

### Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Tomáš Zlámal		
<b>Studijní program</b>	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
<b>Obor/ateliér</b>	Zvuková skladba	/ateliér Audiovizuální tvorba	
<b>Forma studia</b>	prezenční	<b>Akad. rok</b>	2019/2020
<b>Název práce</b>	Tvorba adaptivní zvukové složky pro videohry		
<b>Oponent práce</b>	MgA. Pavel Vrtěl		

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

Student Tomáš Zlámal ve své bakalářské práci čtenáře uvádí do teoretických základů práce se zvukovou složkou videoher. V rámci rozsahu práce výstižně přirovnává danou problematiku k práci se zvukem ve filmovém prostředí a rozšiřuje pohledy o další prvky, se kterými herní mistr zvuku musí pracovat. Shrnutí názvosloví vnímám taktéž jako přínosné.

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

Je nějaký herní žánr, který z osobního pohledu zvukového mistra preferujete ?

Případně proč ?

Návrh klasifikace     A

V Brně dne 24.8.2020

.....  
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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