Jméno: **Barbora HAVRDOVÁ** Osobní číslo: **D13B0278P**

Průběh obhajoby bakalářské práce:

Název práce: KONCEPT POČÍTAČOVÉ HRY S UKÁZKAMI V RÁMCI INTERAKTIVNÍ WEBOVÉ STRÁNKY

Navržená známka vedoucího práce: 3

Navržená známka oponenta: 3

V úvodu obhajoby byla představena vysokoškolská kvalifikační práce formou prezentace webové aplikace počítačové hry.

Komise byla podrobně seznámena s hodnocením vedoucího práce a posudkem oponenta včetně navrhovaného hodnocení. Dále se komise seznámila i s teoretickou částí vysokoškolské kvalifikační práce.

Studentka seznámila komisi se průběhem a tvorbou díla. Sdělila komisi i problémy, které musela řešit.
Mgr. Dlouhá: „Vysvětlete nám co je cílem hry. A co se při hře mužete?"
Studentka: „Hlavní hlavní mysl, vytvořit vlastní příběh a získávat minulý a fotky."
Mgr. Domlátil: „V BP nebyl veden odkaz na aplikaci hry."
Studentka reagovala na připomínku prof. Barty na originalitu práce, že zpřesnila, že se už bylo vyčerpáno. Spíše by se zaměřit a jiné hry. Chtěla se do toho stylizovat. Na výběr z dostupných připomínek studentka uvedla, že se zaměří na celkové koncepci. Shrnula fáze, které by je potřebné s webovou aplikací. Pak teprve se zaměří na stránku. Byla velkou grafickou úpravu. P. Fašianok podotkl, že je škoda, že do prototypu nevtiskla svůj obraz, že pizzu pověsila.

Členové zkušební komise:

Prof. akad. mal. Jiří Barta
Doc. akad. mal. Vladimír Merta
Vojtěch Aubrecht
Dušan Brozman, M.A.
Mgr. Barbora Dlouhá
MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.
Doc. MgA. Milena Dopitová
Peter Fašianok
Prof. Mgr. Štěpán Grygar
akad. mal. Pavel Koutský
Prof. akad. mal. Adéla Matasová-Teisingerová
Mgr. Lenka Merglová Pánková
Doc. akad. mal. Josef Mištera
MgA. Jan Morávek
Doc. akad. mal. Aleš Ogoun
Mgr. Milan Svatoš
MgA. František Vašta
Jan Víz

Klasifikace: DOBŘE

Datum obhajoby: **16. června 2015**

podpis zkoušejícího