



Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	BUŠEK Petr		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Zvuková skladba	/ateliér Audiovizuální tvorba	
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2024/2025
Název práce	Unikátní role zvuku ve hře Counter-Strike 2		
Vedoucí práce	MgA. Pavel Hruša		

* *nehodící se prosím vymažte*

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		

Tabulku s hodnocením doplňte o stručné vyjádření (max. 1200 znaků), které vystihne nejpodstatnější přínos práce, nebo její nedostatky.

Na studentovi oceňuji především jeho hluboké zaujetí tématem, byť místy s poněkud technicistním přístupem k problematice. Práce se snaží komplexně shrnout dostupné zdroje týkající se principů zvukového designu v herním průmyslu a aplikovat je na vybraný herní titul.

Jistým nedostatkem je absence konzultací s odborníky na danou oblast např. v českém prostředí, stejně jako méně precizní rozbor implementace získaných poznatků v rámci vlastního herního modu, který student sám naprogramoval. Jako vedoucí si však plně uvědomuji komplikace, se kterými se během práce potýkal, především výrazný časový tlak.

Přesto považuji zvolenou tematiku za velmi perspektivní a doporučuji studentovi, aby se jí dále věnoval i na magisterském stupni studia, a to jak po stránce teoretické, tak praktické.

Otázky k obhajobě (výhrady, připomínky, náměty, atd):

1. Plánujete i nadále rozvíjet a aplikovat získané dovednosti na vlastním herním titulu? Uvažujete o dalším odborném zaměření na zvukový design v herním průmyslu i v navazujícím magisterském studiu?
2. Jakým způsobem můžete nabyté znalosti a dovednosti uplatnit v roli mistra zvuku při tvorbě hraného či animovaného filmu?

Kontrola plagiátorství byla negativní/~~pozitivní~~ – systém našel shodu _9_ %.

Návrh klasifikaceA-výborně.....

V(e)Otokovicích..... dne05.06.2025.....

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se vymažte