

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Petr Medved'		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design/Grafický design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2020/2021
Název práce	Vizuální styl 2D videohry		
Oponent práce	MgA. Jana Vyoralová		

Autor práce si jako téma své bakalářské práce zvolil vizuální styl 2D videohry. Vzhledem k celkovému zaměření studijního programu ateliéru Grafický design velmi oceňuji výběr tohoto tématu, jelikož se s tvorbou videoher v rámci studia nesetkal.

Z textu práce je zřejmé, že autor má k hrám kladný vztah a v celé problematice se dobře orientuje.

Autor ve své práci začíná obecným vymezením tvorby videoher a jejich historií. Ačkoliv byl autorův záměr nezatěžovat příliš historií videoher správný, ocenila bych, kdyby tato kapitola byla rozvedena více, třeba se zaměřením na určitý žánr, který autor více rozvádí ve své praktické práci. Dále se úvodní kapitola zabývá herními platformami, kde autor srovnává různé druhy zařízení, i zde bych ocenila větší rešerši či krátkou sondu do historie.

Hlavní část bakalářské práce je zaměřena na oblasti vývoje videoher a jejich propojení. Pohled na problematiku videoher podle profesí shledávám jako zajímavou cestu.

Zde bych ocenila, kdyby se autor práce více zaměřil na celé UI videoher, které je pro tuto tvorbu zcela zásadní a autor jej zmiňuje jej okrajově. Zároveň bych nedefinovala UI jako „prvek s průhledným pozadím“, protože se za tímto pojmem skrývá daleko více.

V teoretické práci postrádám hlubší rešerši vizuální stránky současných videoher, jelikož práce nese název „Vizuální styl 2D hry“, což se v teoretické části práce příliš neodráží.

Návrh klasifikace B – velmi dobře

V(e) Zlíně dne 31. 5. 2021

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------