

**Průběh obhajoby bakalářské práce:**

Název práce: Návrh počítačové hry

Vedoucí práce: Barta Jiří, Prof. akad. mal., navržená známka: 2

Oponent práce: Hlaváč Marek, BcA., navržená známka: 2

V úvodu obhajoby byla představena vysokoškolská kvalifikační práce (nejprve formou prezentace na PC a následně formou instalace díla ve výstavním prostoru). Poté byla komise podrobně seznámena s hodnocením vedoucího práce a posudkem oponenta včetně navrhovaného hodnocení. Následně byla komise seznámena s teoretickou částí vysokoškolské kvalifikační práce.

Studentka představena komisi svojí počítačovou hrou, obrázky a připomínky:

Prof. Barta: „Proč jste vybrala specifická výtvarná média?“

Studentka: „Inspirovala jsem se specifickými výtvarnými žánry nejen svou hrou, snažila jsem se stylizovat do tvou školu.“

Doc. Dopitová: „Je to divné, že popis krávy je realistický a výtvarně ne.“ „Myslíte, že hra bude testovat kreativitu pro děti abstraktní?“

Studentka: „Hra je o smyslu, měla by provokovat atmosféru tajemna a výtvarně sít.“

Mgr. Kryspl: „Action script je programová kolize?“

Studentka: „Ano, vztahovala jsem se k dějům, náhodnostmi a jednoduchými příběhy. Je to o počítačové hře. Hra by měla být do mobil. telefonů.“

**Členové zkušební komise:**

- Prof. akad. mal. Jiří Barta
- Doc. akad. mal. Vladimír Merta
- BcA. Vojtěch Aubrecht
- Mgr. Bc. Barbora Dlouhá
- Doc. MgA. Milena Dopitová
- Peter Fašianok
- akad. mal. Pavel Koutský
- MgA. Michal Krysl
- Prof. akad. mal. Adéla Matasová-Teisingerová
- Mgr. Lenka Merglová Pánková
- MgA. Jan Morávek
- Mgr. Milan Svatoš
- MgA. František Váša
- Ivan Vít

*Jiří Barta*

*V. Aubrecht*

*Dopitová*

*Kryspl*

*Jiří Barta*  
.....  
podpis zkoušejícího

Klasifikace: DOBŘE .....

Datum obhajoby: 20. června 2013