



Protokol o hodnocení bakalářské práce – diplomové práce *)

Název práce: Kreslený návrh pro deskovou hru (digitální zpracování tabletem)

Práci předložil(a) student(ka): Martina Kutálková

Studijní obor a specializace: Multimediální design – Multimedia

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil(a): doc. MgA. Irena Jůzová

1. Cíl práce

Vlastní tvůrčí záměr bakalářské práce je splněn a naplněn v plánované míře. Studentka si zvolila téma k práci, které již ze své podstaty je prací na dlouhou trať. Je předložena v současnosti plnohodnotná suma práce na deskové hře za uvedené časové období, ale pro samotné dílo a jeho uvedení do veřejného prostoru, bude vyžadováno dále v nastolené práci pokračovat. Studenta s tím počítá a je to naprosto v pořádku, protože o tomto aspektu jsme věděli od začátku a počítali jsme s ním.

2. Obsahové zpracování

Martina Kutálková využila znalosti získané v průběhu studia s digitální malbou vytvořenou pomocí tabletu a předkládá plnohodnotnou autorskou práci. Oceňuji, že si vybrala náročný úkol k řešení a oceňuji kladně její tvůrčí přístup, který v sobě propojuje chladné konstruktivní řešení vlastního systému hry a expresivní výtvarné vyjádření digitální malbou. Co se týká proporcionality teoretické a vlastní práce, je zcela vyvážená. Grafická úprava odevzdané textové části a přílohy jsou vhodně vybrány a uspořádány

3. Charakteristika a hodnocení formy technické i řemeslné složky práce

Martina Kutálková se po náročných přípravných skicách a přemýšlení o systému hry, pustila do digitálního malování na tabletu a vytváření výtvarného „obalu“, pro svoji hru. Zvolený druh malby digital painting přináší charakteristické estetické výsledky. Martina Kutálková si vědomě zvolila estetiku, která se na první pohled neliší od toho, co známe v prostředí deskových her či světě fantasy. Vědomě si ji zvolila proto, že bravurně ovládá malbu na tabletu a musela se rozhodnout, čemu dá v této prvotní fázi tak náročného úkolu, který vyžaduje i testování nezávislých lidí přednost. Zda bude hloubkově řešit možnosti výtvarného vyjádření a zaměří se na experiment na výtvarném poli a bude riskovat zúžení zájemců pro odlišné neobvyklé výtvarné zpracování, nebo se rozhodne pro zkoumání a přemýšlení o inovaci herního systému s ohledem na stávající herní systémy na trhu. Rozhodla se po konzultacích zcela jednoznačně pro na první pohled neviditelnou složku vlastního systému hry a

rozhodla se správně. O množství přemýšlení a vytváření tohoto nelehkého úkolu si můžeme udělat představu v příložené textové příloze. Nakonec hra musí být vymyšlená do detailů, otestovaná a pak se na ni může udělat nekonečné množství výtvarných „obalů“.

Hodnotím proto přístup Marty Kutákové velmi kladně a technické a řemeslné složky užití v předložené práci považuji, že jsou v souladu s nároky na bakalářskou práci.

4. Formální náležitosti

Zpracování textové části, její jazykový projev, správnost citací a odkazů na zdroje spolu s grafickou úpravou, přehledností a členěním kapitol, spolu s výběrem příloh jsou zcela v souladu a odpovídají a plní požadavky na úroveň bakalářské práce.

5. Stručný komentář hodnotitele

Velice oceňuji tvůrčí přístup Marty Kutákové spolu s jejím neúnavným pracovním nasazením. Můj dojem z práce je kladný. Čas, který tak náročná práce vyžaduje, nebyl nijak ošizen, vše postupovalo jak bylo v plánu a dnes je zde předložen funkční otestovaný systém deskové hry, který není jen virtuální podobou deskové hry, ale má reálnou šanci na plnohodnotné zařazení a nabídnutí investorovi ke komerčnímu použití. V tomto ohledu je zde předložena práce naprosto suverénně, profesionálně a může být zařazena i jako přínos v daném oboru co se týká samotného systému hry a jejího přínosu do stávající nabídky na trhu. Další věc je posuzování výtvarného dojmu, který nás nenechá na pochybách, že se nacházíme ve světě fantasy, který ale nevybočuje nijak svým výtvarným vyjádřením z toho, co se v dané oblasti objevuje. Byl to ale záměr a v tomto ohledu Martina Kutáková zvládla výtvarné pojetí s lehkostí a prohloubila a rozšířila si své další znalosti v digital painting na tabletu, což hodnotím opět velmi kladně.

O této části výtvarného zpracování víme, že je možné kdykoliv změnit pojetí a to je pro mne nakonec dobré zjištění. Hra může být vizuálně inovována, může být vizuálně odlišná od toho co nám je nyní předkládáno, ale systém, to je to co nám přináší základní inovaci a v tom vidím základní přínos práce Marty Kutákové.

6. Otázky a připomínky na autora práce k bližšímu vysvětlení při obhajobě

Zajímají mě aktuální výsledky testů hry a reakce hráčů?

Zajímá mě, zda je se svou prací spokojená a v čem se domnívá, že se její práce odlišuje od ostatních deskových her a je tím pádem atraktivní pro potenciální hráče?

Zajímalo by mě, zda by se ráda Martina Kutáková podílela výtvarně i na propagaci její hry, zda už o tom třeba uvažovala? Míním tím například vytvoření webových stránek pro hru, propagačních, reklamních a upomínkových materiálů apod.?

7. Navrhovaná známka

výborně

Datum: 20.5.2012

Podpis: doc. MgA. Irena Jůzová

*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný