



## Protokol o hodnocení bakalářské práce – ~~diplomové práce~~ \*)

**Název práce: Koordinovaný vizuální styl neziskové organizace**

**Práci předložil(a) student(ka): Matěj Matouš**

**Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafika, specializace  
Grafický design**

### Hodnocení vedoucího práce - Posudek oponenta práce \*)

**Práci hodnotil(a): doc. MgA. Kristýna Fišerová**

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

#### **1. Cíl práce**

(a jeho naplnění):

Diplomant Matěj Matouš se rozhodl udělat funkční počítačovou hru, cíl své práce úspěšně naplnil. Graficky zpracoval hru - téma, které nikdy předtím nedělal, zkusil tedy vejít na půdu nejistou, což mě potěšilo, protože se domnívám, že student je ve škole od toho aby se pletl, kazil a zkoušel si věci, které nikdy nezkusil. V teoretické práci se zmiňuje o studiu Amanita design, na které by se s přáteli časem rád napojil a které se zabývá vývojem her a sklízí úspěchy nejen v Čechách, ale i po světě. Není to myšlenka špatná, pamatuji si, když Amanita design začínali a zpočátku se jednalo spíše o práce grafické, postupem času se dávalo dohromady více a více designérů a Matěje Matouše si mezi nimi dovedu docela dobře představit.

#### **2. Technologická specifika**

(technická inovace):

Viz. bod 4. a 5.

#### **3. Přínos práce pro daný obor**

Nová autorská počítačová hra, student během diplomové práce nabral nové zkušenosti.

#### **4. Silné stránky díla**

Diplomant ukázal řešení, které vypráví jazykem svého oboru – jazykem grafického designéra. Autoři mající své portréty na vizitkách jsou fajn a ještě lepším nápadem, který diplomant zmiňuje, bylo rozšířit a nabídnout uživateli, aby si sestavil na počátku hry svojí vlastní postavičku – sebe. Uživatel se tak ztotožní s hotovou postavou, kterou si sám sestavil a ke které má rázem citový vztah.

## 5. Slabé stránky díla

K samotné práci diplomanta mám však pár otázek a výhrad, koneckonců, správná oponentura by měla také oponovat, ne být pochvalou. Je škoda, že se jedná o hru, kterou nevidíme ve funkční finální podobě a nemůžeme si ji zde zahrát. Nevíme tak, jestli bude hra například ozvučená a jak bude vypadat živý svět animovaných postav. Hra samotná mi připadá důležitější než přidružené propagační materiály u kterých si nejsem jistá, zda jsou až tak nutné, navíc autor sám v teoretické práci naznačuje, že cíl práce není komerční. Skoro mám pocit, že propagace hry by úplně stačila v prostředí hře vlastním – tj. ve virtuálním prostoru, měla by své příznivce oslovovat na webu a Facebooku, to ale diplomant v plánu má nebo již zpracoval.

Diplomant ve své teoretické práci popisuje, že se svou vizuální stránkou neoproštuje od reality, ale ani se jí nesnaží kopírovat a že by se v některých případech snad dalo říci, že se jedná o „interaktivní umělecké dílo“, přiznávám, že toto sdělení ve mně vyvolalo mírné zděšení, ale vzápětí uznávám, že studenti mají na své sebevědomí věk i právo, neboť jsou na hájené akademické půdě. Hádala bych se ale po dalším sdělení, kterého se mi v teoretické práci dostalo – totiž, že potenciál přínosu hry do oboru GD spočívá v autorské ilustraci. Podle mě se jedná o známý a často opakovaný systém tvoření vektorových obrazů, které svůj smysl a opodstatnění měly zejména v dobách, kdy byly na počítačích značné technologické limity v otázce rozlišení. Vůbec je otázkou, proč diplomant přistoupil k řešení hry způsobem použití pixelů, když se nacházíme v době, kdy si uživatelé Maců dopřávají monitory s retinou a vývojáři her se snaží o co nejrealističtější herní prostředí, leckdy nerozoznatelné od fotek, aby bylo uživateli usnadněno vcítit se co nejlépe do situace a stát se tak jedním z padouchů, závodníků, záchránců a tak podobně.

Nutno podotknout, že mi – ač to tak možná nevypadá - přístup Matěje Matouše nevadí, jeho obor je grafický design – zkrátka šel cestou opačnou, zvolil retro přístup – viditelné pixely, v čemž vidím typický přístup grafického designéra – z pixelů se totiž mnohem lépe tzv. „naváří“ různé vizitky, odznaky a tak podobně.

Jako slabou stránku práce vidím, že se nejedná o nic inovativního, pixel art tady vždy byl a bude. A také se nelze nezmínit o četných gramatických chybách v teoretické práci.

## 6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Za předloženou práci navrhuji hodnocení: velmi dobře

Datum: 20. 5. 2015

Podpis:



---

\*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list