

Akademický rok 2021/2022

Diplomová práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: BcA.Denisa Römerová

Název práce: Expozice

Slovní hodnocení:

Karetní hra Denisy Römerové reprezentuje exkurz do fungování fotografie s ohledem na to, jak pokročilá je znalost uživatelské obce. Přirozeně ušlechtilý cíl seznámit kohokoliv například s fungováním clony staví výslednou hru na pomezí didaktického nástroje a společenské zábavy. Základní myšlenka hry je elegantní, dobře a srozumitelně zpracována jak v samotných pravidlech hry, tak v pečlivé dokumentaci závěrečné práce. Předkládané verzi hry lze vytknout prakticky jen detaily.

Dále je důležité podotknout, že se jedná o další vývojovou fázi hry, kterou již Denisa zpracovala v rámci svého předešlého studia jako bakalářskou práci. Rozsah iterací však plně odpovídá proporci, ve které můžeme současnou verzi považovat za plnohodnotnou novou hru. Úpravy se totiž netýkají pouze herních mechanik, dynamiky a grafické formy. Kompletní revizí prošel i autorský soubor fotografií, který zde slouží jako podklad hlavní herní mechaniky, jež lze charakterizovat jako rozpoznávání. Dnes je poměrně nezvyklé přijít do kontaktu s fotografií na fyzické úrovni reprezentace. Právě tento moment hra elegantně posiluje ve vztahu k celkové interaktivitě projektu. Nabízí tak uživatelské obci pořízení a následné použití fotografií vlastních. Přestože se jedná o jeden z volitelných, až dílčích cílů, představuje velmi zajímavou nabídku, jak se na hru nebo samotný proces fotografování více napojit.

Klíčové segmenty hry tak ukazují, že se Denisa rozhodla pracovat s fotografií jako s promyšlenou součástí širšího interaktivního celku, který je sice obestavěn bezmála klasickými pravidly hry, ale jejichž podstatu v důsledku definuje faktický proces pořízení fotografie. Z hlediska vnitřní ekonomiky hry je sporně navržen zápočtový systém v podobě žetonů. Nicméně tam, kde na první pohled představuje vysoký počet žetonů nevýhodu, může samozřejmě pro velkou část uživatelské obce naopak představovat rozhodující výhodu.

Předkládaná karetní hra je nosná a funkční, přesto bude dobré podrobit ještě vybrané segmenty (například žetony) dalšímu prototypování, testování a iteracím. Denisa si skrze svou diplomovou práci nepochybně zaslouží podporu na své další cestě a věřím, že bude lemována právě úspěchem, který ji může karetní hra Expozice přinést. V době, kdy se pojem gamifikace vyprázdnil natolik, že jsme vyzýváni ke gamifikaci vlastního hraní, je vznik her, kterou Denisa dnes předkládá, obzvláště důležitý.

Přeji Denise jen to nejlepší, děkuji za pečlivě odvedenou práci a doufám, že se s karetní hrou Expozice setkáme například v podobě komunitní kampaně či jiné distribuce směrem k širší veřejnosti.

Otázky k rozpravě:

Co se na diplomové práci nejvíce nepovedlo?

Plánujete na diplomovou práci navázat nebo ji jinak využít v budoucnu?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 8. 5. 2022