



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

**Název práce: Výtvarné řešení deskové hry / gamebooku**

**Práci předložil(a) student(ka): Julie Opletalová**

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

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

#### **Práci hodnotil(a):**

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

**MgA. Marie Kohoutová**

#### **1. Cíl práce**

(a jeho naplnění):

Cílem práce bylo vytvořit celkové výtvarné řešení zvolené deskové hry a tuto prezentovat formou funkční makety. Autorčiným osobním přáním bylo zprostředkovat hráčům atmosféru středověkého světa s fantasy prvky, do nějž je děj hry zasazen a zároveň zachovat přehlednost, funkčnost a uživatelskou vstřícnost hry.

Oba vytyčené cíle považuji za naplněné.

#### **2. Technologická specifika**

(technická inovace):

Autorka se během práce blíže seznámila s různými technikami a postupy, jež jistě v budoucnu využije v praxi. Jedná se především o digitální kolorování oscanované předlohy pomocí grafického tabletu a celkovou kompletaci a předtiskovou přípravu dat v programech Adobe Photoshop, Illustrator a InDesign. Při výrobě vložek spolupracovala s BcA. Barborou Hortovou, která vymodelovala požadovaný tvar v programu Rhinoceros. Vložky byly poté vytištěny na 3D tiskárně a nabarveny.

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

V odevzdané práci spatřuji především velký přínos pro autorku samu. Ta zde prokázala schopnost zpracovat zadaný úkol od prvotních skic až po tvorbu funkčního prototypu. Také si vyzkoušela spolupráci s autorem hry, s nímž diskutovala svou představu vizualizace jeho ideí.

Za přínosné považuji rozhodnutí orientovat formát hracích karet horizontálně a věnovat tak větší prostor na kartě ilustracím.

#### 4. Silné stránky díla

Práce je vizuálně celistvá, zvolené fonty vhodně doplňují obrazovou složku práce. Rozvržení hracího plánu, karet i mapy je funkční a účelné. Ilustrace nesou adekvátní míru zjednodušení, nutnou pro snadnou rozpoznatelnost zobrazených předmětů a bezproblémovou orientaci hráčů.

Zároveň jsou dostatečně reálné, aby v hráčích dokázaly podnítit představu světa, v němž se hra odehrává.

#### 5. Slabé stránky díla

Za ne zcela šťastné považuji použití špendlíků. Jejich hlavičky mi nepříjdou dostatečně viditelné. Jejich nahrazení větším objektem by mohlo hráčům usnadnit orientaci na ploše herního plánu.

V případě komerčního šíření hry bych doporučila zamyslet se také nad uspořádáním jednotlivých částí hry v krabici a nad případnou alternativou pro stůl, na němž je nalepeno bitevní pole.

#### 6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhově):

Je zřejmé, že autorka věnovala zpracování bakalářské práce značné úsilí. Všechny části hry jsou pečlivě a promyšleně zpracovány se zjevným smyslem pro detail. Oceňuji též volbu tématu. Autorka se rozhodla zpracovat hru, jejíž děj se odehrává v prostředí jí osobně blízkém a tak mohla při kresbách čerpat z osobních zkušeností a prožitků. To se na výsledku pozitivně projevilo.

Za kladný aspekt práce považuji i skutečnost, že autorka z vlastní vůle vytvořila předmět, který přinese radost a potěšení nejen jí samé, ale i jejímu blízkému (a při troše štěstí i širšímu) okolí.

Navrhovaná známka: výborně

Datum:

25-05-2017

Podpis:

*Kobouřková*

---

\*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný