

**Posudek závěrečné bakalářské práce**

Jméno autora práce a studijní obor: **Nikola Doležalová, B7507 Specializace v pedagogice,**

**Grafická tvorba – multimédia**

Název práce, rok zpracování: **Model Sheet postav pro videoherní projekt**

Vedoucí závěrečné práce: Mgr. & MgA. Pavel Trnka, Ph.D.

Oponent závěrečné práce: MgA. Michal Čepelka

| Kritéria hodnocení:   | hodnocení (body): |   |   |   |     |
|---|-------------------|---|---|---|-----|
| <u>Písemná část:</u>  |                   |   |   |   |     |
| 1. <b>Téma:</b> míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadaného tématu  | 0                 | 1 | 2 | 3 | 4 5 |
| 2. <b>Struktura práce:</b> logika členění jednotlivých částí  | 0                 | 1 | 2 | 3 | 4 5 |
| 3. <b>Obsah práce a přínos pro obor:</b> kvalita, náročnost a originalita řešení úkolu, splnění cílů práce, autorský přínos | 0                 | 1 | 2 | 3 | 4 5 |
| 4. <b>Kvalita textu:</b> respektování stanovené normy / rozsahu stylistika a gramatika, úroveň jazykového vyjádření         | 0                 | 1 | 2 | 3 | 4 5 |
| 5. <b>Práce s literaturou:</b> kvalita a kvantita, etika práce s literaturou  | 0                 | 1 | 2 | 3 | 4 5 |
| <u>Realizace:</u>   |                   |   |   |   |     |
| 6. <b>Téma:</b> míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadaného tématu  | 0                 | 1 | 2 | 3 | 4 5 |
| 7. <b>Obsah práce:</b> výtvarná kvalita, náročnost a <u>originalita</u> řešení úkolu  | 0                 | 1 | 2 | 3 | 4 5 |
| 8. <b>Forma práce:</b> řemeslná kvalita práce   | 0                 | 1 | 2 | 3 | 4 5 |
| 9. <b>Přínos pro obor:</b> splnění cílů práce, autorský přínos  | 0                 | 1 | 2 | 3 | 4 5 |
| 10. <b>Dokumentace:</b> kvalita, výtvarné dokumentace   | 0                 | 1 | 2 | 3 | 4 5 |

;

Počet bodů: 49

**Shrnutí a závěr:**

Předně bych chtěl Nikole Doležalové poděkovat, že si mě vybrala jako vedoucího práce. Nejsem dostatečně velký odborník na tvorbu videoher, a tak si musela sama prostudovat všechny podstatné informace o fungování herního studia a podrobně je popsat na bezmála čtyřiceti stránkách teoretické části. Z jejího textu je znát hluboký zájem o obor a možná i stovky hodin práce, které tomu nepochybně věnovala už v minulosti. Aby toho nebylo málo, použila anglický jazyk, který je v mezinárodních týmech herních studií naprosto nezbytným komunikačním prostředkem. Ani zde nejsem odborník, i když podle kurzu Academic Writing, se mi její angličtina jeví možná trochu hovorová. Stále je však lepší než ta moje. Nepřišel jsem ale na to, jak vznikly specifické chyby v některých slovech, do kterých je vložena tečka ("o.ff", "gam.es", "ta.ke"). Tuto otázku položím v závěru posudku. Každopádně má slečna Doležalová bohatou slovní zásobu a angličtinu používá stejně snadno, jako by šlo o její rodný jazyk.

Praktická část je rovněž rozsahově nadstandardní. Autorka do nejmenších podrobností promýšlí a rozpracovává povahu, anatomii i oblečení postav. Daří se jí na základě plánované charakteristiky všechny povahové rysy prostřednictvím tvarů a barev úspěšně na jednotlivé charaktery aplikovat. U Athény kombinuje i protichůdné vlastnosti – sympatický vzhled a přitažlivost s cynickou bezcitností a bílým pláštěm vědkyně. Dokáže dokonce přesvědčivě odlišit vzhled vojáka poloprofesionálního a zcela profesionálního. V podstatě se tedy nedá práci nic vytknout a tím by se dal posudek uzavřít. Jenže já bych autorce opravdu přál, aby se jí podařilo najít zaměstnání v oblasti herního vývoje, a tak se o jednu odbornou radu přece jenom pokusím.

Tato rada se týká čerpání inspirace. Myslím si, že cesta vpřed nevede jen skrze nápodobu toho, co už se v herních studiích dnes dělá a jaké jsou tam vizuální i příběhové standardy. Naopak bych viděl jako daleko potřebnější hledat zcela mimo ně. Zaujalo mě například, že autorka oběma protagonistům

přisoudila původ v pohoří Kavkazu. Přesto se oba oblékají jako typičtí západní lidé. Nebylo by rozumnější hledat právě třeba v okolí Kavkazu nějaký tamní příběh, nejenom již mnohokrát zpracovaný motiv biologické zbraně v rukou padouchů. Necht' si autorka vzpomene, jak se i tento příběh dá daleko atraktivněji zpracovat, pokud si autor dá práci nastudovat nějaké lokální historické motivy. Teď mám na mysli Dana Browna a jeho Inferno, které se díky koloritu motivů ze středověké Itálie stalo světovým bestsellerem. Možná by se i v oblasti nad Kavkazem, kde podle Kruganovy hypotézy sídlil národ původních Indoevropanů, našly nějaké zajímavé prvky, které by příští sadu postav, příběhovou zápletku i environmentální design učinili tak lákavými, že by Vás možná vyšvihly rovnou do pozice umělecké ředitelky vlastního herního projektu. V tom asi přeháním, ale zvažte prosím, jestli by pro příště nestálo za to prozkoumat pár starých legend a archeologických nálezů z oblasti zahalené tak atraktivním tajemstvím, jako je pohoří Kavkaz a přijít s něčím dávno zapomenutým, přitažlivým a pro mladé novým. Práci doporučuji k obhajobě a hodnotím známkou A

Otázka na studentku: Co znamenají tečky ve slovech "o.ff", "gam.es", "ta.ke"?

Datum: 15. 1. 2023

Vedoucí bakalářské

Podpis:

---

**Vysvětlivky:** V každé kategorii lze udělit max. 5 bodů. Celkové hodnocení: **A** = 50-46 bodů, **B** = 45-41 bodů, **C** = 40-36 bodů, **D** = 35-31, **E** = 30-26, **F** = 25 a méně, práce je neúspěšná. **V žádném bodě hodnocení nesmí být hodnocení 0, v tom případě je celkové hodnocení F.**

Označte body v jednotlivých kritériích hodnocení (vyznačením příslušné číslice tučně, nebo zaškrtnutím) a doplňte Shrnutí a závěr – doporučený rozsah max. 1 normostrana textu, zdůrazněte hlavní kvality / nedostatky práce. Oponent navrhne dva tematické okruhy nebo dvě otázky k diskusi při obhajobě. Na závěr napište, zda práci doporučujete k obhajobě.

**Vytiskněte, připojte podpis a dopište stupeň celkového hodnocení.** Vlastnoručně podepsaný originál odevzdejte na sekretariátu katedry. Externí vedoucí či oponenti zasílají posudek na sekretariát katedry i v elektronické verzi.