

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Lucie Gajdošová		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design/Grafický design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2020/2021
Název práce	Vizuální styl studia Amanita Design		
Oponent práce	MgA. Jana Vyoralová		

Tato bakalářská práce se zabývá jednotným vizuálním stylem kreslené počítačové hry, v teoretické části konkrétně české herní vývojářské společnosti Amanita Design s.r.o.

V první části práce se autorka krátce věnuje pojmu hra. Zde postrádám objasnění pojmu videohra, autorka hned popisuje druhy moderních videoher, chybí uvedení do kontextu, či okrajová historie. Členění videoher je popsáno stručně, velmi zde postrádám obrazovou přílohu, která by objasnila mnoho pojmů. Autorka práce se zde měla zaměřit konkrétně na historii žánru her, na které navazuje právě studio Amanita Design a také její praktická část práce (tj. 2D adventury, které staví na silném příběhu a propojuje je silný vliv s animovaným filmem). Oceňuji zpracování druhé části kapitoly, která se zabývá tuzemskými herními studii.

Ačkoliv zpracování analýzy studia Amanita Design bylo, vzhledem k názvu práce na místě, bylo by dobré uvést rešerši dalších studií, které se vyznačují podobným vizuálním stylem a provést srovnání po různých stránkách (například vizuální, hráčské, zvukové...). Práce by tak dostala zajímavější charakter, než je popis jednoho studia.

Celou teoretickou práci by velmi obohatila obrazová příloha, ať už v kapitolách, kde autorka píše o tvorbě samotných členů nebo o jejich inspiraci, tak u kapitoly o hrách z produkce studia.

Návrh klasifikace C - dobře

V(e) Zlíně dne 31. 5. 2021

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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