

**Průběh obhajoby bakalářské práce:**

Navržená známka vedoucího práce:









Navržená známka oponenta:

2  
1

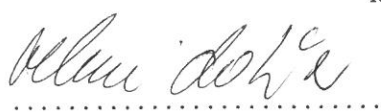
V úvodu obhajoby byla představena vysokoškolská kvalifikační práce formou nainstalovaného díla ve výstavním prostoru. Komise byla podrobně seznámena s hodnocením vedoucího práce a posudkem oponenta včetně navrhované známky. Dále byla komise seznámena i s teoretickou částí vysokoškolské kvalifikační práce.

Studentka pracovala s autory studované funkční hry. Popovídala deskovou hru se systémem organizace Gaddiů, prací karel, Jeroníma. Pro vlastní vytvoření pracovala. Studentka studovala výtvarnou - kresbu volba polyuretan. Motivy složitě doplňuje kru. prof. Axmann: funkční; vepř. kresba kresba, kresba výtvaru. odp. kresba; o výtvarném číselu.

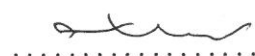
**Členové zkušební komise:**

- Prof. akad. mal. Mikoláš Axmann 
- Doc. akademický malíř Josef Míštera 
- Dušan Brozman, M.A. 
- akad. mal. Renáta Fučíková 
- MgA. Mgr. Bedřich Kocman 
- MgA. Mgr. Jan Kocman 
- Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. 
- MgA. Ing. Václav Šlajch 

Klasifikace: .....



Datum obhajoby: 12. června 2017

  
.....  
podpis zkoušejícího