

Protokol o hodnocení

kvalifikační práce

**Název diplomové práce: Autorská kniha**

**Práci předložil student: BcA. Jan CHABR**

**Studijní obor a specializace:** **Ilustrace a grafický design, specializace Grafický design**

**Posudek oponenta práce**

**Práci hodnotil:**

**Mgr. Martin Vaňo**

1. **Cíl práce**

*Cíl práce byl dle mého názoru splněn jak po formální, tak faktické stránce. Faktickým výsledkem je velmi zdařilá kniha, či lépe řečeno balík karet, který je možné použít k zábavné hře s neotřelými šiframi. Kvalitativně jde o dílo, které je možné bez obav vydat jako komerční produkt, který nejen, že splňuje standardy běžné u podobných her, ale navíc patří spíše k tomu lepšímu, co je možné na trhu nalézt.*

1. **Stručný komentář hodnotitele**

*Práci hodnotím jak z výtvarného hlediska, tak z hlediska funkčního a herního. Výtvarné a funkční hledisko je od sebe těžké oddělit, protože fakt toho, že jsou karty průsvitné, umožňuje jejich neotřelé použití pro luštění šifer. Výtvarně pak velmi dobře evokují posun od digitálního k organickému, který je i námětem celé knihy. Mapy, portréty, figury, grafy, matrice čísel - to vše dobře evokuje prostředí ve kterém se odehrává příběh. Zároveň tato atmosférická grafika není matoucí, což je častým problémem šifrovacích her. Problém přehlednosti autor velmi dobře vyřešil i tím, že vytvořil originální a neprůstřelný referenční systém jednotlivých karet, které potvrzují správnost řešení šifer, aniž by prozrazovaly řešení. Jednotlivé šifry jsou pak velmi dobře odstupňovány co se týká obtížnosti - to je třeba hodnotit pozitivně, protože opak bývá častý i u profesionálních produktů. Je třeba ocenit, že autor použil iterativní design - šifry i grafiku ve všech fázích hry intenzivně testoval s dostatečným vzorkem hráčů. Díky tomu hra odsýpá, má atmosféru a není náročná už od začátku. Hra navíc originálním způsobem navazuje na klasické dílo, které je dnes již v mnoha ohledech překonané a dodává mu další, současný rozměr. Jediná výtka je snad v oblasti použité literatury a malého počtu publikací, týkajících se herního designu.*

1. **Vyjádření o plagiátorství**

*Nejsem si vědom toho, že by práce byla plagiátem.*

1. **Navrhovaná známka a případný komentář**

*Práci navrhuji hodnotit známkou výborně.*

**Datum: 30.7.2020 Podpis:**

Tisk oboustranný