

Abstrakt

Má bakalářská práce je tvořena dvěma částmi. První částí sestává z překladu 20 normostran díla *Concevoir un jeu vidéo. Les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous.* francouzského autora a videoherního vývojáře Marca Albineta. Druhá část obsahuje analýzu originálu, popis zvolené překladatelské strategie, problémů a jejich řešení a překladatelských posunů, ke kterým jsem se uchýlil.