

Posudek oponenta bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Jiří NOVÁK
Název práce	Vývoj herní aplikace pro PC v prostředí Unity
Název a typ studijního programu	Systémové inženýrství a informatika / Bakalářský
Fakulta / katedra	Ekonomická fakulta / KMI
Vedoucí práce	Remeš Radim, Mgr.
Oponent	PaedDr. František Smrčka, Ph.D.

Posudek závěrečné práce

1. Význam a náročnost tématu 2.0
2. Logická struktura práce 2.0
3. Naplnění cíle práce 2.0
4. Metodický postup 1.5
5. Hodnocení teoretického zobecnění a přínosu 1.5
6. Praktický přínos práce 3.0
7. Práce s literaturou 2.0
8. Formální stránka 2.5

Závěr

Hodnocení práce (známka): **dobře**
Doporučuji práci k obhajobě: **ANO**

Otázky pro diskusi a poznámky

Kritické poznámky a celkový přínos, celková hodnota práce

Bakalářská práce obsahuje nadstandardních 58 stran. Text však obsahuje velké množství typografických chyb. Především jednopísmenné předložky a spojky na konci řádku. Také bych spíše preferoval zarovnání textu do bloku než zarovnání doleva. Doporučuji používat v testu písmo z jedné rodiny, tedy ne nadpisy bezpatkově a text patkovým písmem. Vlastní hru jsem neměl možnost testovat, předpokládám, že ji autor předvede při obhajobě práce. Na práci bych ocenil, že si autor dal práci a popsal druhy her, včetně jejich tvorby, herní platformy a vytváření grafiky. Osobně nevidím vytvořením hry příliš velký přínos a použitelnost pro praxi. Cíle práce byly s určitými výhradami splněny.

Otázky nebo témata pro diskusi před komisí

Máte nějaké zkušenosti s generátory her.
Jak jste použil herní engine Unity.

Datum: 30.04.2019

Podpis oponenta