

Hodnocení oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	L'ubomír Kurpel		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2016 / 2017
Název práce	Design mobilní hry a herního prostředí		
Oponent práce	Mgr. art. Iveta Ochránková		

Návrh klasifikace A - výborně

V(e) Trenčíně dne 11.6.2017



.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte

Hodnocení oponenta bakalářské práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	L'ubomír Kurpel		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2016 / 2017
Název práce	Design mobilní hry a herního prostředí		
Oponent práce	Mgr. art. Iveta Ochránková		

Návrh klasifikace A - výborně

V(e) Trenčíně dne 11.6.2017



.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte

POSUDOK
oponenta bakalárskej práce

Priezvisko, meno autora práce: Ľubomír Kurpel

Škola, fakulta, ateliér autora práce: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíne, Fakulta multimediálných komunikácií, ateliér Digitálny dizajn

Akad. rok 2016/2017

Názov práce: Design mobilní hry a herního prostředí

Priezvisko, meno a titul oponenta bakalárskej práce: Ochránková Iveta, Mgr. art.

Pracovisko oponenta: Stredná umelecká škola Trenčín, Staničná 8 911 05, Trenčín

Hodnotenie bakalárskej práce:

a) Stanovenie a naplnenie cieľa

Autor bakalárskej práce si stanovil za cieľ „vytvoriť dizajn hry a herného prostredia tak, aby zaujal a bol hoden svetovej úrovne.“ Túto snahu opiera o teoretické východiská, ktoré skúma v priereze rozmanitých prístupov prostredníctvom analýzy notoricky známych herných titulov. Postupným vrstvením tak nabaľuje na základnú kostru počítačového virtuálneho prostredia nielen poznatky o hernej mechanike, technológii a dizajne, ale aj poznatky z psychológie, sociológie a ekonomiky. Téma práce je nanajvýš aktuálna – herný priemysel sa dynamicky rozvíja, rastie a je súčasťou každodenného života mnohých ľudí.

b) Odborný prístup k spracovaniu

V úvodnej časti autor prináša stručný exkurz do dejín hry, vymedzuje samotný pojem „hra“ a tiež skúma motiváciu k hre z hľadiska psychológie – hľadá odpoveď na otázku „Prečo hráme hry?“. Prináša tiež stručnú analýzu herných titulov v kontexte doby. Separuje jednotlivé zložky hry z hľadiska rôznorodosti princípov hernej mechaniky, herných princípov obsiahnutých v tutorial leveli, gradácii hry a v neposlednom rade aj vo vzťahu ku grafike (concept art). Zachovaním konzistencie jednotlivých grafických prvkov nechce užívateľovi priniesť len vizuálny zážitok, ale sleduje nimi praktický cieľ – dať hráčovi návod, ako rozoznávať samotné princípy hry založené na zásade: „ prvky, ktoré majú rovnakú funkciu, musia rovnako graficky vyzeráť.“

Praktickú časť práce autor začína základnou charakteristikou a opisom príbehovej časti hry. Napriek tomu, že hra je ťažiskovo orientovaná na vizuálne spracovanie, príbehová časť je tiež rovnako premyslená, opodstatnená a dotiahnutá. Vizuál hry sa silne opiera o inšpiračné zdroje, ktorými sú holandský grafik M.C. Escher a hra Monumet Valley od spoločnosti Ustwo Games. Veľmi zaujímavou časťou práce je kapitola 6.3 *Názov Neo's Journey* v ktorej nás autor oboznamuje s mechanizmom tvoriacim šifru na rozkódovanie mena hlavného hrdinu hry, ktorým je robot „Neo“. Ako menej presvedčivá sa mi javí samotná ikona aplikácie – robot Neo je na nej zobrazený z nadhľadu, kde sa na jeho hlave nachádzajú dve antény, pod nimi niečo čo pripomína uši či slúchadlá. Tieto prvky na prvý pohľad príliš odpútavajú pozornosť od tváre robota – nevieme kam sa Neo pozerá, alebo koľko má očí. Výrazný nadhľad z ktorého sa na robota na ikone pozeráme, tiež z psychologického hľadiska môže vyvolávať pocit potreby ochrany maličkého robotíka Nea, ktorý je vďaka nástrahám v hre nesmierne ohrozený druh. V prípade, že takého pôsobenie je autorovým zámerom, hodnotím túto ikonu pozitívne, ak však by bol robot v hre silný, smelý a odolný, odporúčam ikonu týmto požiadavkám prispôbiť.

Herné princípy vo vzťahu k vizuálu hry, ktoré autor popisuje v kapitole 6.4 *Vizuálny štýl* sa javia ako zmysluplné, atraktívne a hravé. Nositeľmi emócie, atmosféry sa okrem farebnosti, rôznych farebných kontrastov a objektov stávajú aj interaktívne prvky hry – totemy. Vďaka nim a vhodne načasovanej animácii má šancu hra zaujať publikum a pomôcť tak autorovi dosiahnuť stanovený cieľ.

c) Aktuálnosť a použiteľnosť pre prax

Pozitívne hodnotím autorov zámer koncepčne pripraviť hru spôsobom, že hľadá teoretické východiská v úspešných herných tituloch. To však samé o sebe nestačí, ako autor sám píše: *„Vyskúšal som si, aké zložité je navrhnuť dobrý herný mechanizmus, dobrý prvý, či posledný level v hre, a koľko času zaberie len vymýšľanie nových herných princípov. Aké zložité je navrhnuť vizuálne atraktívnu hru, premýšľajúc pomyselne nad animáciami, ktoré sa prirodzene nedajú nasimulovať tak jednoducho, ako statická kresba. Vďaka tejto práci viem, že vytvorenie dobrej vizuálnej stránky hry nie je ľahká úloha.“*

a) Otázky

1/ Koľko úrovní/levelov ste navrhoval v celkovej hre a v akom časovom horizonte je možné jednotlivé úrovne ako aj celok odohrať?

2/ do akej miery je možné prinášať

Celkové hodnotenie bakalárskej práce A – výborne

Hodnotenú bakalársku prácu odporúčam na obhajobu



Dátum 11.6.2017

Mgr. art. Iveta Ochránková