

## Posudek závěrečné práce diplomové/bakalářské\*

Jméno autora práce a studijní obor: Tereza Cibulková, Učitelství pro 2. stupeň ZŠ – výtvarná výchova

Název práce, rok zpracování: **Počítačová hra jako umělecké dílo, 2020**

Vedoucí závěrečné práce: MgA. Tereza Severová, Ph.D.

Oponent závěrečné práce: MgA. Tomáš Moravec

Kriteria hodnocení:	hodnocení:			
1. <b>Téma:</b> celková náročnost a původnost tématu	0	1	2	3
2. <b>Zadání:</b> míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadání	0	1	2	3
3. <b>Struktura práce:</b> logika členění jednotlivých částí	0	1	2	3
4. <b>Obsah práce:</b> kvalita, náročnost a originalita řešení úkolu	0	1	2	3
5. <b>Kvalita:</b> respektování stanovené normy / rozsahu	0	1	2	3
6. <b>Vyjadřovací prostředky:</b> úroveň jazykového / výtvarného vyjádření	0	1	2	3
7. <b>Formální kvality textu:</b> míra respektování normy, stylistika a gramatika	0	1	2	3
8. <b>Práce s literaturou:</b> kvalita a kvantita, etika práce s literaturou	0	1	2	3
9. <b>Vizuální kvalita práce:</b> úroveň grafické úpravy / adjustace a prezentace	0	1	2	3
10. <b>Přínos pro obor:</b> splnění cílů práce, autorský přínos	0	1	2	3

Počet bodů a klasifikace: 21 bodů = C

### Shrnutí a závěr:

Předložená diplomová práce vychází z dlouhodobého zájmu studentky o problematiku digitálních počítačových her, jejich uživatelů a souvisejících rituálů. Na práci je sympatické propojení osobního zájmu, dostatečné obeznámení s danou problematikou a její přenos do pedagogické praxe i vlastní tvůrčí práce. Jednotlivé složky, tedy zacílení teoretického výzkumu, realizovaná praktická práce, i návrh a aplikace hodin výtvarné výchovy jsou řešeny jako samostatné celky. Jejich propojení je však zřejmé a vzájemně si pomáhá. Příjemnou kvalitou je vědomý zájem o vizuálně nepodobné řešení počítačových her. Přestože se autorka v textu opírá o známé, vizuálně překombinované žánry, ve své vlastní práci se přiklonila k úsporné dietní formě. Její navrhovaná hra ve své strohosti dobře podporuje zájem výzkumu. Otázka po možnosti emočních prožitků počítačových her je zasazena do zcela abstrahovaného prostředí, kdy jsme jako hráči banální arkádové hry konfrontováni více s vlastním podvědomím, než předkládaným narativem a vizuálním scénářem, jak je u většiny her zvykem. Toto vychýlení považuji za přínosné pro současnou situaci i pro další směřování studentky v její praxi. Vychýlení očekávaného scénáře, či subversivní využití nabízených struktur pro vlastní realizaci se promítá také v pedagogickém zadání „performativních situací“, realizovaných se studenty v prostředí počítačových her. Tyto realizace jsou dobrým vzorkem, možností využití herního průmyslu vědomým, vizuálně koncentrovaným a kultivovaným způsobem. Vzniká tak poklidná performance v prostředí agresivního herního pole. Tuto problematiku vytváření nepatřičných gest v přednastaveném prostředí bych doporučoval více rozebrat a mohla se také dostat do textové části. Právě tato subverzivnost používaného gesta v ní zcela chybí a mohla se stát jednou ze sledovaných linií práce. Jakkoliv jsou v první části práce vcelku správně aplikované poznatky z teorie médií prostřednictvím četby McLuhana a Manoviche, úroveň jazykového vyjádření není vždy zcela přesvědčivá, jak by se u diplomové práce žádalo. Kvalitu textu také hodně snižuje neobratné zacházení s citacemi, respektive v mnoha případech jejich nešikovné zapojení do vlastních vět, gramatické chyby a nelogický syntax. Práci jednoduše

chybí jazyková korektura. Její struktura je však dobrá a i přes výtky k textové části práce, považuji její praktickou část za přínosnou pro její odvalu k dietní formě vyjádření a pedagogickou přípravu a aplikaci za přínosnou pro její subversivní charakter.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

Datum: 10. 5. 2020

~~Vedoucí/oponent\*~~ ~~bakalářské~~ **diplomové práce\***  
(\*správnou variantu zvýrazněte)

Podpis:

*Vysvětlivky:*

*V každé kategorii lze udělit max. 3 body Hodnocení: **A** = 30-27 bodů, **B** = 26-23 bodů, **C** = 22-18 bodů, **D** = 17-14, **E** = 13-10, **F** = 9 a méně, práce je neúspěšná.*

*Označte v jednotlivých kategoriích stupeň hodnocení (vyznačením příslušné číslice tučně, nebo zaškrtnutím) a v závěrečném „ Shrnutí a závěr“ cca v pěti řádcích plynulého textu zdůrazněte hlavní kvality resp. nedostatky práce. Oponent navrhne dva tematické okruhy nebo dvě otázky k diskusi při obhajobě. Na závěr napište, zda práci doporučujete k obhajobě. Ytiskněte dvakrát! Připojte podpis a vlastní rukou dopište stupeň celkového hodnocení. Oba vlastnoručně podepsané originály odevzdejte na sekretariát katedry výtvarné kultury a textilní tvorby. Externí vedoucí či oponenti zasílají posudek na sekretariát katedry i v elektronické verzi.*