

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Martin Pekárik		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Stříhová skladba / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2019/2020
Název práce	Herní cutscény: Life is strange (případová studie)		
Vedoucí práce	doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.		

Martin Pekárik předkládá k posouzení případovou studii analýzy cutscén v herním titulu *Life is Strange*. Z pohledu obecné aktuálnosti vybraného tématu i rozsahu studie (cca. 60 normostran čistého textu!) se zpočátku jeví vše velice slibně, avšak již podoba a styl abstraktu přinejmenším překvapí.

Čtení práce totiž obecně znesnadňuje komplikovanost souvětí i větných spojení, která v některých případech nedávají přílišný smysl. Zároveň zarazí znatelné množství chyb v čárkách (chybějící či naopak špatně umístěná interpunkce v souvětích), obdobně jako vysoký počet pravopisných chyb či překlepů. Výjimkou není ani opakující se blízkost některých slovních spojení i zdánlivé „výkřiky“ tezí bez zřetelnější snahy autora o jejich interpretaci. Chaotická podoba textu dokonce může v některých případech hraničit s podezřením čtenáře, zda nevznikl strojovým přepisem mluveného slova či doslovným překladem z jiného jazyka. Příkladem za všechny budiž souvětí z úvodu práce, které si dovoluji citovat: „*Toto téma jsem si vybral kvůli tomu, že si myslím, že videohry nás mohou, jak pobavit, či sloužit jako perfektní zdroj relaxace, tak kulturně vzdělat, stejně tak jako, kterékoliv druh umění, a to ať už co se týče obrazu v galerii, sochařství nebo dokonce i kinematografie.*“ (s. 10).

Zásadní problém spatřuji také v – téměř nedostatečné – práci s citacemi a odkazy. Záznam poznámkového aparátu v textu je dle mého názoru velmi zmatečný. U odkazovaných zdrojů navíc úplně chybí stránky či rozsahy stran, z nichž autor čerpal. Také relevance a reliabilita užitých zdrojů je značně nevyrovnaná. Odkazované informace na některých místech nejsou kryty jinými prameny než těmi, které autor sám vnímá jako problematické.

Teoretická část práce obsahuje množství nepřesností (zejména v kontextu terminologie a historie tématu) a drobnějších faktických chyb typu „2D plošinová grafika“ (s. 16, myšleno „2D plošková animace“?).

Výše uvedené skutečnosti žel svou hojností i rozsahem znatelně ovlivňují posuzování aspektů dalších, jelikož – stejně jako ve filmové řeči – je i v případě psaného slova obsah neodmyslitelně spjat s formou. Pokud se však pokusím od formy textu odhlédnout, práce Martina Pekárika obsahuje množství světlých míst. Ta se v textu hojněji začínají objevovat ve chvíli, kdy autor srovnává herní scénu s filmovou. Zde jakoby se Martin dostal na „jistější půdu“ audiovizuální oblasti. Informace navíc čerpá (mimo jiné) z realizovaných rozhovorů

s českými editory cutscén, což do práce přináší pocit aktuálnosti a novosti (např. kap. 2.2 Workflow a rozdělení práce...). V dané části také vzniká prostor pro analytické a komparační myšlení, které – přestože na některých místech sklouzává k nadinterpretaci – je jistě autorovou silnější stránkou než stylistika psaného projevu. Tato skutečnost se následně projevuje v analytické části práce, obsahující množství nosných myšlenek a postřehů.

Čtenáře překvapí strohost závěru, jenž spíše rekapituluje autorův postup výzkumem, než aby formuloval závěrečná zjištění (to se však – alespoň zčásti – objeví v podkapitole 3.8).

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		
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					
Poznámkový aparát a citační norma		X					
Přesnost formulací, odborný jazyk			X				
Jazyková úroveň (čtivost, 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		

Shrnutí:

Přes vysoké ambice obsahuje teoretická část bakalářské práce Martina Pekárika množství problematických aspektů. Za nejzávažnější z nich osobně považuji stylistickou úroveň psaného projevu a značný počet pravopisných chyb. Tyto (relativně snadno odstranitelné) skutečnosti značně znesnadňují přístup čtenáře k nosným pasážím textu. Pozitivně naopak hodnotím zejména analytickou část práce a využití informací z rozhovorů s editory cutscén z předních českých herních studií. Celkově navrhuji hodnocení **D – uspokojivě**.

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

- 1) Prošel text práce jazykovou korekcí? Pokud ano, jak může mít takovou podobu?
- 2) Odkud jste čerpal předobraz užití citací?

Kontrola plagiátorství byla negativní/pozitivní – systém našel shodu 0 %.

Návrh klasifikace **D – uspokojivě**

V Ludkovicích dne 18. 8. 2020.

.....

podpis vedoucího práce