

Průběh obhajoby bakalářské práce:

Název práce: Výtvarné řešení počítačové hry

Navržená známka vedoucího práce: 1

Navržená známka oponenta: 1

V úvodu obhajoby byla představena vysokoškolská kvalifikační práce formou nainstalovaného díla ve výstavním prostoru. Komise byla podrobně seznámena s hodnocením vedoucího práce a posudkem oponenta včetně navrhované známky. Dále byla komise seznámena i s teoretickou částí vysokoškolské kvalifikační práce.

Cílem BP bylo vyřešit herní svět. Závěrečným dílem určitého celku představeno, aby došlo k tomu, že se stane, jak je i celkovým cílem hry, tedy dospět se ke konci světa. Jakoukoliv na PC lze je možno i realizovat.

Komise doporučuje udělit Anna Dvořáková za vým. řešení BP.

Členové zkušební komise:

Doc. akad. mal. Mikoláš Axmann

Prof. akad. mal. Boris Jirků

Dušan Brozman, M.A.

MgA. Mgr. Bedřich Kocman

Doc. akad. mal. Jiří Kornatovský

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.

Doc. akad. mal. Josef Mištera

Doc. akad. mal. Aleš Ogoun

MgA. Mgr. Petra Soukupová

Doc. Barbara Šalamounová, M.A.

MgA. Ing. Václav Šlajch

Klasifikace:

Datum obhajoby: 13. června 2016

.....
podpis zkoušejícího