

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Petr Medved'		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design/Grafický design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2020/2021
Název práce	Vizuální design 2D videohry		
Vedoucí práce	MgA. Michal Ščuglík		

Petr Medved' si ve své práci dal za cíl vytvořit vizuální styl 2d videohry. Vytvořil autorskou hru na téma živly, ve které chce hráče zaujmout příjemnými ilustracemi, zajímavými herními principy a „fantasy“ příběhem.

V teoretické části Petr rozebírá proces a pravidla vývoje počítačových her různého druhu. Na proces nahlíží jak z pozice velkého studia, tak i z pozice „indie“ vývojáře. Rozebírá jednotlivé pracovní pozice a různé techniky nebytné pro současnou tvorbu her.

Petr pojal teoretickou část jako vyprávění, nebo spíše jako popis procesů vývoje. Po přečtení práce jsem nabyl dojem, že Petr prošel mnoho dokumentů, videí a příběhů konkrétních osobností nebo studií. Co mně však na práci chybí, je faktická formulace pojmů, či jejich hlubší analýza. Petr se snaží čtenáři jeho práce přiblížit profese, se kterými jako autor nemá pravě moc praktických zkušeností. Používá nejednoznačné formulace, které nejdou označit jako fakt ani jako nepravda. Přínos teoretické práce pro autora je nejspíš subjektivní záležitostí a nemůžu nijak rozporovat, jestli text byl v konečném důsledku přínosem pro samotnou práci nebo ne. Myslím si ale, že kdyby si Petr zmenšil okruh bádání pouze na informace blízké své práci, tak by ho to ovlivnilo mnohem více. V teoretické části bakalářské práce bych právě očekával faktičtější konkrétnější analýzu a lepší práci se zdroji.

Druhým bodem, který jsem v práci postrádal je rozbor konkrétních herních titulů, nebo inspirací pro jeho hru. Petrova práce se jmenuje Vizuální design 2D hry a myslím si, že rozbor vizuality jiných děl by měl být základ každé rešerše. Netvrdím, že Petr přehled herních titulů nemá, ale velice by mně zajímalo, z čeho při vytváření jeho hry vycházel a co ho inspiruje.

Celkově však práci hodnotím velice kladně a rozumím, že dělat vědeckou práci z umění, či designu, nemusí být vždy nutností. Pokud by měla teoretická část ovlivňovat výslednou známku, přikláněl bych se k té lepší. Myslím si, že za designéry či umělce by neměly mluvit slova, ale díla, což v Petrově případě platí jednoznačně. Teoretickou práci hodnotím známku C – dobře.

Kontrola plagiátorství byla negativní/ ~~pozitivní~~ – systém našel shodu <5 %.

Návrh klasifikace: C – dobře

V(e) ...Zlíně..... dne1. 6. 2021.....

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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