

## Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Tomáš Bucher		
<b>Studijní program</b>	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
<b>Obor/ateliér</b>	Střihová skladba / ateliér Audiovizuální tvorba		
<b>Forma studia</b>	prezenční	<b>Akad. rok</b>	2022/2023
<b>Název práce</b>	Střih a tvorba teaserů pro digitální hry		
<b>Oponent/ka práce</b>	MgA. Daniel Krcha, Ph.D.		

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokážu posoudit
Naplnění tématu a rozsah práce				X			
Nastavení cílů a metod práce				X			
Úroveň teoretické části práce				X			
Úroveň analyticko-výzkumné části práce			X				
Splnění cíle práce				X			
Struktura a logika textu					X		
Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu				X			
Inovativnost, kreativita a využitelnost					X		
Jazyková a formální úroveň práce, přílohy				X			
Konzultace studenta							X

Tomáš Bucher přichází s atraktivním tématem pojednávajícím o střihu a tvorbě teaserů pro digitální hry. Obecně můžeme říci, že je v dnešní době herní průmysl na jistém vrcholu a jeho popularita neustále stoupá. S touto situací se spojuje fakt, že i poptávka po „herních střihačích“ se zvyšuje. Tomáš Bucher, jakož to profesionální střihač ve vývojářském herním průmyslu si ve své teoretické bakalářské práci pokládá hned několik otázek. Z oponentské role mne zaujala například otázka, kde autor definuje rozdíl mezi herním trailerem a teaserem. Z filmového průmyslu bychom měli tyto zákonitosti dokázat určit. U herního světa však platí poněkud odlišná pravidla. Pro mě osobně bylo například příjemným zjištěním, co vše se může považovat za herní teaser a jakou variaci forem může mít.

Teoretickou část BP Tomáše Buchera hodnotím jako relativně zdařilou, oceňuji zde historický kontext v samotném úvodu práce a pozvolný teoretický přechod z filmového světa do herního průmyslu. V kapitole č. 2 – Druhy herních teaserů autor funkčně rozděluje skladbu teaserů na vnější a vnitřní prvky, které následně porovnává a zkoumá v analytické části práce. Tomáš Bucher také do textu přidává krátké výpovědi konkrétních herních střihačů, na jejichž teze částečně staví svou práci. Tohle dílčí řešení hodnotím velice pozitivně.

Co na druhou stranu musím vytknout je místy jistá nekonzistence v průběžném zodpovídání výzkumných otázek nebo hovorový slang ve stylu: „*Kapitolu zakončím jednou vtipnou historkou...*“. Do akademické práce tyto textové formulace nepatří. Lehce zklamán jsem byl i ze samotné analytické části práce, která v porovnání s předchozí teoretickou částí

docela pokulhává minimálně ve svém rozsahu. Tomáš Bucher sice analyzuje dostatečný počet teaserů, chybí však závěrečné shrnutí a popis dosažených výsledků. Místo toho čtenář nalezne pouze jednu tabulku, kterou bez doplňujícího textu velice obtížně rozluští. Samotný závěr práce tak velice upadá, což je škoda. Nemohu však prohlásit, že by práce byla špatná. K dalším autorových počínům bych doporučil věnovat více času a péle do samotných výzkumných částí a zaměřením se na tvorbu *dobrých závěrů*, které jsou nedílnou součástí kvalitních prací. Teoretickou bakalářskou práci Tomáše Buchera hodnotím následovně: **C – dobře.**

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

1. Jaký je podle vás zásadní rozdíl mezi prací střiháče ve filmovém a herním průmyslu?
2. Kde se do budoucna jako střiháč spíše vidíte? V oblasti filmové/reklamní tvorby nebo herním průmyslu?

Návrh klasifikace: **C - dobře**

Ve Zlíně                      dne 23.5.2023

.....  
podpis oponenta / oponentky práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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