

# Protokol o hodnocení kvalifikační práce

**Název diplomové práce:** Společenská hra

**Práci předložil student:** BcA. Linda TRNKOVÁ

**Studijní obor a specializace:** GI - specializace GD a digitální média / MgA.

**Posudek oponenta práce**

**Práci hodnotil:** MgA. Jan Chabr

## 1. Cíl práce

Deklarovaný cíl vytvořit vzdělávací deskovou hru s aplikací byl formálně splněn. Kvalitou ale výstupy neodpovídají plnohodnotné hře s tržním potenciálem.

## 2. Stručný komentář hodnotitele

Oceňuji, že si studentka v diplomovém projektu zkusila mimo práce grafického designera také roli herního vývojáře a projektového manažera. Výsledek tak přesahuje meze grafického designu a je třeba jej hodnotit také jako výsledek designu uživatelského. Z toho důvodu vnímám jako zásadní nedostatek absenci tzv. Beta testingu, při kterém by snad autorka odhalila některé z následujících chyb.

### **Vizuální styl:**

Na obalu chybí jasná informace, že aplikace není součástí balení a pro hru je potřeba mobilního zařízení. Piktogramy by bylo vhodné vizuálně sjednotit a zjednodušit (např. samotné označení 15+ je zavádějící). Herní deska je špatně čitelná a chybí zde

piktogramy, které by hráče naváděly k daným úkonům. Hlavní část hry, karty s obrazy, je nedomyšlená. Jejich ztvárnění by mělo v hráčích evokovat dojem cenností, o které soupeří. Vzhledem k oboru studia a typografickému pojednání karet bych rovněž očekával poutavější písmo i způsob sazby.

### **Pravidla:**

Při psaní pravidel je nutné myslet na veškeré situace, které při hraní mohou nastat a vyvarovat se sporných interpretací. Autorka např. opomněla ošetřit situaci, kdy dva hráči skončí na stejném herním poli, dojde balíček karet nebo když se hráči snaží určit, který z nich sedí „přímo naproti“. Naopak některá z aplikovaných pravidel mohou vyvolávat frustraci a pocit nespravedlnosti. Hráč s šestistěnnou kostkou statisticky stráví na „trestných kolečkách“ delší dobu než hráč s „dvacetistěnkou“. Hráč s galerií, která má tři křídla, se může vyhnout efektům akčních karet postihujících jen levé či pravé křídlo. Hráč s galerií odlišné barvy má výhodu oproti hráčům sbírajícím stejnou barvu.

### **Komponenty:**

Přestože je nápad s magnetickým uchycením karet na zeď galerie zábavný, pro komerční produkci je nevhodný vzhledem k navýšení ceny za materiál a výrobu. Stejný princip platí i pro velikost komponentů. Hrací deska by mohla být poloviční vzhledem k tomu, že délka ani tvar trasy není pro hru podstatný. Celé balení by se tak stalo více kompaktní a lépe přenosné. Naopak lepší materiál by zasloužily karty, které jsou nejexponovanější částí hry a při gramáži 120-160 g/m<sup>2</sup> se brzy poničí.

### **Aplikace:**

Aplikace nefunguje v offline režimu, komplikuje se tím hraní např. na cestách a místech se slabým signálem. Je také třeba přístupu k fotoaparátu, na starších zařízeních je tak aplikace zcela nefunkční. Technologie zvolená pro rozpoznání karet špatně vyhodnocuje snímky (např. desku stolu považuje za obraz Marka Rothka). Správnou a špatnou odpověď je nutné indikovat dalším vizuálním prvkem, nejen změnou barvy pozadí. Tlačítka a aktivní části aplikace by měly vycházet z běžných principů UI designu. Animace zvyšují čas nutný k načtení aplikace, aniž by přinášely do hry funkční prvek.

Výsledek celkově působí spíše jako prototyp zábavné učební pomůcky než jako autorsky sebevědomý akademický projekt v oblasti herního a grafického designu, což jen podtrhuje formální chyby v teoretické části práce.

### **3. Vyjádření o plagiátorství**

Studentka neuvádí, jakým způsobem ošetřila práva na zobrazení novodobých děl, přesto se domnívám, že tato diplomová práce není plagiátem.

### **4. Navrhovaná známka a případný komentář**

Na základě nesrovnalostí uvedených výše si nejsem jistý, zda studentka vyhověla, neznám však okolnosti vzniku práce ani dosavadní studijní výsledky autorky. Kloním se proto k navrhované známce *dobře*.

**Datum: 22. 5. 2022**

**Podpis: MgA. Jan Chabr**

