



Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Vasil Hatala		
Studijní program	Multimédia a design		
Obor/ateliér	Grafický design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2023/2024
Název práce	Vizuální identita e-sport šampionátu		
Oponent práce	MgA. Lumír Kajnar		

Na úvod prohlašuji, že nejsem odborníkem na počítačové hry ani jejich hráčem. Svým vyjádřením hodnotím především kvalitu schopností studenta odprezentovat (zatím) okrajový žánr nezaujatému pozorovateli.

Autor ve své bakalářské práci velmi zasvěceně popisuje svět počítačových her a speciálně e-sportu, který mílovými kroky míří do hlavního proudu. Nastupující generace ho přijímají jako neoddělitelnou součást trávení volného času, zábavy, fandění, dovedností, ale i možnosti výdělků. Na vlně rostoucí popularity staví autor i svou práci. Ve své práci věnuje pozornost především praktickým hlediskům, mediálnímu nasazení a popisu dynamiky vývoje oboru. Autor zvolil analytický a rešeršní přístup, který odkrývá jednotlivé složky komunikačního designu v této specifické oblasti. Širší zdroje inspirace byly upozaděny.

Transformací subkultury s typickou estetikou do hlavního proudu si prošlo mnoho dříve okrajových stylů. Jen místo reklamy a časopisů jsou současnými převaděči YouTube kanály a výrobci elektroniky, kteří přitáhnou masu sledujících, čímž se etabluje celý obor jak ekonomicky, mediálně a v důsledku i společensky. Technologie jsou zde na prvním místě, estetická a vizuální složka čerpá ze osvědčených knihoven symbolů. Základním úkolem je seskládat vše dohromady a vytvořit žádoucí „zážitek“. Ten je mantrou hodnocení a uznání.

Práce otevírá polemiku, čím mohou hry obohatit grafický design, případně vizuální komunikaci. Estetika sportu a jeho vizuální jazyk se usazovaly dlouhou dobu. Starší sportovní disciplíny mají po léta budovanou grafickou složku; od klubových značek, dresů, sponzoringu až po broadcast design. Virtuální svět kopíruje ten reálný, ale láká změnou jazyka: přímému přenosu se říká streaming, místo dresů jsou skin, hry využívají filmařské postupy, práci s hudbou, z e-sportu se stává show s celebritami.

V konkrétních praktických záležitostech se autor orientuje velmi dobře, ale zasazení do obecnějších souvislostí, úroveň interpretace a závěrů je slabší. Např. tvrzení: „Približne začiatkom roku 2010 sa začal klásť väčší dôraz na počítače a stolné zariadenia v domácnostiach“. Souhlasím, že úspěch hry je spojený s načasováním, demografickým, technologickým a ekonomickým rozvojem, ale na základě čeho uvádí autor právě toto datum. V praktickém hledisku považuji za nejpřínosnější kapitulu 4. S ohledem na téma také oceňuji, že autor uvádí vysvětlivky zkratk a pojmů pod čarou.

Souhlasím se závěrem autora, že příprava a zpracování teoretické práce byla užitečnou přípravou k jeho vlastní tvorbě. V tomto směru je práce v souladu se zadáním, jakkoliv specifčnost tématu a na mnoha místech detailní popis limituje pochopení u širší veřejnosti.

Doplnění zdrojů k historickému vývoji počítačových her: dokumentární seriál High Score, Netflix 2020.

Závěrečná poznámka:

Zvolené téma zcela přesahuje zavedenou formu psaní bakalářských prací. K plnému zpracování tématu schází větší obrazový doprovod, odkazy na animace, webové stránky a posty (formou QR kódů apod.). Doporučuji zvážit při přípravách alespoň autorských verzí závěrečných prací.

Návrh klasifikace: B - velmi dobře

V Praze dne 26. 5. 2024

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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