

### Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Jiří Volný		
<b>Studijní program</b>	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
<b>Obor/ateliér</b>	Střihová skladba /ateliér Audiovizuální tvorba		
<b>Forma studia</b>	prezenční	<b>Akad. rok</b>	2020/2021
<b>Název práce</b>	Střih gameplay trailerů pro PC hry		
<b>Oponent/ka práce</b>	MgA. Daniel Krcha		

<b>KRITÉRIA HODNOCENÍ</b>	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

#### Silné stránky práce:

Bakalářská práce Jiřího Volného je inovativní v rámci spojení filmového průmyslu s průmyslem herním, který se díky technologickým možnostem neustále rozrůstá. Oceňuji metodiku filmové řeči, kterou student na daný výzkum aplikoval. Práce má dobře vyřešenou strukturu a je čtivá. Pozitivně hodnotím také projektovou část, kterou Jiří Volný v teoretické bakalářské práci přikládá.

#### Slabší stránky práce:

Mezi slabší stránky této práce bych uvedl zdroje, ze kterých student čerpal. Ocenil bych také „lepší“ zodpovězení na výzkumné otázky, které byly na začátku práce stanoveny.

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

1. Je podle Vás herní průmysl přínostý průmyslu filmovému? Pokud ano, definujte konkrétní příklady.
2. Dokážete identifikovat společné prvky mezi herními a filmovými trailery?

Návrh klasifikace C - dobře

Ve Zlíně dne 1.6.2021

.....  
podpis oponenta / oponentky práce