

Protokol o hodnocení

kvalifikační práce

**Název bakalářské práce: HILLARION**

**Práci předložil student: Anastasiia NAIANOVA**

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

**Posudek oponenta práce**

**Práci hodnotil: MgA. Ing. Václav Šlajch**

1. **Cíl práce**

*Vzhledem k poněkud mlhavé definici výstupů práce v jejím písemném zadání, lze předpokládat, že cíl práce byl naplněn.*

1. **Stručný komentář hodnotitele**

*Autorka předkládá k hodnocení své kvalifikační práce dvě videa s tématem “herního konceptu”. Jedná se o relativně funkční a zábavný trailer ke hře a výtvarně příjemnou ukázku gameplaye doplněnou o ukázky animací postav. U videí nemám (kromě toho, že se vypravěčův hlas ztrácí) z technického a výtvarného hlediska větší připomínky.*

*Z pohledu “konceptu” hry v širším slova smyslu se autorka dostala k základní příběhové premise a vizuální definici hlavního hrdiny, několika NPC a dvou herních scén (domov ve videoukázce a bažina na návrhu v příloze průvodní zprávy).*

*Hodnocení konceptu hry z hlediska gamedesignu je v tomto případě velmi obtížné, neboť
z předložených dat (jak videa, tak text) není, krom skutečnosti, že se hra zdá být side-scrolling adventurou, dost dobře možné rozklíčovat jiné než zcela základní herní mechaniky, směr dalšího rozvoje zápletky, ani další možná herní prostředí. Nedozvíme se, jak vypadá úspěšné řešení herního úkolu. Neexistují informace o odhadované délce hry ani jednotlivých levelů. Nevím, zda se jednotlivé levely mají skládat z jedné nebo více scén. Příloha průvodní zprávy č.1 na straně 14 není “Herní mechanikou”, nýbrž vizuální nástroj sloužící k reprezentaci herního prostředí, tzv. “Strom rozhodnutí”. Navíc je v příloze průvodní zprávy BP tento strom bohužel zcela nečitelný. Není tedy jasné, zda strom představuje řešení úkolu v rámci jedné scény, řešení jednoho levelu nebo dokonce celé hry.*

*Taktéž není možné zjistit, zda demo hry existuje v nějakém funkčním/spustitelném a hratelném/ bulidu. Zda existuje alespoň návrh uživatelského rozhraní. Postrádám ukázku úvodní obrazovky nebo splashscreenu. I když je možné, že všechny výše zmíněné položky nebyly součástí zadání nebo požadavků vedoucího práce.*

*Poněkud zvláštní je skutečnost, že autorka napsala průvodní zprávu ve třetí osobě.*

1. **Vyjádření o plagiátorství**

*V současné době mi nejsou známy důvody, kvůli kterým bych dílo považoval za plagiát.*

**4. Navrhovaná známka a případný komentář**

*Nejsem si jist, zda je předmětem hodnocení kvalifikační práce pouze trailer a videoukázka s gameplayem (obojí jakožto “koncept” výtvarné a animační stránky hry obhajitelný), nebo zda má být součástí hodnocení celková gamedesignová koncepce. Zásady pro vypracování v zadání této BP hovoří nejasným způsobem: Cituji: “... práce může fungovat jako koncept, který lze prodat společnostem zabývajícím se počítačovými hrami.” a zároveň “Práce bude odevzdána formou prezentace a animovaného traileru.” Téma práce je k většímu zmatení definováno jako “Koncept interaktivní narace”.*

*Souvislosti mezi jednotlivými částmi videoprezentace a gamedesignovým konceptem hry nejsou jasně definovány. Domnívám se, že pokud by byl gamedesignový koncept součástí hodnocení, pak by práci chyběla pevnější struktura.*

*Na základě nedostatku informací k předmětu hodnocení si dovolím předloženou práci nehodnotit navrhovaným stupněm a výsledné hodnocení ponechat na komisi při samotné obhajobě BP. Předpokládám, že během obhajoby se celá řada otázek vyjasní a práce tím pádem bude moci být úspěšně obhájena.*

**Datum: 20/05/2023 Podpis: MgA. Ing. Václav Šlajch**