



## Hodnocení oponenta diplomové práce

|                           |                                 |  |
|---------------------------|---------------------------------|--|
| Jméno a příjmení studenta | Vít Švéda                       |  |
| Studijní program          | Multimédia a design             |  |
| Specializace              | Game Design                     |  |
| Forma studia              | Prezenční                       |  |
| Akademický rok            | 2024/2025                       |  |
| Název práce               | Vývoj historické počítačové hry |  |
| Oponent diplomové práce   | Mgr. Vít Jakubíček, Ph.D.       |  |

Z hlediska relevantnosti přístupu ke zvolenému tématu diplomová práce svým obsahem naplňuje v úvodu definované zadání. Rozsahem odpovídá požadavkům kladeným na diplomovou práci.

Autor se zabývá vývojem počítačové hry zasazené do prostředí čarodějnických procesů, které proběhly v 17. století na území severní Moravy. Úvodem analyzuje vybrané hry reflektující historická témata a zkoumá jejich potenciál i možná úskalí, kterým museli během koncepce a realizace čelit jejich vývojáři ve snaze poskytnout hráči maximální zážitek. Vhodně reflektuje otázku kompromisu mezi maximální autentičností a potřebou stylizace a dalších úprav, které ale mohou mít za následek až přílišné odchýlení od historické věrnosti.

Oceňuji volbu atraktivní a interaktivní formy k reflexi historie a edukaci nejen pro mladší generaci. Taktéž velmi kladně hodnotím rozsah autorovy práce, v níž musel obsáhnout řadu činností, které jsou obvykle rozděleny do řady profesí a musí je řešit celý tým lidí – tedy nejen design samotné hry, ale i rešerše dochovaných materiálů a kriticko-historických studií. Právě zde často platí, že čím starší období je reflektováno, tím méně je dostupných a relevantních zdrojů, které mohou scházet k vytvoření co nejautentičtějšího dojmu z daného prostředí.

Z práce je patrné, že si byl autor (i díky kvalitně zpracované teoretické části) dobře vědom možných nástrah při digitální rekonstrukci reálných míst a dobových reálií pokud by vycházel pouze ze zdrojů z oblasti (audio)vizuální tvorby, která je nezřídka stylizovaná a podbarvená autorskou licencí. Ani jím navrhovaná hra sice není zcela přesným přepisem událostí (ve zvoleném tématu jím snad ani být nemůže), ale spíše co nejvěrněji inspirovanou rekonstrukcí. Přesto oceňuji autorovo zapálení pro prozkoumání všech dostupných existujících detailů, popř. hledání možných analogií pakliže již autentická historická vrstva schází (zde jistě stojí za zmínku rozsáhlá rešerše dobově adekvátní podoby kostela).

Menší „vadu na krásu“ diplomové práce představují občasná jazyková a stylistická zaškokbrtnutí (například již v abstraktu: „Hráč má tak příležitost naučit se různé historické fakty a souvislosti“) a místy trochu krkolomný jazyk. Jinak však práce nabízí čtenářsky vstřícný vhled do dané problematiky.

Z hlediska textové a dokumentační části lze konstatovat, že autor používá dostatečné množství tuzemských i zahraničních primárních i sekundárních zdrojů relevantních pro danou problematiku. U literatury bych uvítal konkrétní stránkový rozsah, na který text odkazuje.

Výsledek projektu je ve vhodné míře dokumentován snímky z různých interiérových i exteriérových scénérií zpracovávané lokality a hodnotím jej jako velmi zdařilý.

Návrh klasifikace: **A - výborně**

Ve Zlíně dne 12. 6. 2025

.....  
podpis oponenta diplomové práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

|             |                 |           |                |                |                  |
|-------------|-----------------|-----------|----------------|----------------|------------------|
| A - výborně | B - velmi dobře | C - dobře | D - uspokojivě | E - dostatečně | F - nedostatečně |
|-------------|-----------------|-----------|----------------|----------------|------------------|