

Příloha k protokolu o SZZ č. : 1

Student: Anna Krtičková

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Studijní obor Klasická animovaná tvorba

Datum odevzdání posudku :

Oponent*):

Vedoucí *): Jan Živocký

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

TEORETICKÁ ČÁST:

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření počítačové hry „NADRAKA“

Na začátek bych rád uvedl, že od první chvíle, kdy jsem byl obeznámen s prací Aničky a Kuby, jsem byl neskutečně zvědav, jak celá věc dopadne, neboť už jsem byl svědkem krachu několika ambiciózních herních projektů. Tvorba počítačové hry není krátkodobou záležitostí a vyžaduje množství různých profesí, nemluvě o finanční stránce věci. V tomto případě však autoři zvítězili sami nad sebou – dokázali si sehnat potřebné lidi a vybavení a dotáhli svou práci do úspěšného konce. Velmi oceňuji zvolený žánr – vystavět příběh na vtipu a poetice místo akce a agrese, které jsou dnes mnohem více v kursu, je značně odvážným krokem. Je příjemné vědět, že nekonfliktní adventury mají své místo i v dnešním světě.

Anička svou explikaci pojala trochu jako vyprávění – volným tempem nás zasvětil do prvotních nápadů a inspirací, abychom se následně mohli vrhnout do radostí a strastí samotné realizace. Stejně jako u Kuby si v této práci lze najít spoustu dobrých rad, postupů a varování, i když ne tak technicky popisných. Jsem také rád, že se autorka vyvarovala pouze suchého popisu a pojala své dílo více „slohově“, celá práce se tak velmi příjemně čte. Jsou to však hlavně nabyté zkušenosti, ze kterých může čtenář v případě zájmu čerpat, aniž by sám musel obtížně objevovat problémy, které již byly objeveny a vyřešeny.

Návrh na klasifikaci bakalářské práce: Teoretická část: A



podpis vedoucího bakalářské práce

Ve Zlíně 20. 5. 2008