

Posudek oponenta bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Petr GRIMM
Název práce	Vývoj mobilní herní aplikace v prostředí Unity
Název a typ studijního programu	Systémové inženýrství a informatika / Bakalářský
Fakulta / katedra	Ekonomická fakulta / KMI
Vedoucí práce	Remeš Radim, Mgr.
Oponent	Ing. Marek Musil

Posudek závěrečné práce

1. Význam a náročnost tématu 1.0

Poznámka:Téma "Implementace aplikací a her pro mobilní zařízení" je aktuálním tématem, stejně jako použití herního enginu Unity.

2. Logická struktura práce 3.0

Poznámka:Textová část práce je minimalistická. Členění práce není dobré a žádné téma není rozvedeno do širšího a hlubšího detailu. V práci jsem nenalezl kapitolu pojednávající o předmětu zkoumání, vlastním předmětu práce.

3. Naplnění cíle práce 3.0

Poznámka:Cílem práce je vytvoření aplikace. Zhodnocení dosažených výsledků je velmi strohé, spíše neprovedené. Není naplněn dílčí cíl práce '4. Zhodnocení hrátelnosti aplikace ostatními uživateli, vypracování doporučení a závěrů.'

4. Metodický postup 3.0

Poznámka:Implementace hry je s využitím Unity a nástrojů v něm obsažené. V realizaci hry jsou zřejmě použity techniky.

5. Hodnocení teoretického zobrazení a přínosu 4.0

Poznámka:Práce má praktický cíl "Implementace hry". Ten je splněn, ale ostatní cíle přinášející teoretický pohled jsou nesplněné.

6. Praktický přínos práce 4.0

Poznámka:Návrh a popis vývoje považuji za nedostatečný. Je příliš strohý a jenom uvedeny některé výtržky, u kterých není diskutována širší souvislost.

7. Práce s literaturou 2.5

Poznámka:V práci je využité velké množství zdrojů, především internetových a dostupných online. V textu je na tyto zdroje odkazováno, ale bez širšího kontextu a vysvětlení. Postrádám konfrontaci více zdrojů.

8. Formální stránka 3.0

Poznámka:Formální úroveň textu je minimalistická, nejsou obsažena žádná složitá vyjádření a postoje. Celý dokument textu nemá zarovnání odstavců do bloku.

Závěr

Hodnocení práce (známka): **dobře**

Doporučuji práci k obhajobě: **ANO**

Otázky pro diskusi a poznámky

Kritické poznámky a celkový přínos, celková hodnota práce

Textová část práce nemá dobré členění. V kontextu pojetí této části, práce je členěna dle kapitol do velkých detailů, ale žádné téma není rozsáhle diskutováno. V práci je odkazováno na obrázky, tabulky, atp., ale bez širší souvislosti a bez diskuse nad uvažovaným problémem. Očekával bych detailnější rozbor Unity a detailnější popis herní problematiky. Nevyváženě na mne působí kapitola 2 - Základní pojmy. V kontextu práce není dle mého mínění opodstatněná.

Některé pasáže textu se mi zdají pouze jako parafráze literatury (je ale správně uveden odkaz na zdroj).

V textové části dále postrádám konkretizované zadání pro realizovanou hru, analýzu a popis požadavků na hru. V kapitole 6.9. Uživatelské rozhraní jsou zmíněny některé funkce pro hráče, ale není objasněn jejich cíl.

Aplikace hry nabízí jistou funkčnost. Na základě absence textového popisu hry nejsem schopen posoudit kvalitu hry a rozsah plnění. Je ale zřejmé, že některé techniky pro realizaci hry - grafika, sledování objektu, posun, atp. jsou realizovány. Hra vykazuje jistou logiku.

Otázky nebo témata pro diskusi před komisí

1. Jaké techniky užívaných při realizaci hry jsou ve vaší práci použity? Objasněte jejich podstatu a princip užití. Co znamená "blueprinting"? Je ve vaší práci použit, kde a jak?
2. Jak hodnotíte dostupnost a kvalitu zdrojů (dokumentace, web, knihy, jiná literatura) zabývajících se herním enginem Unity?
3. Je vámi realizovaná hra originál? Co bylo motivací pro tuto hru?
4. V kapitole 6.11. Problémy během testování uvádíte potíže, které jste objevil. Jsou tyto potíže standardní a odůvodnitelné?

Datum: 30.04.2019

Podpis oponenta