

**Posudek oponenta diplomové práce – teoretická část**

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	<b>BcA. Lucie Gajdošová</b>		
<b>Studijní program</b>	<b>Multimédia a design</b>		
<b>Obor/ateliér</b>	<b>Game design</b>		
<b>Forma studia</b>	<b>Prezenční</b>	<b>Akad. rok</b>	<b>2022/2023</b>
<b>Název práce</b>	<b>Návrh herních charakterů a prostředí inspirovaný výtvarným stylem</b>		
<b>Oponent práce</b>	<b>MgA. Tomislav Čečka</b>		

Autorka práce se rozhodla jako východisko pro svou diplomovou práci prozkoumat aplikování netradičních výtvarných stylů ve videoherním průmyslu současnosti.

Bohužel práce trpí mnoha nedostatky, které nedávají zasvěceným čtenářům hlubší vhled.

Práce primárně trpí nejasnou metodologií a tak jsou její výsledky možné interpretovat velmi široce. Chybí jakýkoliv popis podle čeho jsou jednotlivé příklady vybrány a nebo hlubší vhled, který by lépe nastínil technologické možnosti a výstrahy vybraných titulů.

To odráží i vybraná literatura, která se spíše skládá z novinových článků než vědeckých publikací. To nemusí být samo o sobě na škodu, ale v tomto případě ukazuje, že teoretická část práce nebyla zpracována nijak rigidně a nepřináší hlubší vhled do problematiky.

Návrh klasifikace     D

V(e) Praze dne 20.06.2023

.....  
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

<del>A</del> - výborně	<del>B</del> - velmi dobře	<del>C</del> - dobře	D - uspokojivě	<del>E</del> - dostatečně	<del>F</del> - nedostatečně
------------------------	----------------------------	----------------------	----------------	---------------------------	-----------------------------

\* nehodící se škrtněte