

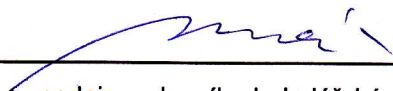
**POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE****TEORETICKÁ ČÁST:****TVORBA, REFLEXE A POUČENÍ Z VYTVÁŘENÍ POČÍTAČOVÉ HRY „NADRAKA“**

Poslucháč Jakub Růžička svoju teoretickú bakalársku prácu venuje vývoju tvorby praktickej bakalárskej práce - počítačovej hre "Nadraka". Podobne ako spoluautorka tejto hry Anička Krtičková, aj on zachytáva tento vývoj, rozhodnutie robiť hru, jeho zdôvodnenie, inšpirácie, animáciu, voľbu hudobníka, hľadania programátora atď.. Dozvedáme sa, že autor je skúsený hráč počítačových hier, svoje skúsenosti tak mohol konfrontovať s tvorbou vlastnej počítačovej hry. Na rozdiel od vecného a "vytříbeného" štýlu Aničky Krtičkovej mi štýl písomnej práce Jakuba Růžičku pripadá trochu tak "kafíčkovský", jeho práca je podľa môjho názoru napísaná tak trochu ležérne. Aj keď autor obsahovo pokryl všetko ako jeho spoluautorka, predsa len niektoré rovnaké vety bijú do očí (" To kedyby pasáček tušil, už by si jistě brousil meče a nahazoval brnění.", str.13, rozhovor autorov s hudobníkmi...), zrejme obaja citovali text nejakého prvotného zámeru. Zbytočné sa mi zdajú informácie o rozvolnení ročníka, o podmienkach ubytovania v Polsku. Tie sa podľa mňa skôr hodia do denníčka alebo študentskej cestovateľskej príručky. V porovnaní s písomnou prácou jeho kolegyne, táto práca obsahuje pomerne skromný zoznam použitej literatúry (3 knihy, z toho jedna umelecká próza a dve odborné programové príručky).

Konštatujem, že teoretická práca poslucháč Jakuba Růžičku naplnila zadanie.

Odporúčam prácu prijať a ohodnotiť ju známkou B.

Návrh na klasifikaci bakalářské práce: Teoretická část: **B**

  
podpis vedoucího bakalářské práce