

Protokol o hodnocení

kvalifikační práce

**Název bakalářské práce: PUNX /LIDOVÁ FILOSOFIE V PODÁNÍ MOBILNÍ HRY/**

**Práci předložil student: VOPAŘILOVÁ Natálie**

**Studijní obor a specializace:**  **Multimediální design, specializace Multimédia**

**Hodnocení vedoucího práce**

**Práci hodnotil: MgA. Jan Morávek**

1. **Cíl práce**

Cíl práce byl naplněn. Bylo vytvořeno, co bylo slíbeno. Kvalita výstupu odpovídá požadavkům kladeným na bakalářskou práci oboru Multimédia.

1. **Stručný komentář hodnotitele**

Natálie svou dosavadní činnost v ateliéru ukotvila ve svých ilustrátorských schopnostech a touze tvořit hry. Tematicky a vizuálně se bakalářská práce uhnízdila v pozitivní nerozhodnosti autorčiny duše. Samotný název „Punx“ je tak doslovným popisem ztvárněných potřeb. Punkové srdce, zastoupené v názvu, dostává v prostoru hry význam v koncepci a netradičním způsobu práce s prostorem. Písmeno „X“ na konci názvu pak nejen, že učesává název do vzhlednějšího grafického tvaru, ale ve hře zastupuje vizuální ucelenost a dotaženou barevnost i kompozici. Celkový dojem bych označil jako punkový surrealismus v herním průmyslu. Vizuální reakce na společnost je současná a volně ložená informace v prostoru. Příjemně odpovídá aktuálnímu přístupu k používání informací. Jako vedoucí práce s předchozí možností konzultací mám pocit, že by si práce zasloužila větší množství dokumentace.

1. **Vyjádření o plagiátorství**

Práce není plagiát.

**4. Navrhovaná známka a případný komentář**

Hodnotit Natálii i po třech letech je nesnadný úkol. V přístupu i výstupech se po celou dobu objevují Dr. Jekyll i Mr. Hyde. Razance i drzost vedle křehkosti a nejistoty však dohromady slibují další vývoj autorky s příchutí třeba i neočekávaného. Nevím, kam dál povedou autorčiny kroky v její tvorbě, ale jsem si jistý, že to rád budu sledovat. I přes výhradu o dostatečnosti dokumentace, možná i proto, že jsem jako vedoucí viděl mnohem víc, práci hodnotím výborně.

**Datum: 27. 5. 2021 MgA. Jan Morávek**