

20. 06. 2013

KOPIE SE SHODUJE S ORIGINÁLEM.  
OVĚŘILA STUDIJNÍ REFERENTKA J.M.D.

## Protokol o hodnocení bakalářské práce

Název práce: **Redesign user interface a příběhových ilustrací hry Zaklínač**

Práci předložil student: **Vladimír Vilimovský**

Studijní obor a specializace: **Ilustrace a grafika, specializace Grafický design**

### Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil: **doc. akad. mal. František Steker**

#### 1/ **Cíl práce (a jeho naplnění):**

Poznatek, že v počítačových hrách se grafický design uplatňuje málokdy, motivovalo Vladimíra Vilimovského k tomu, že jako cíl své bakalářské práce si zvolil přepracování hry „Zaklínač“. Důsledně promyslel všechny složky hry, které s citem zpracoval a vkomponoval do iluzivních herních scén. Výstupy svou kvalitou zcela jasně převyšují, podobu předlohy. Cíl práce jednoznačně naplnil, jak v kvalitativní úrovni práce tak jejím rozsahem.

#### 2/ **Technologická specifika (technická inovace):**

Přepracované herní interface a z elementárních základů vycházející piktogramy se dobře snoubí se světem fantazie, magie, příšer, nebo bojových scén. Ze zorného hracího pole jsou odstraněny zbytečné grafické prvky a nešvary. Na ploše zůstávají jen elementy, které jsou důležité pro dějovou linku. Přes subtilní charakter jsou dobře čitelné. Funkční je soubojové rozhraní, ve kterém je plynulost soubojů docilována systémem bojových kombinací.

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

Práce je původní vizuálně, technologicky i myšlenkově. Autor si plně uvědomuje roli a pozici grafického designéra ve vizuální komunikaci.

#### 4/ **Silné stránky díla**

Přesvědčivě tvarovaný celý svět hry. Čistý, fungující uživatelský prostor. Celá sada piktogramu, které mají dobrou čitelnost, jsou rozpoznatelné za každé herní situace.

**5/ Slabé stránky díla**

Výtku mám k autorovým ilustracím. Měl si vyšetřit víc času na jejich prokreslení se k osobitějšímu kresebnému projevu.

**6/ Hodnocení a navrhovaná známka (výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):**

Výborně

Datum: 27. 5. 2013

Podpis:

