

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název bakalářské práce: INTERAKTIVNÍ ANIMACE - POČÍTAČOVÁ HRA

Práci předložil student: Iryna TSARYK

Studijní obor a specializace: Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil: BcA. Vojtěch Kočí

1. Cíl práce

Autorka splnila sama sebou vytyčené zadání.

2. Stručný komentář hodnotitele

Svůj stručný komentář si dovoluji zahájit krátkou zprávou o teoretické části práce, ať máme to palčivé za sebou.

Irynina průvodní zpráva obsahuje mnoho chyb — překlepy, neschopnost psát uvozovky, velká a malá písmena, čárky v souvětích, legrační novotvary (např. „randomní“) ale i typografické chyby (absence mezery za tečkou, jednoznakové předložky na konci řádku), atp...

Je jasné, že čeština není Irynin rodný jazyk, ale studium zde probíhá v češtině, a tudíž i závěrečná práce musí být v dobré češtině. Práce měla projít několikaterou korekturou, klidně i od přátel a spolužáků...

Průvodní zpráva je jinak napsána velmi živě a zajímavě, i když někdy je až příliš výřečně. V popisu práce Iryna například sáhodlouze popisuje například výčet všech vizuálních částí UI. Celé odstavce by zde bylo možné nahradit jediným obrázkem a slovy spíše popsat, jaké důvody za těmito estetickými rozhodnutími jsou. Místo ne zcela zásadních detailů (dozvídáme se například jméno paní učitelky z Iryniny střední školy) by se čtenář mohl dozvědět konkrétnější faktické výsledky obsáhlých rešerší, které by ho bezpochyby zaujaly více.

Iryna si nicméně zvolila velmi zajímavé a chvályhodné téma Běloruské kultury a folklóru a hned zkraje je nutné ocenit právě provedené rešerše, které se, alespoň podle výsledků práce, zdají být poměrně obsáhlé. Iryna napsala jednu z nejzajímavějších průvodních zpráv i proto, že dokázala srozumitelně popsat důvody volby tématu. Dokonce stručně naznačuje i politický kontext, kvůli kterému hrozí postupná ztráta vztahu Bělorusů k autentickému folklóru. Trochu mě mrzí, že se právě politické okolnosti vlivu Ruska na potlačování svébytné běloruské kulturní identity neobjevuje v samotné hře, alespoň zatím. I když jde o koncepci hry pro děti od šesti let, zcela jistě je možné zmínit nejpálivější politické problémy citlivě a v alespoň hrubých obrysech.

Největší nevýhodou praktického výstupu bakalářské práce je, že jde pouze o koncept. Vytvořit prototyp bývá velmi důležité i u takovýchto her. Mohou snadno pomoci objevit problémy a kvality designu. Je škoda, že autorka nevyužila prostoru celého jednoho roku k seznámení se se základy Unity, pomocí kterých by jistě dokázala dát prototyp dohromady. Ten by mohl pomoci i při testování UI na cílové skupině, dětech 6+. Mám totiž, snad absolutně liché, pochyby, že takto malé děti budou těžko stíhat číst české titulky k běloruskému voiceoveru...

Game design se nezdá být nijak překvapivý a přelomový — jde o klasickou point-and-click edukativní hru, možná spíše interaktivní knihu. Bohužel výstupem celoroční práce není plnohodnotný game design dokument, takže o něm máme jen hrubé představy. Nemyslím si však, že je nemožné celou hru herně obohatit. Bylo by zcela jistě vhodné se v případném budoucím vývoji zamyslet, jakými způsoby může hráč interagovat s cílovou platformou a pokusit se využít vícero akcí, než jen prostý klik. Tvorba vlastní Maslenice a

masky kozy, jež mají být highlightem hratelnosti, fungují obě na totožném principu, i když by nemusely.

Jinak se hra zdá být přehledně strukturovaná, centrální kolo reprezentující celý rok je sympatickým středobodem příběhů. Návrh UI má několik zajímavých nápadů, například kapitoly ve formě záložek čouhajících z encyklopedie, barevné kódování podle ročních období, atp. Místy ale UI vychází ze zažitých herních stereotypů, jakým je například mohutné dialogové okno, jenž je snadno nahraditelné lehčími verzemi téhož, například mnohem kratší komiksovou bublinou.

Výtvarné provedení je skvěle konzistentní a řemeslně velmi profesionálně zvládnuté. Stylizace se na můj vkus možná až příliš blíží „mezinárodnímu stylu“ animace a není příliš překvapivá, ale to je jen můj zcela subjektivní názor. Propisují se do ní sice autentické běloruské ornamenty, ale zejména charakterový design je poněkud unifikovaný. Pro cílovou skupinu dětí od šesti let je však dobře zvolený.

Pro jakkoliv výraznou a hyperexpresivní animaci není ve hře tohoto typu místo, má-li však stylizace co nejvěrněji simulovat tradiční papírkovou animaci, výrazně by pomohlo, kdyby vše bylo animováno „na dvojky“, tedy na 12, resp. 12,5 framů za sekundu. U animovaných charakterů bývá také vhodné vrhnout pod ně tenký stín, podobně jako opravdový papírek vrhá na animační plochu.

3. Vyjádření o plagiátorství

Irynina práce zcela jistě není plagiátem...

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Oponent navrhuje známku výborně, a to zejména pro velmi dobře zvolené a poctivě rešeršované téma. Dokončení této hry by bylo velmi chvályhodným počinem, který by mohl mít pozitivní vliv nejen na běloruské národní uvědomění, ale by seznámil s běloruským folklórem i nás. Přeji tedy Iryně, aby našla energii na zdárné dokončení hry a těším se, až si jednou nadesignuji vlastní Maslenici!

Datum: 21.5.2023

Podpis: BcA. Vojtěch Kočí

Tisk oboustranný