



## Protokol o hodnocení bakalářské práce – ~~diplomové práce \*~~

**Název práce: Výtvarné řešení počítačové hry**

**Práci předložil(a) student(ka): Julie Čermáková**

**Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafika, specializace  
Mediální a didaktická ilustrace**

### Hodnocení vedoucího práce - ~~Posudek oponenta práce \*~~

**Práci hodnotil(a): MgA. Ing. Václav Šlajch**

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

**1. Cíl práce**  
(a jeho naplnění):

Cíl práce byl naplněn.

**2. Technologická specifika**  
(technická inovace):

Autorka používá relativně netradiční kombinaci pastelů, 3D softwaru a digitální postprodukce.

**3. Přínos práce pro daný obor**

PC hra svým obsahem může částečně působit i jako edukativní materiál z botanického prostředí. Vzhledem k designu levelů je vysoká pravděpodobnost možné realizace a následné prezentace na tematických akcích.

#### 4. Silné stránky díla

Vtipná základní fabulace, ze které vychází hlavní dějová zápletka.

Netradiční kombinace výtvarných postupů.

Zajímavé výtvarné zpracování biologického mikrosvěta, inteligentní práce s barvou, kontrastem.

Studentka též zvládla kompletní návrhy všech hádanek, v knize doplněné s návodným klíčem.

#### 5. Slabé stránky díla

Přestože autorka pečlivě vybírala vhodný umělecký papír k tisku, výsledný dojem z knihy je poněkud pokažený tiskem ve fakultní tiskárně.

#### 6. Hodnocení a navrhaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhově):

Navrhuji známku Výborně

Datum: 10. 5. 2016

Podpis:



---

\*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný