

Posudek diplomové práce

Téma diplomové práce:

ZVUKOVÁ DRAMATURGIE POČÍTAČOVÝCH HER

Autor diplomové práce:

BcA. Tomáš Oramus

Autor posudku:

MgA. Lubor Kopecký

Zvolené téma pochází z oblasti, která je v podmínkách Filmové a televizní fakulty AMU ojedinělá, odevzdaná diplomová práce však splňuje formální náležitosti a uvedená fakta a závěry odpovídají skutečnosti. Autor práce prokázal hluboké oborové znalosti, nadprůměrnou orientaci ve zvoleném tématu a jeho zkušenosti byly pro tuto práci velkým osobním přínosem.

Úvodní část pokrývá všechny podstatné informace o historii zvukové dramaturgie ve hrách a současném postavení sound designera v interaktivní tvorbě. Kapitola 4 - Zvuková dramaturgie interaktivních děl, tvoří hlavní a nejpřínosnější část celé práce a považuji ji za dosud jediný ucelený pohled na dané téma.

V kapitole 5 pak autor analyzuje zvukovou složku vybraných herních titulů a v závěrečné části se věnuje i novým tématům s velkým budoucím potenciálem, jako jsou audiohry, virtuální realita a rozšířená realita.

Nenašel jsem nic, co by bylo možné této práci vytknout, snad jen drobné formální nedostatky či absenci výkladu odborných pojmů.

Velmi však oceňuji následující dvě přednosti

- 1) Společně s předchozí autorovou prací jde v rámci České republiky o jednu z prvních akademických prací na dané téma.
- 2) Výsledná práce je přínosná a inspirativní nejen pro filmové tvůrce, kteří se chtějí věnovat herní tvorbě, ale také pro samotné herní designery a zvukaře, kteří tyto znalosti a zkušenosti často postrádají.

Úroveň využitelnosti této práce považuji za vysokou, bez výhrad ji doporučuji k obhajobě a hodnotím ji známkou **A**.

Dodatečná otázka k obhajobě:

- 1) Věnuje se někdo z českých herních tvůrců vývoji audioher?
- 2) Existuje na trhu hardware a software, určený primárně k práci se zvukem pro virtuální realitu?

30. května 2016

Lubor Kopecký