

**Posudek závěrečné bakalářské práce**Jméno autora práce a studijní obor: **Nikola Doležalová**

Název práce, rok zpracování: Model Sheet postav pro videoherní projekt, 2022

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

Oponent závěrečné práce: MgA. Michal Čepelka, DiS.

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 originalita 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: 46

**Shrnutí a závěr:**

Textovou část hodnotím velmi kladně. Skládá se z obsáhlého abstraktu v českém jazyce, dále teoretické a praktické části v jazyce anglickém. Teoretická část vychází z poměrně málo zdrojů, což je ale celkem pochopitelné vzhledem k úzkému zaměření bakalářské práce. Výstupem praktické části je kompletní soubor modelů postav počítačové hry. Jednotlivé herní postavy jsou pečlivě vycizelovány do nejmenších detailů a proces tvorby zahrnoval velké množství variant k výběru. Téma týkající se vizuální stránky počítačových her má zřejmě velkou budoucnost. PC hry dnes nejsou jen jakýmsi únikem z reality, postupně si nacházejí i cestu např. do vzdělávacích procesů. Dá se tedy říci, že se jedná o nevyčerpatelnou studnici pro kreativitu. Oceňuji řemeslné provedení, i celkovou orientaci v daném oboru, která vyplývá z přirozeného zájmu o téma i ambice budoucího povolání v herním průmyslu.

Mou jedinou drobnou výtkou je určitá tendenčnost designu postav, vyplývajícího z konspiračního příběhu. Možná je to dáno tím, že inspirační zdroje byly nacházeny na webech jako Pinterest. Nicméně dneska se designer bohužel často setkává se zadáními, která chtějí nevybočovat z určitých trendů. Doporučuji se ale ve vlastní volné tvorbě zaměřit plně na vlastní fantazii, osobitý styl a inspirační zdroje využívat skutečně jako odrazový můstek do říše nepoznaného.

Otázky:

Máte v plánu v budoucnu přejít do technologií, které rovnou vytváří 3D modely herních prvků?

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení: A

Datum: 12. 1. 2023

Oponent bakalářské práce

Podpis:

