



FAKULTA PEDAGOGICKÁ
ZÁPADOČESKÉ
UNIVERZITY
V PLZNI

Katedra výtvarné kultury
Chodské nám. 1, 301 00 Plzeň
Tel.: 377 636 470, 377 636 471
e-mail: janaramb@kvk.zcu.cz

Protokol o hodnocení Bakalářská práce

Název práce: Výtvarná stylizace počítačových her

Práci předložil student: Michaela Gaea Čolakovová

Studijní obor: Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

Posudek vedoucího práce

Práci hodnotila: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

Učitelství pro střední školy, obor Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

1. Cíl práce

(uveďte, do jaké míry byl naplněn):

Cíl práce – analyzovat stylizaci počítačových her a klasifikovat základní módy jejich výtvarného zpracování byl velmi pěkně splněn.

2. Obsahové zpracování

(originalita řešení, náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh atd.):

Proporcionalita práce je odpovídající. Obrazové přílohy dobře doplňují text a jsou použity velmi názorně.

3. Charakteristika a hodnocení formy technické i řemeslné složky práce

Provedení práce je bez připomínek. Citace a přílohy mají odpovídající kvalitu.

4. Formální náležitosti

(jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, kvalita tabulek, grafů, příloh atd.):

Jazykový projev a grafická úprava práce je ve svém celku bez zásadních připomínek - text je psaný zajímavě a přehledně. Lze však nalézt následující drobné nedostatky:

- doporučuji místo termínu „multiplayer her“ termín s přechylující koncovkou – ové tj. multiplayerové hry (i když řada textů zejména na Internetu termín použitý v práci používá – viz str. 1 (Úvod).
- odstavec Historie MMOPRG na str. 2 je zarovnaný pouze na levý okraj.

5. Stručný komentář hodnotitele

(rozsah práce, celkový dojem z práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek a zpracování):

Práce je dobře strukturována a promyšlena - je třeba ocenit, že autorka v rozsahu bakalářské práce velmi pěkně zpřehlednila logiku a základní mezníky vizuálního vývoje počítačových her, včetně ukázek konkrétních herních titulů. Za velmi přínosnou považuji v práci navrženou metodiku klasifikace vizuálních a audiovizuálních módů pro hrová prostředí, s pomocí které autorka ze vzorku celkem deseti her odvodila celkem 5 základních kategorií herních typů – viz str. 40. I když to nebylo přímo hlavním cílem této bakalářské práce, tak práci považuji za velice inspirující jak pro současné, tak i budoucí učitele výtvarné výchovy, stejně jako vhodnou pomůcku pro analytické a receptivní činnosti studentů z hlediska zkoumání vizuální a audiovizuální stránky počítačových her ve škole – tj. vhodnou pro analýzu problematiky, která je dosud často pro učitele „velkou neznámou.“

6. Otázky a připomínky na autora práce k bližšímu vysvětlení při obhajobě

(max. 3):

7. Navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Výborně.

Datum: 19.8.2012

Podpis: Jan Mašek

