

Hodnocení vedoucího diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Bc. Jaroslav Dlask		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design/Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2020/2021
Název práce	Hra ve virtuální realitě		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

Volba tématu

Vyprávění a prožívání příběhů je jednou z nejsilnějších potřeb, kterou se jako lidstvo neustále zabýváme. Každá generace pak znovu a znovu zkoumá možnosti médií a (technologických) prostředků, které má k vyprávění k dispozici s cílem dosáhnout co největšího účinku. Diplomový projekt Jaroslava Dlaska je tak dalším počinem v široké sbírce prací, které už na toto téma v ateliéru Digitální design vznikly. Je logické, že předmětem zájmu se víc a víc stává technologie virtuální reality, jež slibuje poskytnutí vše pohlcujícího – immersivního – prožitku.

Obsah práce

Úvodní kapitola se věnuje problematice tvorby her, respektive nám přibližuje specifický přístup v rámci game designu, tzv. Lean Game Development. Tato část textu slouží autorovi jako vodítko pro vlastní designový proces, který je pro něj novou problematikou, s níž ještě nemá dostatek vlastních zkušeností.

Další část textu je věnována fenoménu virtuální reality – autor předkládá stručný výčet výhod a nevýhod a příklady současného využití VR napříč nejrůznějšími obory. Následně podrobněji zkoumá různé typy virtuální reality, u každého typu na vybraném příkladu popisuje typické prvky, přičemž se soustředí především na příběh a herní mechaniky.

Závěrečná část teoretické práce se zabývá tzv. digitálním storytellingem, od samotné definice tohoto pojmu, jak ji postihli různí teoretici, až po studium postupů a pravidel vedoucích k vytvoření silného příběhu.

Hodnocení

Text z větší části prezentuje poznatky a znalosti, které autor získal studiem zdrojů potřebných pro zorientování se v pro něj nové disciplíně. Hojně tedy cituje studované zdroje, nepouští se příliš do vlastních úvah, polemik či analýz nebo srovnávání více různých názorů, přístupů.

Jinými slovy nám předkládá výsledky své teoretické přípravy, která je přínosná pro něj a jeho projekt, ne už tak z hlediska nalezení nových myšlenek, úhlů pohledu, poznatků.

Škoda, že část věnovaná průzkumu současného využití virtuální reality v nejrůznějších odvětvích a jejich hlubší analýza nenabídla úplnější, pestřejší a ještě podrobnější pohled na aktuální produkci a její kritické zhodnocení.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 0 %.

Návrh klasifikace C – dobře

V(e) Uherském Hradišti dne 6. 6. 2021

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte