

## Katedra zvukové tvorby

### Posudek teoretické diplomové práce – bakalářské / magisterské

Autor/ka práce: Jan Knot

Název práce: VÝVOJ HUDBY VE VIDEOHRÁCH

Posudek vedoucí/ho práce

Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště):

MgA. Tomáš Oramus

#### Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce:

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce: A

Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu: B

Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu: A

Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol a jejich proporce: B

Jazyková a stylistická úroveň práce: B

Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejeté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě): A

Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava: A

Původnost práce, přínos k rozvoji oboru: B

**Celkové hodnocení diplomové práce (A-F): B**

*(vysvětlivky hodnocení: A = výborný výkon převyšující daná kritéria, B = nadprůměrný výkon s minimem chyb, C = průměrný výkon s přijatelným počtem chyb, D = přijatelný výkon s větším počtem chyb, E = výkon vykazující minimální naplnění kritérií, F = nepřijatelný výkon)*

#### Doporučení:

*Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce obsahuje odstavec shrnující obsah práce a její závěry; rozvádí detailněji hodnocení dílčích kritérií uvedených výše, zejména zdůvodnění známek D, E, F; vyzdvihuje přednosti práce, zvláště v případě hodnocení A, B; formuluje otázky, k nimž se student/ka musí při obhajobě vyjádřit; na závěr uvádí jednoznačné vyjádření, zda autor prokázal či neprokával schopnost samostatné tvůrčí činnosti ve své oblasti výzkumu, zda jeho práce splňuje či nespĺňuje požadavky standardně kladené na diplomové práce, zda vedoucí/oponent práci doporučuje či nedoporučuje k obhajobě a jakou známku navrhuje. Slovní hodnocení má typicky rozsah 1 normostrany; v případě práce bez výtek může být i kratší. U prací, kde není co vytýkat, je namíste položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.*


### **Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:**

Jan Knot ve své bakalářské práci mapuje vývoj hudby ve videohrách od úplných počátků videoherních automatů, až po současnou produkci na aktuální generaci herních konzolí. Struktura práce je, s výjimkou poslední kapitoly, chronologická – jednotlivé kapitoly se věnují vždy jedné „technologické éře“, kdy diplomant nejdříve obecně popisuje dané období a pak pokračuje výčtem tehdejších technologií a her s jejich hlavními specifiky a přínosem pro hudební složku. Jak diplomant několikrát ve své práci zdůrazňuje, technologie byly jedním z hlavních faktorů ovlivňujících vývoj videoherní hudby, a proto je na ně v této práci kladen velký důraz a jsou zde podrobně popisovány. V tomto ohledu je práce nebývale komplexní a detailně rozebírá hardwarové možnosti téměř všech významných herních konzolí či počítačů, především pak jejich možnosti pro práci s hudbou a zvukem obecně. Tato komplexnost, je však dle mého názoru zároveň největší slabina celé práce. Díky rozsáhlým výčtům specifikací jednotlivých zařízení a velkému množství často vzájemně nesouvisejících informací a zajímavostí připomíná text spíše encyklopedii. Tento fakt mu jednak ubírá na čtivosti, ale především do jisté míry snižuje autorský přínos diplomanta. Jednotlivé výčty a technologií a her tak působí spíše jako souhrn zajímavostí, postrádající hlubší analýzu a uvedení do kontextu. Tento přístup není apriori špatně – je třeba si uvědomit, že podobná kompilační práce k tomuto obsáhlému tématu v českém jazyce chybí a může tak posloužit jako odrazový můstek pro další zkoumání. Celkově považuji práci za nadprůměrnou, doporučuji ji k obhajobě a navrhuji hodnocení stupněm B.

### **Otázky k obhajobě:**

- 1) Ve své práci zmiňujete rozmach internetu a online hry. Zkuste popsat jaké úskalí však může nastat pro hudební dramaturgii při split-screen multiplayeru (např. bojovky typu Mortal Kombat), případně u her s asymetrickým multiplayerem (např. Friday the 13th).
- 2) V kapitole 4.1 zmiňujete jako možnost, jak docílit interaktivity přeskokování mezi jednotlivými segmenty skladby. Jaké jsou další možnosti, jak docílit, aby hudba reagovala na dění ve hře, bez nutnosti přeskokování mezi jednotlivými segmenty?

Datum: 4. 9. 2019

Podpis:  .....