

20 -06- 2013



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

**Název práce: Interaktivní animace - počítačová hra**

**Práci předložil(a) student(ka): Tomáš Urbánek**

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

### **Hodnocení vedoucího práce**

**Práci hodnotil(a): prof. akad. mal. Jiří Barta**

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

Kvality bakalářské práce Tomáše Urbánka nespočívají ve vizuálně efektním provedení, ale v důvtipném a nápaditém systému.

Písmena jako typografický labyrint (prostor, ve kterém se hra odehrává) a slova jako nástroj při překonávání překážek, to je určitě originální řešení, které by mohlo hru udělat přitažlivou pro všechny věkové kategorie (podobně jako známý Scrabble). Je, ale ještě potřeba hru zrevidovat a pročistit a doplnit, aby měla skutečně jasná pravidla a zaujala uživatele svým sofistikovaným systémem. Cílem bakalářské práce je zatím hratelná ukázka, která funguje a tím je samozřejmě zadání splněno.

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

Při realizaci hry postupoval Tomáš Urbánek optimálním způsobem, jako jeho kolegové, kteří si vybrali hru - téma své práce. Kresebné návrhy upravil a naanimoval v programu Photoshop, program Illustrator použil pro vektorizaci a následně importoval do programu Flash. Programování hry svěřil studentovi ČVUT Ondřeji Paškovi.

### 3. Přínos práce pro daný obor

Práce je v rozpracovaném stavu a nelze odhadnout, jaký bude mít po dokončení, pro obor význam. Pokud ano, pak půjde spíše o úspěch samotného autora, který se dokáže prosadit v náročné konkurenci.

### 4. Silné stránky díla

Práce Tomáše Urbánka je promyšlená, má logický a vtipný systém, který nebylo lehké skloubit a naprogramovat. Hra se slovy má nekonečné možnosti, které jsou v ukázce naznačené, ale jistě je to jen začátek v dlouhé řadě dalších možných kombinací písmen a vynalézavých překážek. Hrací prostor, vytvořený z černých liter, tvoří příjemné a výrazné dekorativní pozadí, které je čitelné i na malém displeji. Zároveň neruší, ale naopak se dobře doplňuje s barevnou technicistní grafikou – animovaný panáček, předměty, překážky atd. Hra Tomáše Urbánka není stereotypní, je akční i tvořivá a nenudí.

### 5. Slabé stránky díla

Kompozice liter, které tvoří dekorativní pozadí hry, je místy neharmonická a měla by více respektovat vyvážené rozložení tmavých a světlých ploch. Domnívám se, že i v tomto případě by měly fungovat pravidla tzv. „rozpalu písmen“. Zároveň by se i tato grafika mohla stát aktivní součástí systému hádanek a ne jenom pasivní dekorací.

### 6. Hodnocení a navrhaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhovělo):

výborně

**Datum:**

14. 5. 2013

**Podpis:**

