



Одлуком Сената Универзитета у Крагујевцу бр. III-01-894/28 од 27. октобра 2022. године именовани смо за чланове комисије за оцену и одбрану мастер рада под називом *Наратолошки и семиолошки модели у видео играма авантуристичког жанра – студија случаја „Сневачи“*, кандидата Александра Нећакова, бр. индекса 20/2020, студијски програм *Развој компјутерских игара*. Овим путем након прегледа мастер рада подносимо

## ИЗВЕШТАЈ О ОЦЕНИ МАСТЕР РАДА

### 1. Биографски подаци кандидата

Кандидат Александар Нећаков рођен је 22. 09. 1991. у Београду. Основну школу „Горња Варош“ завршио је у Земуну, као и Земунску гимназију, природно-математички смер. Основне студије на Факултету драмских уметности на катедри за филмску и телевизијску продукцију уписао је 2010. године. На истој катедри је 2016. године стекао звање мастер драмски и аудио-визуелни уметник: филмски и телевизијски продуцент. Током студија кандидат Александар Нећаков учествовао је у више групних и индивидуалних студентских пројеката, био стипендиста Републике Србије, и носилац награде „Бојан Лукић“ за изузетан успех из предмета Телевизијска продукција током студија. Мастер студије при Универзитету у Крагујевцу *Развој компјутерских игара* уписао је 2020. године. Последњих 5 година ради на позицији аудио-визуелног продуцента у креативној рекламној агенцији Publicis Groupe Adria, на реализацији и адаптацији рекламних спотова клијената као што су GSK/Haleon, Samsung, Mondelez, Proctor & Gamble, UNICEF, Nestle.

### 2. Извештај о студијском истраживачком раду

Кандидат Александар Нећаков је оспособљен за примену принципа теоријских и практичних знања стечених током студија, за коришћење разних видова литературе, како библиографских јединица тако и извора који се могу наћи на интернету, чиме је оспособљен да самостално унапређује своја знања и вештине. Самостални рад кандидата на завршном раду континуирано је праћен од стране ментора. Кандидат је у раду показао да успешно влада основним и напредним техникама наративног дизајна. Током свог истраживања бавио се теоријском и критичком анализом видео-игре као лудо-наративног софтвера, специфичностима жанра click-and-point авантуре, те развојем оригиналног сценарија видео-игре и припадајућих елемената наратива (свет игре, карактери, динамичне и статичне лудеме, концепт наративног плана) – од почетне идеје до завршеног нацрта спремног за даљу продукцију.



### 3. Опис мастер рада

Рад је структуриран у шест поглавља. У уводним деловима рада (поглавља 1, 2 и 3) кандидат је представио кратак преглед проблема и изазова теоријског проучавања видео-игара као мултимедијалног и трансжанровског културног феномена с особитим освртом на наратолошке и семиолошке интерференције које се реализују на релацији видео-игра – традиционални наративни медији (књижевност, филм и позориште). У четвртном поглављу изнета је анализа наратолошких и семиолошких особености авантуристичког жанра видео-игара, што је омогућило и критички приступ анализи репрезентативних експонената авантуристичких игара које припадају жанру click-and-point авантура (пето поглавље). На основу синтезе овако остварених увида, у шестом, уједно и најобимнијем поглављу, кандидат је реализовао нацрт наративног и семиолошког плана оригиналне авантуристичке видео-игре *Сневачи*, и то: света игре, карактера (агената), композиције радње (мисије, циљеви, наративни склоп конципиран по моделу мономита, лудемске и семиолошке поставке аудио-визуелног идентитета игре). Након закључних разматрања, наведен је и списак релевантне и актуелне литературе на коју се кандидат позивао при изради тезе.

### 4. Анализа рада са кључним резултатима

Централни циљ мастер рада *Наратолошки и семиолошки модели у видео играма авантуристичког жанра – студија случаја „Сневачи“* јесте реализација наративног концепта click-and-point авантуристичке видео-игре. Кандидат је овај циљ реализовао путем примене аналитичко-компаративне методе, критички разматрајући актуелне лудо-наратолошке теорије и релевантни корпус репрезентативних игара које припадају поменутом жанру. Резултат оваквог приступа јесте аргументовани закључак који се тиче великог интертекстуалног и интермедијалног потенцијала наратолошких и семиолошких модела присутних у такозваним традиционалним медијима (филм, литература), те њихове оперативности у домену наративног дизајна. Сходно томе, посебан допринос тезе јесте и изналажење креативног решења које се тиче превазилажења проблема лудо-наративне дисонанце путем интеграције елемената gameplay-а и наративног склопа игре. На овој основи кандидат је развио оригинални сценарио видео-игре коју карактерише аутентични естетски ефекат, лудемска полисемија и кохерентност наративног и лудичког плана.

Детаљни нацрт наративног плана оригиналне видео-игре *Сневачи*, као коначни исход студијског истраживачког рада Александра Нећакова обједињује претходно стечена знања студента из области нарато-лудолошких студија и наративног дизајна. Реализовани пројекат се одликује високим степеном иновативности и свести о семиотичком, наратолошком и естетском потенцијалу видео-игара као транс- и мултимедијалног израза. Детаљно и педантно развијен, овај оригинални пројекат има потенцијала за даљу експлоатацију обзиром на то да је кандидат пажљиво и креативно конципирао све кључне елементе наративног и семиолошког плана видео-игре: свет игре, карактере, композицију радње, мисије, циљеве, те лудемске и семиолошке поставке аудио-визуелног идентитета игре.



Образац 4: *Комисија за оцену и одбрану мастер рада*

**5. Закључак и предлог**

Потврђујемо да мастер рад под називом *Наратолошки и семиолошки модели у видео играма авантуристичког жанра – студија случаја „Сневачи“*, кандидата Александра Нећакова, бр. индекса 20/2020, студијски програм *Развој компјутерских игара*, садржи све елементе прописане Правилником о мастер академским студијама које се рализују при Универзитету у Крагујевцу. Комисија која је прегледала рад кандидата Александра Нећакова под насловом *Наратолошки и семиолошки модели у видео играма авантуристичког жанра – студија случаја „Сневачи“* мишљења је да мастер рад испуњава све услове за јавну одбрану.

**Наслов завршног (мастер) рада:**

*Наратолошки и семиолошки модели у видео играма авантуристичког жанра – студија случаја „Сневачи“*

Председник комисије: др Никола Бубања, редовни професор

Ментор, члан комисије: др Марија Лојаница, ванредни професор

Члан комисије: др Часлав Николић, редовни професор

У Крагујевцу, 13.06.2023. године.