

### Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Jiří Volný		
<b>Studijní program</b>	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
<b>Obor/ateliér</b>	Střihová skladba / ateliér Audiovizuální tvorba		
<b>Forma studia</b>	prezenční	Akad. rok	2020/2021
<b>Název práce</b>	Střih gameplay trailerů pro PC hry		
<b>Vedoucí práce</b>	doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.		

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokážu posoudit
Abstrakt a klíčová slova					X		
Členění práce (obsah, kapitoly, odstavce...)						X	
Rozsah práce (min. 15 ns textu)						X	
Nastavení cílů (primární, sekundární...)				X			
Metodika práce (nastavení, vhodnost)					X		
Úroveň teoretické části práce					X		
Úroveň analyticko-výzkumné části práce				X			
Úroveň projektové části, pokud je součástí					X		
Celkový postup řešení (celkový dojem)					X		
Naplnění tématu práce (téma vs. obsah)				X			
Splnění cílů práce, závěr a jeho formulace			X				
Struktura a logika textu (návaznost částí)					X		
Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu				X			
Přesnost formulací, odborný jazyk					X		
Jazyková úroveň (čitivost, pochopitelnost)					X		
Vizuální zpracování (obrázky, text...)					X		
Inovativnost, kreativita a využitelnost						X	
Formální úroveň práce, přílohy				X			
Etické aspekty práce, pokud je relevantní							X
Konzultace studenta						X	

Jiří Volný předkládá k posouzení teoretickou bakalářskou práci na téma střihu gameplay trailerů pro počítačové hry. Na ploše 33 normostran textu se autor zaměřuje na doposud téměř neprobádanou a teoreticky minoritně reflektovanou oblast herního průmyslu. Po vymezení klíčových pojmů i členění herních trailerů dochází k analýze pěti „nejpopulárnějších“ herních titulů uplynulých pěti let. Mezi výstupy studie je začleněna také projektová část, v rámci které autor prostřednictvím výzkumu uměním aplikuje teoretické poznatky na realizaci vlastního komunitního gameplay traileru ke hře *Counter Strike: Global Offensive*.

Práce je strukturována přehledně a účelně, pouze na některých místech by si dle mého názoru text zasloužil ještě pečlivější rozvedení klíčových myšlenek a postřehů. V použité citační normě se jako čtenář trochu ztrácím (kombinace průběžných poznámek v textu a poznámek

pod čarou) a dohledat konkrétně originální odkazované pasáže je v některých případech relativně obtížné. Je také škoda drobných formálních nedotažeností (např. prázdná strana 11 či obsah mimo šablonu), převažující pocit ze čtení práce je ale i přesto relativně pozitivní.

Přestože se Jiří Volný při explikaci výběru her do analytické části opírá o vymezené časové „aktuální“ období (2015-2020) a o kombinaci dvou uznávaných žebříčků „nejpopulárnějších“ her, výsledná baterie pěti herních titulů nevychází příliš šťastně. Ke čtveřici 3D „áčkových“ akčních titulů je přiřazena 2D „nezávislá“ hra *Among Us*. Díky její analýze je sice možné lépe poukázat na protipól gameplay trailerů k ostatním akčním titulům, avšak takto osamocené působí spíše jako statistická chyba, která víceméně zkresluje komparovaná zjištění. Této skutečnosti si je však autor vědom, a tak v závěru označuje zmíněný titul jako „výjimku“ či „anomálii“. I přes tuto snahu však právě otázka herních žánrů, jež z velké míry definují podobu gameplay trailerů, zůstává z velké části nedořešena.

Nadstandardním bonusem bakalářské práce je její projektová část. V jejím rámci autor realizuje vlastní komunitní gameplay trailer. Odvedenou práci na traileru hodnotím pozitivně (detailněji se k ní dostávám v posudku k PČ BP), avšak bylo ji z mého pohledu možné mnohem více „zúročit“ i v textové podobě. Stejně tak závěr práce bych osobně uvítal obsáhlejší.

Předloženou teoretickou část bakalářské práce Jiřího volného doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení **B – velmi dobře**.

#### **Otázky k obhajobě (výhrady, připomínky, náměty, atd):**

- 1) Proč jste na vlastní komunitní gameplay trailer ke hře *CS: Global Offensive* nakonec neaplikoval stejnou metodiku rozboru jako na trailery v analytické části? Pokud byste k tomu přikročil, k jakým závěrům byste nejspíš dospěl (narace, stylizace času, střih...)?

**Kontrola plagiátorství byla negativní/ ~~pozitivní~~ – systém našel shodu 7 %.**

Návrh klasifikace **B – velmi dobře**

V Ludkovicích dne 25. 5. 2021

.....  
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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