

### Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	<b>Lucie Gajdošová</b>		
Studijní program	<b>Výtvarná umění</b>		
Obor / ateliér	<b>Multimédia a design / Grafický design</b>		
Forma studia	<b>prezenční</b>	<b>akad. rok</b>	<b>2020/2021</b>
Název práce	<b>Vizuální styl studia Amanita Design</b>		
Vedoucí práce	<b>doc. akad. mal. Michal Zeman</b>		

Při posouzení teoretické části bakalářské práce studentky Lucie Gajdošové na téma herního průmyslu se dá příhodně vyslovit, Alea iacta est. Kostka je vržena. Je rozhodnuto. Ale není to radostné zvolání v zábavné hře, je to suché konstatování při důležitém kroku, v uzavření psané části závěrečné práce, kterou studentka Lucie vypracovala a odevzdala na téma Vizuální styl studia Amanita Design.

V teoretické části studentka Lucie naplňuje svá stanovená předsevzetí dle osnovy logické posloupnosti, správně si zmapuje názvosloví herního prostředí, co je to hra, a co je ve hře. Při psaní si nastavila standardní obsažnou normu od obecného popisu digitálních her až k podrobné specifikaci studia Amanita. Text nastřílela přímo z pozice všímavého střelce – pisatele, který se zaměřuje na jednotlivé členy studia a jejich osobitý přínos pro studio. Tipuje přednosti členů, kteří se seskupili do tvůrčího týmu s ucelenou strategií a jednotnou vizí hutné tvůrčí práce. Vyhodnocuje a boduje členy studia tím, jak zůstávají hravými dětmi při produkci digitálního herního světa pro malé i velké uživatele. Proto text obsahuje a působí jako explicitní motivace, tak i přirozené podvědomé pohnutky obdivu samotné studentky Lucie ke kreativnímu stylu studia Amanita Design, které implicitně prosakují mezi řádky teoretické části.

Jaké je to ale náhlé a nemilé zjištění, když po normativních rešerších a úzce zaměřeném textu je popis vlastní praktické části bakalářské práce studentky Lucie obsahově oslabený. Text neposkytuje očekávaný rozsah, a přitom je toho tolik ve hře. Vždyť psaní o digitální hře je zábavné a tím způsobem hravé a veselé, psaní o výtvarném pojetí hry ve své míře také kultivuje, a psaní o hře je určitě poučné a stejně tak i přínosné.

Proto se do posouzení vkrádá oslovení „Člověče, nezlob se“. Ač vedoucí práce přenesl do konečného hodnocení prvek randomizace z herního procesu a zamíchal karty, přesto vyplývá návrh klasifikace pouze uspokojivý, protože randomizace není chaotická. Právě naopak, náhodný proces je posloupnost náhodných veličin, jejichž výsledky nebudou následovat deterministický model, ale vývoj popsáný pomocí pravděpodobnosti.

Návrh klasifikace: **D – u s p o k o j i v ě**

**Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 6 %. Po ověření nejde o plagiátorství.**

Ve Zlíně dne 3. června 2021

.....

podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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