

POSUDEK ZÁVĚREČNÉ PRÁCE TEORETICKO-PRAKTICKÉ

Typ posudku: posudek oponenta práce

Typ závěrečné práce: bakalářská

Jméno a příjmení studenta / studentky: **Hana Vargová**

Osobní číslo: P200088

Studijní program: Specializace v pedagogice

Studijní obor: Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání (jednooborové)

Akademický rok: 2022/2023

Název práce: Srovnání historické přesnosti renesančního umění v počítačové hře Assassin's Creed II

Autor posudku: Mgr. Karel Řepa, Ph.D.

1. OBSAHOVÁ ÚROVEŇ

Formulace cílů práce	1	2	3	N	
cíle jsou jasně formulovány	☐	☒	☐	☐	cíle nejsou jasně formulovány
Struktura práce	1	2	3	N	
adekvátně koncipovaná práce	☐	☒	☐	☐	neadekvátně koncipovaná práce
Funkčnost dílčích částí práce	1	2	3	N	
části práce jsou pro celek funkční	☐	☐	☒	☐	množství nefunkčních částí
Provázanost dílčích částí práce	1	2	3	N	
části práce jsou dobře provázány	☐	☒	☐	☐	části práce nejsou provázány
Obsahová náplň dílčích částí práce	1	2	3	N	
vysoce kvalitní	☐	☒	☐	☐	neodpovídající požadavkům
Naplnění cílů práce	1	2	3	N	
cíle jsou zcela naplněny	☐	☒	☐	☐	cíle nejsou naplněny

2. ZPŮSOB ZPRACOVÁNÍ A PRÁCE SE ZDROJI

Zvolená metodologie a její aplikace	1	2	3	N	
odpovídá zaměření a cílům práce	☐	☒	☐	☐	nefunkční metodologie
Relevance odborných zdrojů	1	2	3	N	
aktuální a validní zdroje	☐	☒	☐	☐	neaktuální a nevalidní zdroje
Množství využitých odborných zdrojů	1	2	3	N	
adekvátní množství odb. zdrojů	☐	☒	☐	☐	nedostatečné množství odb. zdrojů
Úroveň práce s informačními zdroji a jejich interpretace	1	2	3	N	
výborná úroveň práce se zdroji	☐	☒	☐	☐	nedostatečná úroveň práce se zdroji
Propracovanost a vybavení práce (schémata, obrazové přílohy, grafy apod.)	1	2	3	N	
výborná úroveň	☒	☐	☐	☐	neodpovídá požadavkům
Úroveň diskuse a interpretace řešeného problému	1	2	3	N	
výborná úroveň	☐	☒	☐	☐	neodpovídá požadavkům

3. FORMÁLNÍ A JAZYKOVÁ ÚROVEŇ

Citační norma	1	2	3	N	
zcela dodržena	☒	☐	☐	☐	nedodržena
Rozsah práce	1	2	3	N	
odpovídá požadavkům	☒	☐	☐	☐	neodpovídá požadavkům
Grafická úroveň práce	1	2	3	N	
vyhovující požadavkům	☐	☒	☐	☐	neodpovídá požadavkům
Stylistická úroveň	1	2	3	N	
výborná úroveň	☐	☐	☒	☐	nedostatečná úroveň
Odborný jazyk	1	2	3	N	
výborná úroveň	☐	☐	☒	☐	nedostatečná úroveň
Gramatická úroveň	1	2	3	N	
bez chyb	☐	☒	☐	☐	velké množství chyb
Další formální nedostatky (překlepy a jiné)	1	2	3	N	
nejsou žádné	☐	☒	☐	☐	velké množství formálních nedostatků

4. ZPRACOVÁNÍ PRAKTICKÉ ČÁSTI – TVŮRČÍHO VÝSTUPU

Technologické provedení	1	2	3	N	
výborná úroveň	☒	☐	☐	☐	nedostatečná úroveň
Kvalita výtvarně-vyjadřovacích prostředků	1	2	3	N	
výborná úroveň	☐	☐	☒	☐	nedostatečná úroveň
Vlastní invence a tvůrčí uchopení	1	2	3	N	
výborná úroveň	☐	☒	☐	☐	nedostatečná úroveň
Způsob prezentace výstupu	1	2	3	N	
výborná úroveň	☐	☒	☐	☐	nedostatečná úroveň
Využitelnost v praxi výtvarné výchovy	1	2	3	N	
plně využitelné	☐	☐	☒	☐	nevyužitelné

Práci doporučuji k obhajobě: ☒ ANO ☐ NE

Navrhované hodnocení práce: **velmi dobře**

Dodatečný komentář k hodnocení závěrečné práce:

Práce představuje zevrubnou komparativní sondu, líčící podobnosti a odchylky reálného prostředí renesanční Florencie a jejího virtuální zpracování v počítačové hře Assassin's Creed II. Kromě ústřední tematické linie práce obsahuje ještě velmi stručný exkurz do historie počítačových her a nabízí také ucelený pohled do kulturního dění v renesanční společnosti.

Práce je koncipována také jako praktická - autorka vytváří dva sádrové reliéfy, na kterých demonstruje reálné a virtuální průčelí exponované florentské baziliky. Ve světle kvalitně vedených srovnávacích analýz fotografických materiálů, půdorysů (atd.) zde samotné vytváření sádrových reliéfů působí, podle mého názoru, trochu nadbytečně. Domnívám se, že by práce nemusela být tak koncepčně rozkročená a více by jí slušel rámec ryze empirické studie. Poněkud nedotaženě pak působí také jeden z vytčených cílů – vztáhnout problematiku k otázkám funkce počítačových her ve výchovně-vzdělávacím prostoru.

Rezervy práce pak spatřuji v dílčích stylistických a formálních nedostacích.

Přes zmíněné nedostatky však nelze neocenit dobře vedenou kriticko-srovnávací analýzu prezentovaných materiálů a zajímavý pohled do zákulisí vývoje herního prostředí s výtvarně-historickými prvky.

Datum: 7. 5. 2023

Podpis:

