FAKULTA DESIGNU A UMĚNÍ
LADISLAVA SUTNARA
ZÁPADOČESKÉ UNIVERZITY
V PLZNI

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

Název práce: Výtvarné řešení počítačové hry

Práci předložil(a) student(ka): Anna Dvořáčková

Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace

~~Hodnocení vedoucího práce~~ - Posudek oponenta práce *)

Práci hodnotil(a): MgA. Mgr. Pavel Trnka
(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

1. **Cíl práce**
   (a jeho naplnění):

Studentka Anna Dvořáčková si za cíl vzala nelehký úkol.
Přestože neměla, jak psala ve své teoretické části bakalářské práce, žádné zkušenosti s herním designem, podle mého názoru se jí podařilo vytvořit vizuálně působivý herní svět.

2. **Technologická specifika**
   (technická inovace):

   Anna Dvořáčková ve svých klauzurách dokazuje, že zvládá jakoukoliv techniku.

3. Přínos práce pro daný obor

Jakákoliv inovace, výtvarný experiment ve světě her, je podle mého přínosem.

4. Silné stránky díla

Svůj ilustrátorský talent, ale i smysl pro komiksovou estetiku, Anička dokonale zúročila.
Je skvělou figurální kreslířkou se smyslem pro detail, prostor, kompozici.
Podle mého názoru se jí podařilo vytvořit originální svět plný podivných bytostí.
Dokázala najít zajímavou stylizaci postav.
Návrhy prostředí disponují atmosférou, prostorovostí a kontrasty světla a stínu.

5. Slabé stránky díla

Mám pocit, že jsou některé kresby příliš tmavé a tím ztrácejí čitelnost v detailu.

6. Hodnocení a navrhovaná známka
(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

výborně

Datum: 7. 6. 07 **Podpis:**

---

*) Nehodící se škrtněte
Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný