



ÚSTAV UMĚNÍ A DESIGNU
ZÁPADOČESKÉ
UNIVERZITY
V PLZNI

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

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil(a): Ing. Petr Vaněček, Ph.D.

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

1. Cíl práce

(uveďte, do jaké míry byl naplněn):

Cílem práce bylo navrhnout vizuální styl deskové hry a kompletního herního systému. To je úkol časově náročný a jak sama autorka uvádí není v lidských silách jej dokončit v průběhu jednoho roku. Dodané grafické zpracování je na velmi dobré úrovni a z tohoto pohledu **bych považoval cíle práce za splněné**. Je však třeba vidět, že hra nebyla dostatečně testována a některé komponenty by do případného reálného vydání hry bylo nutné předělat.

2. Obsahové zpracování

(originalita řešení, náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh atd.):

Po obsahové formě je práce zvládnutá na velmi dobré úrovni. Teoretické části práce bych vytkl především to, že je zbytečně velká část věnována concept artu a nezbyvá pak prostor pro důkladnou analýzu požadavků na komponenty deskové hry. Z toho možná plynou i některé výtky uvedené v odstavci 3 a 5.

Uvedené přílohy poměrně dobře ukazují jednotlivé části díla, přesto bych uvítal, aby alespoň na příloženém CD (DVD) byly k dispozici veškeré materiály určené pro výsledný tisk v rozumné kvalitě (krabice, návod, plán, komponenty). Práci by též prospěla vyšší technická kvalita příloh. Fotografie pořízené mobilním telefonem nejsou nejvhodnější.

3. Charakteristika a hodnocení formy technické i řemeslné složky práce

Po řemeslné stránce je práce na výborné úrovni a troufám si říct, že by její grafická stránka po dotažení technických detailů byla schopná obstát v konkurenci komerčních produktů. Na práci je však také patrné, že autorka se stále hledá a výsledný styl není zcela jednotný. Na části práce je pak vidět i nedostatek času, který ostatně autorka sama zmiňuje v práci. Tímto nedostatkem byl nejvíce postižen průvodce hrou, který technickým i vizuálním zpracováním silně zaostává za zbytkem práce. Další, méně povedenou částí, jsou jednotlivé mapy ostrovů, které jsou po řemeslné stránce dobře provedeny, výsledný dojem však silně ruší finální překrytí barevnými šestiúhelníky.

V tuto chvíli nejsem schopen hodnotit kvalitu výsledného herního systému, a to ze dvou důvodů: 1. Není možné hru navrhnout a otestovat během necelého roku. Předpokládám tedy, že systém v tuto chvíli nemůže být vyvážený a řádně otestovaný. 2. Pro samotné otestování herního systému je nutné odehrát několik partií, ideálně s různými lidmi, což se mi z časových důvodů nepovedlo; Z prvního seznámení však mohu prohlásit, že použité herní principy a poměr náhody předurčují hru pro začínající až středně pokročilé hráče, ve věkové skupině 10+ či 12+. Co nejsem schopen posoudit a bude pravděpodobně nutné doladit je hrací doba, která by se u hry tohoto typu měla pohybovat od 45 do 60 minut a nemělo by docházet k výrazným výkyvům na jednu či druhou stranu.

4. Formální náležitosti

(jazykový projev, správnost citací a odkazů na zdroje, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, výběr příloh, atd.):

Po formální stránce je práce zpracována dobře. Nevím, jaká jsou kritéria a styl práce na Ústavu umění a designu, ale pro mne, coby technika byl překvapivý již samotný "vyprávěcí" styl. Na druhou stranu jazyk je jednoduchý a práce se příjemně čte. Samotný text obsahuje několik překlepů, gramatických chyb a nelogických přechodů mezi myšlenkami, celkově bych však řekl, že jejich počtem ani závažností nikterak nevybočuje. Za závažnější prohřešek bych považoval způsob (ne)citování zdrojů.

Práce je vcelku logicky členěna, silně však postrádám kapitolu věnovanou podobně zaměřeným současným deskovým hrám a rozebrání silných a slabých stránek jejich komponent (výběr barev, rozmístění symbolů, množství testů apod.) Myslím, že takový přehled by i samotné autorce pomohl k tomu, aby se vyvarovala některých chyb.

Obsah příloh je volen vcelku vhodně, osobně bych však uvítal i náhled tiskových archů s jednotlivými komponentami. Se samotnou sazbou přílohy se autorka zřejmě příliš nezabývala, což je u takovéto práce velká škoda. Za zcela nešťastnou pak považuji kvalitu pořízených fotografií.

5. Stručný komentář hodnotitele

(rozsah práce, celkový dojem z práce, silné a slabé stránky, přínos práce pro daný obor):

Autorka si dala velmi ambiciózní cíl, který je v podstatě nemožné stihnout uskutečnit během necelého roku. Z tohoto pohledu je možná škoda, že práce nebyla omezena na vytvoření velmi jednoduchého prototypu celé hry a detailní rozpracování jednoho až dvou typů komponent.

Za nešťastnou považuji absenci rozboru silných a slabých stránek stávajících deskových her. To samo o sobě by autorce pomohlo těmto chybám se vyvarovat. Mezi takové chyby patří například nešťastná volba barev pro jednotlivé postavy, která je při umělém osvětlení (které je při hraní deskových her běžné) snadno zaměnitelná (což skvěle ukazuje obrázek IMAG2953 copy.jpg na přiloženém CD, případně obrázky v příloze 9).

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

(max. 3):

- a. Pro návrh a realizaci komerční hry je důležité brát v potaz náklady na výrobu. Odhlédneme-li od rozměrů, které byly dány zadáním, jaké rozměry a materiály komponent by autorka volila s ohledem na hratelnost na jedné straně a výrobními náklady na straně druhé?
- b. Karty pro hru nejsou v tuto chvíli řešeny dobře po technické stránce, protože k pochopení téměř všech karet je nutné si kartu pročíst. Navrhněte, jakým způsobem by tento nedostatek šel odstranit.

7. Navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Dle mého názoru práce splňuje zadání. Doporučuji práci k obhajobě, a přesto, že část práce je na velmi vysoké úrovni, musím s přihlédnutím ke všem připomínkám navrhnout klasifikační stupeň

"velmi dobře"

Datum: 28.5. 2012

Podpis:

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a long horizontal stroke ending in a sharp hook.