



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Bc. Jiří Černík
Téma práce: Herní design

Slovní hodnocení:

Student vytvořil diplomovou práci, ve které sleduje současný stav a trendy v oblasti moderního herního designu. Přitom vyšel z teoretických znalostí návrhu obecného software, kterému se naučil během studia. Své znalosti prakticky prezentoval tvorbou základního návrhu pro počítačovou hru. Tento svůj návrh provedl standardizovaným způsobem a vytvořil Game design dokument.

V práci se student věnoval způsobům výuky herního designu, týmovým rolím uplatnitelným při vývoji počítačové hry, používaným nástrojům a samozřejmě také postupem při vývoji hry. Součástí práce, která končí na straně 57 je také obecný popis game design dokumentu. Vlastní autorský game design dokument student vložil jako přílohu – přičemž v číslování pokračuje i nadále, což dělá práci velmi nepřehlednou. Přesto student výše uvedeným splnil zadání práce.

Vlastní typografická a stylistická úroveň je podprůměrná a to nejen chybným číslováním stránek. Hrubým nedostatkem práce je fakt, že je vytištěna černobíle. Toto působí u práce, která se věnuje hernímu designu (tj. vlastně i počítačové grafice) absurdním dojmem.

Vlastní pracovní nasazení studenta bylo rozporuplné. Jeho nadšení a vysoká míra samostatnosti byly střídány obdobími absolutní pasivity. Vlastní práce byla odevzdána jen díky týdennímu odkladu a i přesto obsahuje řadu nedostatků. Právě srozumitelnost, jazyková (slovo šance) a typografická úroveň jsou důvodem pro snížení navrženého klasifikačního stupně.

Výsledky automatické kontroly odhalování plagiátů uvádí téměř nulovou podobnost s dalšími dokumenty a není tak důvod podezřít autora z plagiátorství.

Student prokázal, že pochopil principy moderního herního designu. Vytvořil Game Design dokument a předvedl, že přestože dokument obsahuje drobné chyby, je dostatečným podkladem pro tvorbu technického dema relativně propracované počítačové hry. Právě vysoká míra uplatnitelnosti v praxi a vysoká specializace tématu jsou důvodem, proč práci jednoznačně doporučuji k obhajobě. Vzhledem k výše uvedenému však navrhuji klasifikační stupeň C.

Otázky k obhajobě:

1. Uveďte prosím životní cyklus vývoje hry v celém kontextu, vč. zapojení vývoje software v intencích, v jakých je probírána během studia.

Doporučení práce k obhajobě: ano

Navržený klasifikační stupeň: C

Posudek vypracoval:

Jméno, tituly: Ing. Josef Brožek
Zaměstnavatel: Univerzita Pardubice

V Pardubicích dne: 12. 9. 2018

Podpis: