

### Posudek oponenta diplomové práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	<b>BcA. Norbert Pokorný</b>		
<b>Studijní program</b>	<b>Teorie a praxe audiovizuální tvorby</b>		
<b>Obor/ateliér</b>	<b>ateliér Audiovizuální tvorba – Kamera</b>		
<b>Forma studia</b>	<b>prezenční</b>	<b>Akad. rok</b>	<b>2021/2022</b>
<b>Název práce</b>	<b>Role kameramana při vizuální adaptaci PC her a výhody Virtual Production v praxi</b>		
<b>Oponent práce</b>	<b>Prof. Ludovít Labík, ArtD.</b>		

*Pomocí X označte v tabulce hodnocení u každého z kritérií. V případě, že vám tabulka nevyhovuje, nemusíte ji využívat.*

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokážu posoudit
Naplnění tématu a rozsah práce						X	
Nastavení cílů a metod práce						X	
Úroveň teoretické části práce						X	
Úroveň analyticko-výzkumné části práce						X	
Splnění cíle práce						X	
Struktura a logika textu						X	
Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu						X	
Inovativnost, kreativita a využitelnost						X	
Jazyková a formální úroveň práce, přílohy						X	
Konzultace studenta							X

Diplomant ako pokračovanie svojej bakalárskej práce si vybral na spracovanie svojej diplomovej práce tému, ktorá je pre súčasný mediálny priestor mimoriadne aktuálna a dôležitá. Digitálna revolúcia prechodom z analógového zobrazenia a zdefinovaním obrazovej vizuality do digitálnych jednotiek a nul priniesla nové pohľady na tradičné umenia a rozšírila existujúce vizuálne žánre o interaktivitu. Diplomovou teoretickou prácou doktorand dokázal svoj veľký záujem a danú oblasť, z textu podporeného o kvalitné citačné zdroje je možné vyčítať veľký osobný prínos a samostatnosť vo formulovaní názorov vychádzajúc z osobnej skúsenosti počítačového hráča, filmového diváka a filmového tvorcu. Je nesporné, že vnorenie sa do problematiky herných mechaník, analýzy a porovnávania média hier, seriálov a filmov je pre jeho budúcu kariéru kameramana významné a preto považujem prácu za zásadne užitočnú aj z pohľadu autora aj z pohľadu čitateľa. V poslednej časti teoretickej práce sa autor zaoberá priamou problematikou LED stien, ktorá je pre súčasného kameramana nepostrádateľná.

Teoretickú prácu váženej komisii odporúčam prijať.

**Otázky k obhajobe (výhrady, pripomínky, námety, atd):**

1. Ako v budúcnosti predpokladáte svoju spoluúčasť na tvorbe počítačových hier?
2. LED steny ako správne uvádzate majú aj svoje predovšetkým optické nevýhody. Ak by ste mal túto technológiu porovnať s Reality Enginom napr. Zero Density, ktorej produkcii by ste dal prednosť a prečo.

Návrh klasifikácie      A - výborne

V Bratislave dne 27.5.2022

.....  
podpis oponenta / oponentky práce