

Posudek vedoucího bakalářské práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	Elena Giertlová		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2017 / 2018
Název práce	Design a vizuální styl videohry		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský		

Záměr a cíle práce

Hlavním cílem bakalářské práce Eleny Giertlové bylo navrhnout kompletní vizuální stránku hry, kterou si sama vymyslela – od charakterů postav a herního prostředí až po vizuální styl a propagační materiály. Autorským záměrem bylo obohatit herní svět o postavy, které by se vymykaly nejrozšířenějším stereotypům, jak je popsala v teoretické části.

Postup práce

Od samého začátku mě nebylo příliš jasné, jaké jsou konkrétnější představy autorky o jejím záměru a relativně dlouhou dobu byl pro mě celý projekt těžko uchopitelný. Několikrát jsme se setkali, abychom konzultovali ilustrace charakterů (postav hrdinů) a herního prostředí, v němž se děj odehrává. Za celou dobu jsem se ale nedozvěděl téměř nic podrobnějšího o samotném příběhu, vlastnostech a motivacích hlavních postav, ústřední myšlence (sdělení s nějakým přesahem) či zápletky jako hybateli herní akce. Až postupným doptáváním jsem vůbec pochopil, o jaký žánr a herní mechaniku se vůbec jedná.

Přestože jsme nad skicami ilustrací poměrně důsledně diskutovali, domnívám se, že při hlubší znalosti celého pozadí by moje zpětná vazba byla efektivnější a přínosnější. Paradoxně tam, kde mé zkušenosti a odborný názor (oproti hernímu designu) mohla Elena využít, tak neučinila. Návrh loga a aplikací vizuálního stylu v propagačních materiálech konzultacemi prakticky neprošel...

Hodnocení

Co se týče výsledného návrhu všech částí projektu, lze konstatovat, že cíl byl splněn. Vzhledem k tomu, že videohry nejsou oblastí mého zájmu, netroufám si práci Eleny Giertlové hodnotit v rámci kontextu game designu a srovnávat úroveň předvedených návrhů s nároky, které současný herní svět na jejich tvůrce klade. Osobně považuju (mimo výše zmíněný kontext) autorské digitální ilustrace – zejména různých herních prostředí – za povedené, s

přesvědčivou kresbou a silnou atmosférou. Naopak za málo povedený považuju grafický design propagačních materiálů, který je oproti ilustracím značně neatraktivní a málo nápaditý.

Z hlediska procesu vnímám celý projekt poněkud problematicky. Na jednu stranu oceňuju velkou samostatnost, s níž Elena pracovala na všech návrzích. Odvrácenou stranou je však velmi nízká míra komunikace, díky níž mám pocit až bezradného tápání autorky, intuitivního hledání cesty k vyjádření své vize bez efektivního směřování k jasně pojmenovanému cíli (anebo alespoň v přesně definovaném rámci). Rozumím tomu, že jako introvertní povaha nemá potřebu větší míry komunikace. Nicméně naučit se formulovat srozumitelněji své myšlenky a záměry považuju za první a důležitý krok k tomu, aby se i pro ni samotnou staly uchopitelnějšími.

Návrh klasifikace D – uspokojivě

V(e) Uherském Hradišti dne 7. 6. 2018

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se škrtněte