



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Klaudia Hegyiová
Studijní program	Multimédia a design
Specializace	Grafický design
Forma studia	prezenční
Akademický rok	2024/2025
Název bakalářské práce	Společenská hra s edukativními prvky
Vedoucí bakalářské práce	MgA. Jana Vyoralová, PhD.

Tématem bakalářské práce je společenská hra s edukativními prvky, která funguje jako pomůcka při řešení symptomů ADHD. Autorka hned na začátku práce učinila nezbytný krok, a to je definování cílové skupiny jejího výsledného projektu, tudíž se i v teoretické části mohla na tuto skupinu zaměřit. Projekty pro jakkoliv specificky znevýhodněné skupiny jsou vždy vítané a potřebné, o to víc jsou ale náročné. Proto si cením toho, že se autorka u své práce radila i s odborníky, kteří mají s touto cílovou skupinou zkušenosti.

Autorka se v teoretické části zaměřila na řešerši her, které mají terapeutický potenciál a také se věnuje hrám, jako pomůcce při poruchách pozornosti. Jelikož nechtěla zůstat jen u klasické deskové hry, ale propojit ji s digitálními prvky, zkoumá ve své další řešerši i význam interaktivity v moderních deskových hrách. Celý průzkum se stal dobrým základem pro vytvoření finálního výstupu. Práce je dobře podložena odbornou literaturou, rozsah práce, úroveň textu i obsah dokumentační části odpovídá bakalářské práci

Cílem praktické části bylo vytvořit deskovou hru, která propojuje teoretické poznatky s hravou formou učení. Hra je přínosná v procesu procvičování kognitivních funkcí.

Zvolené téma hry – cestování časem, je vybráno velmi rafinovaně, tak aby autorka mohla provést hráče úkoly, které se zaměřují vždy na jinou funkci, jako je soustředění, vyjadřování, schopnost organizace nebo sociální interakce.

Hra je podtržená velmi příjemnou grafikou spjatou s tématem hry, a to jak ilustračně, tak barevnostně. Hra obsahuje mnoho prvků, kromě hrací desky například spoustu úkolových karet, které jsou přehledné a čitelné. Je také obohacená o 3D komponenty a animace. Ty jsou krátké a jednoduché – je to však výborný doplněk, který celou hru obzvláštní a udrží tak hráče více v pozornosti.

Hlavním cílem práce bylo propojit design s psychologií, tento cíl byl rozhodně naplněn a vznikla hra, která má přidanou hodnotu, zároveň je kvalitně zpracovaná a zábavná.

Velmi oceňuji autorčinu všestrannost, a to jak v grafickém designu, 3D modelování objektů tak motion grafice. Tato práce je velmi komplexní projekt, autorka zde vymyslela logiku a pravidla celé hry, její vizuální podobu, a navíc se jí povedlo vše pečlivě reálně vyrobit do posledního detailu.

Bakalářská práce byla posouzena z hlediska plagiátorství. Vedoucí práce konstatuje, že práce není plagiát.

Závěrečné hodnocení bakalářské práce* A

V(e) Zlíně

dne 30. 5. 2025

.....
podpis vedoucího bakalářské práce

* Pro hodnocení použijte tuto stupnici:

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