



## Protokol o hodnocení bakalářské práce

**Název práce:**

**Interaktivní didaktická pomůcka pro nakladatelství FRAUS**

**Práci předložil(a) student(ka): Volha Tsiasliuk**

**Studijní obor a specializace:**

**Multimediální design, specializace Multimedia**

**Hodnocení oponenta práce:**

**Práci hodnotil(a): MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.**

**Cíl práce**

(a jeho naplnění):

Počítačová hra.

**Technologická specifika**

(technická inovace):

Interaktivní hra vytvořená v Unity.

**Přínos práce pro daný obor**

Vznikla drobná a ještě plně nedokončená počítačová hra čerpající z dějin výtvarného umění.

## Silné stránky díla

Počítačová hra přiměřeného rozsahu postavená na vybraných dílech výtvarného umění. Autorka propojuje obrazy z různého období a různých rukopisů a vytváří jakousi výtvarnou koláž, která je velmi povedená a to jednak díky citlivému sestavení a také proto, že je přemalovala a tím vizuálně sjednotila aniž by nějak vážně utrpěla. Do hry zařadila adekvátní množství úkolů a doba hraní tak není příliš dlouhá a neztrácí napětí. Celková koncepce, kdy v dalších levelech má být stále méně úkolů, jistě také dramaturgicky dobře zafunguje. Skvělým i když trochu brutálním prvkem je potrubí, které hráče zřetelně vede základní mechanikou levelu. Jízda plechovky potrubím pak představuje skvostnou odměnu. Dobře volená je také doprovodná hudba. Animace objektů ve hře je jednoduchá, ale pro účel dostatečná.

## Slabé stránky díla

Ač koláže z výtvarných děl v jednotlivých levelech dokázala autorka výborně sjednotit, celek doprovází zbytečná a rušivá stylová nejednotnost – myslím tím vzezření menu, návodu a intra, které by podle mého názoru měly být jednotnější, ideálně vycházet z malované vizuality levelů. Intro působí velmi slabě jako neumělá skica teprve plánované výtvarné a animační práce a shazuje tak dojem.

Herní mechanice bych vytkl jen jeden zbytečný případ zdvojeného úkolu – u létajícího stolu jsou totiž oproti ostatním úkolům nutné dvě akce (posunout svíčku na kraj a pak zatřást stolem). Na základě zkušenosti s ostatními úkoly hráč očekává, že se něco stane po první provedené akci (např. posouvá svíčku po stole sem a tam a nic se nestane). Jistě by tu stačil jen jeden z oněch úkonů, čímž by se dodržela logika nastavená ve zbytku hry.

Nejsem si také jistý účelem a cílovou skupinou hry. Nevěřím, že by se hrou bavili studenti připravující se na zkoušky a že by se něco adekvátního dozvěděli. Princip sbírání obrazů do knihy mi k tomu neseď. Spíše bych hru použil na výstavě uvedených obrazů jako interaktivní opakování pro děti. Pokud má být hra určena dospělým studentům, očekával bych ještě větší odvaz.

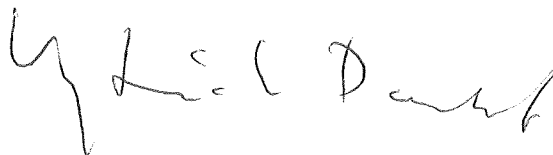
## Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

VÝBORNĚ

Datum: 17.5.2016

Podpis:



\*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný