

Posudek vedoucího závěrečné bakalářské práce

Jméno autora práce a studijní obor: **Romana Matrasová, Grafická tvorba – multimédia**

Název práce, rok zpracování: **Autorská desková hra, 2024**

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

Oponent závěrečné práce: **MgA. Tomáš Moravec**

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

Počet bodů: 50

Shrnutí a závěr:

Tvorba deskové hry Romany Matrasové je až ukázkově zvládnuté dílo, kdy jsou vysoké ambice autorky definitivně naplněny a dnes zde můžeme vidět kompletně hotovou maketu, která je již plně funkční, dokonce herně otestovaná a jejíž výtvarné kvality i námět jsou vynikající. Studentka svůj herní koncept začala vyvíjet v říjnu 2024 a přibližně jednou až dvakrát týdně od ní přicházely nové a nové návrhy, přepracovaná řešení a nejrůznější podněty a dotazy i k práci teoretické, ve které se mimo jiné skvěle ujala komparativní analýzy existujících deskových her Divukraj, Scythe a ROOT. Nevynechala ani studium odborné literatury, především čerpala z knihy Tracy Fullertonové: Workshop herního designu (2021), a to celé proto, že doopravdy chtěla, aby hra mohla být reálně uvedena na trh. K tomuto dalšímu cíli ještě schází testování a materiálová optimalizace především v oblasti výroby herních komponentů, ale velmi bych autorce přál, aby i tato etapa dopadla tak dobře, jako její bakalářská práce.

Sám bych měl v tomto směru ještě pár připomínek, a sice, aby zvažila možnost nalepení hladké krycí papírové tapety na vnitřní stranu krabice a rubovou stranu herních plánů. Případně aby ještě udělala redukci radiálních zářezů do herních plánů, které stačí jen naznačit, jinak riskuje mírný diskomfort hráčů. Složitou kombinaci textilních spojů hlavního herního plánu lze zjednodušit nahrazením jednoho ze spojů mezi dvěma sousedícími čtvrtinami perforací, čímž vznikne snadněji složitelná, a ještě trochu lépe vypadající deska.

Jinak jsem ale naprosto nadšený. Herní figurky naprosto předčily mé očekávání. Přírodní materiál oproti plasty je luxusní a vkusný. Baví mě i příběh hry a vymyšlená jména, jako jsou název Hesiny, jména král Bobrovatel, Vzteklivepř, Bezskrupulózní veverčí mstitelé, Šílení liščí vizionáři a další. Jsou originální, vtipná, ale nejsou sentimentální, takže hráč, který hraje třeba za Divoké svině, nemusí mít trapné pocity a skvěle se přitom baví. Líbí se mi i akvarelové kresby, kterých by mohlo být klidně ještě dvakrát tolik.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení A s plným počtem bodů.

Na autorku mám otázku, zdali vydrží až do cíle, tedy až do stavu, kdy bude hra reálně k dispozici v maloobchodní síti. „Ne“ neberu jako odpověď. Děkuji.

Datum: 24. 5. 2024

Vedoucí bakalářské práce (*správnou variantu zvýrazněte) 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.

Použitý zdroj:

FULLERTON, Tracy, 2021, Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her. Přeložil Daniel DOLENSKÝ. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, s.326–328, ISBN 978-80-7331-568-9