



Hodnocení oponenta bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Anna Drozenová	
Studijní program	Multimédia a design	
Specializace	Digitální design	
Forma studia	Prezenční	
Akademický rok	2024/2025	
Název práce	Vizuální novela	
Oponent bakalářské práce	MgA. Adrián Gubrica	

Bakalářska práce Anny Drozenovej si kládla za cieľ vytvoriť funkčnú autorskú vizuálnu novelu s dôrazom na integráciu prvkov umelej inteligencie (AI), a to formou webovej aplikácie.

Autorka v rámci teoretického výskumu prejavila dôslednú znalosť skúmaného herného žánru vizuálnej novely, pôvodom z Japonska, ktorý zažíva nárast popularity naprieč celým svetom. Autorka to dokladuje štatistikami z hernej platformy Steam ako aj demografickým výskumom, ktorý bol realizovaný v rámci hernej komunity. Hernú komunitu zároveň proaktívne oslovuje vlastným dotazníkom, ktorým zisťuje záujem o svoju autorskú viziú využívajúcu rôzne druhy romantických zápletiiek, snažiac sa zistiť ich pozitívne aj negatívne preferencie, čo hodnotím veľmi kladne. Svoju znalosť zároveň dokladá krátkym vhl'adom do histórie tohto žánru ako aj analýzou existujúcich hier, ktoré však vyhodnocuje takmer výlučne po obsahovej stránke, bez dôrazu na ich dizajn.

Významnou súčasťou teoretickej časti je aj výskum implementácie veľkých jazykových modelov do herných dialógov, ktoré boli pre prácu relevantné. Autorka dokumentuje svoje postupné hľadanie najvhodnejšieho modelu, ich vzájomné, najmä technické porovnávanie, ktoré by mohlo dobre poslúžiť aj ďalším tvorcom. Ako negatívum však opäť vnímam absenciu komplexnejšieho vyhodnotenia tohto prístupu z pohľadu herného zážitku a dizajnu ako takého, a jeho detailnejšie porovnanie oproti etablovaným prístupom.

Autorka si v úvode realizácie svojho vizuálnej novely veľmi dobre vytýčila a zadefinovala ciele spojené s vizuálnymi charakteristikami, ktoré by výsledok mal mať tak, aby najlepšie fungoval s danou tematikou. Zároveň vnímam ako pozitívny aspekt snahu sa vymedziť voči typickej japonskej estetike, ktorá je s týmto žánrom najčastejšie spájaná, a miesto toho sa pokúsila svoju novelu prispôbiť viacej lokálnemu publiku. To platí aj pre samotný obsah, ktorý postavila na zábavnej logike s otočenými milostnými zápletkami.

Spolu s výberom vhodných dizajnerských metód sa autorka dopracovala k pútavému a dobre premyslenému konceptu ilustrácií, ktoré vhodne dopĺňujú tému jej vizuálnej novely. Autorka

dobre zvládla zachytiť charakteristiku a meniacu sa mimiku postáv tak, aby vhodne dopĺňali inak statické dialógy. Ilustráciám citlivo prispôsobila aj užívateľské rozhranie, typografiu, logo a ďalšie sprievodné prvky, vďaka čomu vizuál vizuálnej novely pôsobí ako konzistentný celok.

Aj napriek tomu, že sa jedná o vizuálnu novelu založenú na dialógoch, však autorka podcenila potenciál vo využití prvkov animácie a mikrointerakcií, ktoré mohli herný zážitok z jej novely posunúť ešte výrazne ďalej. Táto absencia sa prejavila nie len na miestami veľmi statickom pociť z úplne nehybného pozadia, z neprirodzene sa objavujúcich a miznúcich postáv, ale aj v samotnom UX navigácie, ktoré by šlo podporiť vhodne zvolenými mikrointerakciami podporujúcimi vizuálnu kontinualitu dialógu.

Samotná navigácia bola zároveň miestami nezrozumiteľná, napríklad v úvodnej scéne, čo ma privádza k otázke, či autorka svoje riešenie testovala na ďalších užívateľoch.

Tak isto mám pochybnosti o úspešnosti implementácie skúmanej AI, ktorá pôsobí mierne samoúčelne. AI dialóg síce funguje, ale len izolovane a autorka vo svojom návrhu ďalej nerozvádza, čo by takýto dialóg do deja mohol priniesť, alebo ako by sa prejavil napr. v jeho ďalšom pokračovaní.

Napriek niektorým nedostatkom však oceňujem autorkinu snahu o návrh a aj samotnú realizáciu konceptu tejto vizuálnej novely. Skutočnosť, že bola zručným výskumníkom, kreatívnym ilustrátorom a dizajnérom, a vývojárom, je obdivuhodné a myslím si, že skvele reaguje na meniace sa kompetencie, ktorými by mal digitálny a herný dizajnér v súčasnosti disponovať. Práca by mohla byť nepochybne veľmi kvalitným príspevkom v rámci žánru vizuálnych noviel a tiež webového dizajnu ako takého, ak by sa ju podarilo plnohodnotne dokončiť.

Návrh klasifikácie: B

V Zlíně dne 8.6.2025

.....
podpis oponenta bakalářské práce

Hlavními hodnoticími kritérii při posuzování bakalářské práce jsou:

1. Relevantnost přístupu ke zvolenému tématu, rozsah práce
2. Pochopení problematiky, definování cílů práce a jejich naplnění
3. Úroveň návrhu vlastního řešení (míra originality, inovativnosti, kvalita zpracování)
4. Úroveň textové a dokumentační části (kvalita odborných zdrojů a práce s nimi, jazyková a formální úroveň práce)
5. Kvalita prezentace celého projektu

Zásady pro vypracování bakalářské práce

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 20 – 25 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 8, z toho minimálně 4 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)

SZZ / obhajoba BP:

- grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m², multimediální prezentace ve formě a rozsahu dle konzultace s vedoucím práce
- autorská grafická úprava textové / dokumentační části – 1 výtisk

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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