

Posudek závěrečné bakalářské práce

Jméno autora práce a studijní obor: **Dennis Fischer, B7507 – Specialization in Pedagogy,**

Multimedia Graphic Design

Název práce, rok zpracování: **Development process of a successful indie game, 2022**

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

Oponent závěrečné práce: MgA. Jakub Horský

Kritéria hodnocení:

hodnocení (body):

Písemná část:

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: 47

Shrnutí a závěr:

Mr. Dennis Fischer chose a difficult topic for his bachelor thesis, but he fulfilled it as his custom. It is clear, that if he could fully concentrate on game design and graphics, if he had a full-time programmer and at least three years of time, the game Lowrest Station Hotel would probably already be a popular on a platform Steam.

However, that is what he is planning to do. Therefore, the project that started less than a year ago presents here some graphic elements, a game concept and basic interactivity in a limited scope.

Nevertheless, I think it was not waste of time that Mr. Fischer carefully studied the theory of game development and systematically explained it in his bachelor's thesis. After all, he decided to focus on pursuing his dream to be an excellent game designer and start to create his own projects. In his text, the author step by step analyses the key aspects of a successful independent games.

It proceeds with the evident intention of finding valid rules. I very appreciated that it is based on three separate sources. He uses empirical and technical literature and confront it with his own game experiences. He also experiments with some of the findings within his own game project. A side effect of this very serious method is a slightly less clear look on his original piece of artwork. All the information regarding this practical part cannot be perceived in one place. I think the Lowrest Station Hotel prototype would deserve some presentation in at least a separate chapter. On the other hand, we must appreciate the perfect implementation of theoretical knowledge into the practical part.

I recommend the thesis for a defense and suggest an A grade: 47 points.

(volně přeloženo)

Téma, které si Dennis Fischer zvolil pro svou bakalářskou práci, bylo od počátku náročnou výzvou, ale, jak už jsme u tohoto studenta zvyklí, splnil je v celém rozsahu. Je jasné, že kdyby se mohl plně

soustředit na tvorbu game designu a herní grafiky, disponoval programátorem na plný úvazek, měl alespoň tři, čtyři roky času, byla by hra Lowrest Station Hotel již dnes populární položkou na Steamu. To však má teprve v plánu. Před necelým rokem zahájený projekt zde proto prezentuje pouze v omezeném rozsahu několika grafických elementů, herního konceptu a jen základní interaktivity. Přesto si myslím, že nebylo od věci, že pan Fischer pečlivě prostudoval teorii vývoje her a ve své bakalářské práci ji systematicky vyložil. Pochopitelně se zaměřil na nezávislou herní produkci, neboť je jeho snem se herním vývojářem kompletně vlastního produktu stát.

V celém textu autor systematicky analyzuje jednotlivé klíčové aspekty, které musí úspěšný nezávislý herní projekt mít. Postupuje s evidentním záměrem dopátrat se skutečně platných závěrů. Velmi kladně hodnotím, že se opírá o tři nezávislé zdroje. Nejen že čerpá z odborné literatury a konfrontuje ji s vlastními bohatými zkušenostmi hráče, obratem s některými poznatky experimentuje v rámci vlastního herního projektu.

Vedlejším efektem tohoto velmi seriózního postupu je ale trochu méně přehledná struktura textu. Teoretická část je průběžně glosována vyjádřeními, jak autor daný poznatek prakticky projektoval do vlastní počítačové hry. Považuji to za velmi rozumné s malou výhradou, že by si prototyp Lowrest Station Hotel zasloužil určité shrnutí alespoň v samostatné kapitole. Na druhé straně tu nedochází k nešvaru, kdy teoretická část bakalářské práce funguje spíše jako nezávislý pseudovědecký referát na nějaké obecné téma, které nijak významně nepodporuje praktickou realizaci. Zde jsou naopak teoretické poznatky bezezbytku implementovány do praktického výstupu. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení A: 47 bodů.

Datum: 13. 06. 2022

Vedoucí bakalářské práce

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.