

## Posudek vedoucího bakalářské práce

Student: Jan Skácelík  
Číslo studenta: E21541  
Název bakalářské práce: Design deskové hry  
Cíl práce: Navrhnout design vybrané deskové hry  
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"/>

Cílem práce bylo navrhnout design vybrané deskové hry.

Předložená bakalářská práce je podrobně a čistě zpracována, je dobře strukturována a je rozdělena do čtyř kapitol. Její náplní je tvorba vlastní autorské deskové hry Sumo.

V rámci první kapitoly je uveden popis současného stavu. Autor se zde zabývá definicí základních pojmů spojených s deskovými hrami, poskytuje historický přehled jejich vývoje, soustředí se na herní komponenty, mechanismy a další součásti těchto her. Fyzický a vizuální design, design podle cílových skupin, obalový design a barevnost jsou obsahem kapitoly druhé. Následují kapitoly, kde autor formuluje problém včetně výběru cílové skupiny a výroby deskové hry a zabývá se již návrhem zvolené deskové hry s využitím vybraných softwarových nástrojů. Práce je doplněna řadou velmi pěkných grafických výstupů a příloh zobrazujících herní desku pro hru Sumo, hrací karty, design krabice a pravidla pro tuto hru.

Hlavním přínosem práce je nápadité ztvárnění dané hry a její možná budoucí realizace.

### **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**

Jakým způsobem jste řešil grafický design a vizuální prvky hry? Jak tyto prvky přispívají k tematickému a estetickému zážitku hráčů?

Zabýval jste se v průběhu tvorby hry testováním srozumitelnosti navržených hracích komponent na vybrané skupině uživatelů?

Ve své práci uvádíte, že každá figurka je jedinečná díky různobarevnému oblečení, které je určeno k odlišení. Dané barevné variace mají přispívat k atraktivitě hry, a především k odlišení hráčů. Mají použité barvy figurek, které jsou zvolil, i význam z hlediska psychologie barev?

### **Závěrečné hodnocení**

Práci **doporučuji** k obhajobě.

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

V Pardubicích 23.5.2024

Podpis .....