

## Posudek závěrečné práce diplomové/bakalářské\*

Jméno autora práce a studijní obor: Tereza Cibulková,

M7503 Učitelství pro 2. stupeň základní školy

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

Vedoucí závěrečné práce: mag. Tereza Severová, PhD.

Oponent závěrečné práce:

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 - C**

### Shrnutí a závěr:

Tereza Cibulková si pro svou diplomovou práci vybrala velmi aktuální téma, které je zajímavé a podnětné jak pro soudobou výuku výtvarné výchovy, tak i pro umělecký a kulturní přehled obecně. Práce se zabývá vztahem prostředí počítačových her a uměleckého vyjádření. Autorka se často uchyluje k potřebě obhajovat toto nové médium jako součást soudobého vizuálního jazyka, což naopak není problémem aktuálním, neboť herní průmysl již prokazatelně oblast volného umění ovlivnil a jeho charakteristické znaky jsou respektovanou součástí současného umění. Zajímavější částí práce je pro mě oblast, ve které autorka zkoumá způsob, jakým současní autoři ve své tvorbě prvky počítačových her zahrnují. Za slabou stránku této práce považuji příliš široké rozevření tématu a také časté stylistické nedostatky.

Práce předkládá zajímavé příklady, jak se inspirovat prostředím počítačových her pomocí výtvarné řady, zpracované do konkrétních příprav hodin výtvarné výchovy.

V praktické části této diplomové práce představuje autorka vlastní počítačovou hru. Zabývá se fenoménem lidské paměti a emocí, které prezentuje skrze strohé prostředí textové hry. Tento projekt hodnotím pozitivně, nejen pro jeho technickou náročnost. Propojení organického a anorganického, emocí a technologie je velmi zajímavým tvůrčím východiskem a autorka prošla řadou experimentů, než dospěla k jeho finální – minimalisticky zpracované, podobě.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení **C**

Datum: 10.05.2020

**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. Vytiskněte 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.*