



Hodnocení oponenta diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	Nicole Cote	
Studijní program	Multimédia a design	
Specializace	Game Design	
Forma studia	Prezenční	
Akademický rok	2024/2025	
Název práce	Návrh herního prostředí inspirované přírodou	
Oponent diplomové práce	Mgr. Markéta Dvořáčková	

Nicole Cote předkládá k obhajobě zdařilý a koncepčně vyvážený interdisciplinární projekt, který se pohybuje na pomezí herního designu a environmentálního vzdělávání. Jelikož nejsem odbornicí na herní vývoj, text dokážu ocenit především z teoretické perspektivy. Studentka zde prokázala schopnost téma intelektuálně uchopit a pracovat s dobře zvolenou literaturou. O roli herního prostředí jako média pro environmentální uvědomění přemýšlí výjimečně zralým způsobem.

Z teoretického hlediska považuji práci za průkopnickou. Autorka svou práci vystavěla na důkladné analýze středoevropských ekosystémů, s důrazem na přírodní rezervaci Milovice, a poskytla odborně podložený rámec pro následný návrh herního prototypu. Spolehlivě propojuje znalosti z přírodních věd, kulturní krajiny a estetiky. Využití žánru serious games jí umožnilo ústrojně propojit estetickou zkušenost s edukativním přesahem.

Velmi oceňuji inspiraci skutečnými ekologickými procesy a důraz na autenticitu. Výjimečně si cením studentčina rozhodnutí zaměřit se na kontemplativní průzkum, ticho a pozorování – právě to je z mého pohledu nejlepší a zároveň velmi osobitá možnost, jak zprostředkovat komplexní vztah člověka a krajiny. Práce je navíc přehledně strukturovaná, z jazykového hlediska v pořádku, složité souvislosti studentka dokáže vyložit výjimečně srozumitelně a spolehlivě. Právě v této podobě může text sloužit jako následováníhodný příklad smysluplného spojení vědy, technologie a umění.

Práci navrhuji hodnocení A – výborně.

Otázky k obhajobě:

1) Pokud bych měla uvést, kterou cestou by bylo možné téma ještě prohloubit, třeba i v rámci doktorského studia (?), bylo by to zamyšlení nad možným dopadem a budoucím vývojem sledovaných souvislostí. Jedna z takových možností, kterou zároveň navrhuji k rozpravě, se nabízí v práci britského filozofa Timothyho Mortona. Mortonovo pojetí přírody je problematizující a otevírá filozofickou reflexi toho, co vlastně *příroda* znamená v kulturním a diskurzivním kontextu.

Jak byste reagovala na výhradu Timothyho Mortona, že pojem *příroda* je kulturní konstrukcí, která nás paradoxně odděluje od ekosystémů, jež se snažíme chránit?

Jak přistupujete k estetizaci přírody ve hře? Hrozí podle vás riziko, že ekologická hra může nakonec přírodu zploštit do líbivého vizuálu, který zakrývá její reálnou komplexitu?

Jak jsem uváděla výše, vašeho projektu si neobyčejně cením zejména proto, že neobsahuje klasický narativ, ale staví na pomalém průzkumu a kontemplaci. Je možné toto dále rozvést

v duchu Mortonova pojetí ve smyslu snahy obejít klasické antropocentrické vyprávění a dát prostor *hlasům krajiny*? A pokud ano – jak se tento hlas v prostředí projevuje?

2) Druhé téma, které nabízím pro rozpravu, rozvíjí to, jak předložená diplomová práce rezonuje se současnými kulturními a mediálními otázkami. Dovolím si studentce doporučit před obhajobou zhlédnout krátký film Radima Ševčíka [Příroda 2.0](#). Ten tematizuje proměnu vnímání přírody v digitálním věku, zejména u dětí, pro něž je přirozeným prostředím právě obrazovka. Vy zřejmě postupujete ve svém projektu jinak, snažíte se prostřednictvím digitálního média přírodu znovu zprostředkovat, umožnit její prožitek. V této souvislosti nabízím otázku: Pokud se digitální prostředí stává pro většinu lidí dominantní sférou zkušenosti a příroda tak pro mnohé z nás přirozeným prostředím vlastně vůbec není, může být právě herní svět místem, kde se nový vztah k přírodě může uskutečnit?

Návrh klasifikace: A - výborně

Ve Zlíně dne 18. 6. 2025

.....
podpis oponenta diplomové práce

Hlavními hodnoticími kritérii při posuzování diplomové práce jsou:

1. Relevantnost přístupu ke zvolenému tématu, rozsah práce
2. Pochopení problematiky, definování cílů práce a jejich naplnění
3. Úroveň návrhu vlastního řešení (míra originality, inovativnosti, kvalita zpracování)
4. Úroveň textové a dokumentační části (kvalita odborných zdrojů a práce s nimi, jazyková a formální úroveň práce)
5. Kvalita prezentace celého projektu

Zásady pro vypracování diplomové práce

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 30 – 40 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 12, z toho minimálně 6 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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