

Hodnocení oponenta diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Daniel Kompas		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Zvuková skladba /ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2017/2018
Název práce	Prostorový zvuk pro potřeby virtuální reality v audiovizuálních dílech		
Oponent práce	MgA. Pavel Hruša		

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	

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

Student BcA. Daniel Kompas se ve své práci věnuje současnému trendu vytváření prostorového zvuku pro potřeby virtuální reality u AV děl. Její komplexnost (po teoretické i praktické stránce) daleko přesahuje rámec klasické diplomové práce. Na studentovi oceňuji jeho přístup k problematice (srozumitelné zpracování odborné literatury či odborných konferencí) a především komunikaci se zahraničními odborníky, která se odráží v nejednom závěru. Jazyková forma je na velmi vysoké úrovni, a proto bych doporučoval zařadit tuto práci do oficiálního sborníku či knižní podoby.

Z formálního hlediska bych možná uvítal širší a jasné porovnání všech uváděných metod, ale uvědomuji si, že by práce svým rozsahem daleko přesahovala stanovený rámec.

Otázky k obhajobě:

1. Z jakého důvodu se častěji při záznamu setkáte s Ambisonic A-formátem?

Návrh klasifikace **A - výborně**

V(e)Zlíně..... dne28.5.2018.....

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte