

**Posudek závěrečné bakalářské práce**Jméno autora práce a studijní obor: **Romana Matrasová, Grafická a intermediální tvorba**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. <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 bodů

**Shrnutí a závěr:**

V rámci hodnocení si dovoluji paradoxně začít od konce. Bakalářská práce Romany Matrasové dle mého soudu splňuje kritéria k úspěšnému obhájení, přesto je potřeba na některé aspekty pohlížet kriticky. Práce je kompaktní, nevybočuje ze stanoveného rámce a drží se vytyčených cílů. Médium deskové hry autorka ohledává v části teoretické, kde si pomáhá srovnáním tří důležitých her a jejich autorů. Vítám malý výkladový slovníček v úvodu práce, stejně jako faktický způsob psaní jednotlivých kapitol. Nejsilněji působí data, citace a parafráze v kapitolách Co jsou to deskové hry a Herní design a hry jako systémy. Práce zachovává opakující se strukturu pro srovnání jednotlivých uvedených příkladů a vzniká tak miniaturní analytická sonda do široké rodiny herního designu a jeho využití v deskových hrách. Až na několik drobných gramatických chyb a opakujících se výrazů, či formulací je práce po jazykové stránce v pořádku.

Hlavní podstatou práce je však samotná realizace praktické části, tedy autorské deskové hry. Z popisu je zřejmý osobní citový vztah autorky k předobrazu, z něhož koncepce celé hry vychází. Tedy les Hesiny, ke kterému se váže subjektivní paměť a rodinná historie. Se ztrátou někdejšího krále se prostředí lesa ocitá v chaosu rivality jednotlivých sourozenců – frakcí, které mezi sebou soupeří ve snaze ovládnout a tím možná opět sjednotit rozpadající se území. Vizuál hry tvoří ilustrace zvířecích aktérů, symboly herních situací a lesního prostředí. V herních aplikacích jsou zvýrazněné struktury dřeva v kombinaci s prostředím laděným do modrozelených tónů. Je tak dosaženo příjemné barevnosti celku. Herní deska vychází z původní inspirace řezem stromu, svou barevností ale vyznívá spíše jako námořní mapa, což v reálném provedení působí sympaticky. (oproti tomu barevná fotodokumentace je poněkud zavádějící). Trochu rozpačitě působí roztržitost vyobrazení zvířecích aktérů, které na obalu hry a kartách vidíme v určité psychologizující stylizaci, zatímco na herních žetonech pouze jako neautorskou razítkovou šablonu. Stejně tak jednotlivé ilustrace mají mezi sebou kvalitativní rozdíly. Vzhledem k poměrně velkému množství ilustrací je to ale pochopitelné a také je třeba hodnotit práci jako celek. Tedy jako autorskou hru s vlastními

pravidly – už jen vytvoření herní struktury je úkol sám pro sebe. Herní karty jsou nápadité, pestré, přesto drží vizuální jednotu. Sympaticky působí naznačený vývoj hry a jejího testování. Oceňuji rozšíření pravidel a zahrnutí mezi herní principy možné aliance, či naopak intriky jednotlivých hráčů. Práce odráží upřímnou chuť autorky dílo zrealizovat v co nejlepší kvalitě a v ideálním případě hru zkusit nabídnout jako produkt do distribuce. Doporučil bych s odstupem porovnat jednotlivé vizuály, a zvážit, zda sjednotit výtvarnou stylizaci, či poupravit některé rysy – např. divoké prase se mi jeví jako pětinohé a liška v běhu bez oka. To jsou ale pouze detaily. V konečném důsledku vidíme velkoryse pojatou práci, která zaslouží hodnocení A.

Práci **doporučuji/nedoporučuji\*** k obhajobě a navrhuji hodnocení: A (46 bodů)

Datum: 24. 5. 2024

Vedoucí/**oponent\*** 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.