

### Posudek oponenta diplomové práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	<b>BcA. Zdeněk Pavelek</b>		
<b>Studijní program</b>	<b>Výtvarná umění</b>		
<b>Obor/ateliér</b>	<b>Multimédia a design/Digitální design</b>		
<b>Forma studia</b>	<b>Prezenční</b>	<b>Akad. rok</b>	<b>2020/2021</b>
<b>Název práce</b>	<b>VR hra ZDENDAA</b>		
<b>Oponent práce</b>	<b>Ing Jakub Hubáček</b>		

První část diplomové práce přibližuje čtenáře s kořeny her. Od prvních dochovaných známek v civilizaci, přes rozkvět herního průmyslu díky výpočetní technice, až po aktuální trendy v herním průmyslu dovolující hráči plně ponořit do virtuálních světů.

Na historickém popisu her mi přijde zajímavé kolik současných her čerpá své herní principy právě z tisíce let starých her. Například, variantu hry Senet můžeme vidět ve hře jako Pummel Party, která se o tento princip pohybu po herní desce opírá.

Student správně rozebírá motivaci hráčů, která je vede ke trávení svého času u počítačových a televizních obrazovek. Je důležité chápat co motivuje hráče, které žánrové herní skupiny. Jedině takto může tvůrce her jít naproti své komunitě.

Jsem rád za zmínění zástupců různých žánrů. Na různých příkladech je zde ilustrováno, že hry nemusí být nutně o materiální výhře, ale často je hráči odměnou emoce vyvolaná hrou.

Není zapomenuta virtuální realita, herní žánr, který v posledních pár letech nabírá na obrovské popularitě. Plně souhlasím se zaměřením na imerzi pokud se jedná o virtuální realitu. Díky imerzi může herní designer připravit pro hráče daleko přesnější a kontrolovanější prožitek. Toto zároveň klade nároky na design, který musí počítat s plným hráčovým zapojením.

Drobnou výhradu vidím v nedostatečném popisu různých cest publikace a propagace herního produktu pro drobného herního vývojáře.

Teoretickou část doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace .....B.....

V(e) .....Praze..... dne .....7.6.2021.....

.....  
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

\* nehodící se škrtněte