

## Posudek vedoucího bakalářské práce

Student: Vojtěch Levek  
Číslo studenta: E21530  
Název bakalářské práce: Branding a vizuální identita herního vývojářského studia  
Cíl práce: Vytvořit vizuální identitu fiktivní firmy, která se zabývá vývojem videoher (herního vývojářského studia) včetně tvorby designové části webové stránky.  
Vedoucí práce: Ing. Miloslava Kašparová, Ph.D.  
Studijní program: B0688A050001 Aplikovaná informatika  
Akademický rok: 2023/2024

### Náročnost tématu

	výborně	velmi dobře	vyhovující	nevyhovující	nelze hodnotit
Teoretické znalosti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vstupní údaje a jejich zpracování	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Použité metody	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Kritéria hodnocení práce

	výborně	velmi dobře	vyhovující	nevyhovující	nelze hodnotit
Stupeň splnění cíle práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Původnost zpracování tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka provedené analýzy (ve vztahu k tématu)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba práce a rozsah	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s českou a zahraniční literaturou včetně citací	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková úroveň (styl, gramatika, terminologie)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Využitelnost výsledků práce

	vysoká	střední	nízká	nelze hodnotit
Pro teorii	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro praxi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Identifikace záznamu:

Agenda závěrečných prací

Cílem práce bylo vytvořit vizuální identitu fiktivní firmy, která se zabývá vývojem videoher včetně tvorby designové části webové stránky.

Předložená bakalářská práce je podrobně a čistě zpracována, je dobře strukturována a je rozdělena do čtyř kapitol.

První kapitola se zabývá pojmy vztahujícími se k tématu videoherního průmyslu, vizuální identity a webdesignu. Druhá kapitola je věnována formulaci problému. Návrh vizuální identity a vytvoření designové části webu včetně frontend kódování jsou obsahem následujících kapitol.

Práce obsahuje řadu zdařilých grafických výstupů a příloh. Hlavním přínosem práce je vytvoření vizuální identity a tvorby designové části webu. Tato designová část webu byla nad rámec této bakalářské práce zpracována. v rámci frontend kódování pomocí HTML a CSS. Uvedená stránka je dostupná na <https://kasparova.upce.cz/levek/>.

### **Ostatní připomínky k práci**

Student k vypracování předložené bakalářské práce přistupoval aktivně, pracoval průběžně a využíval pravidelných konzultací.

### **Vyjádření k výstupům ze systému Theses**

Předložená bakalářská práce není plagiát. Nejvyšší míra podobnosti jsou 2 %.

### **Otázky a náměty k obhajobě**

Jak ovlivňují barvy vnímání značky? Barevná paleta má zásadní vliv na vnímání lidí. V návrhu vizuální identity pracujete se žlutou barvou. Jaké jsou základní charakteristiky této barvy z pohledu psychologie barev?

Jak vnímáte tuto žlutou barvu v souvislosti s tématem herního průmyslu a proč jste zvolili právě ji v kombinaci s hnědou, černou a bílou?

### **Závěrečné hodnocení**

Práci **doporučuji** k obhajobě.

Tuto bakalářskou práci navrhuji hodnotit známkou: **A**

V Pardubicích 26.5.2024

Podpis .....