

Posudek vedoucího 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.
Autor posudku	Mgr. Radim Remes

Posudek závěrečné práce

1. Logická struktura práce 1.0
2. Naplnění cíle práce 1.0
3. Metodický postup 1.0
4. Hodnocení teoretického a/nebo praktického přínosu práce 1.0
5. Práce s literaturou 1.0
6. Formální stránka 1.5

Poznámka: Drobné gramatické chyby (např. kap. 4, věta 2., 4.1.2 a 4.2 obě 3. věta) a typografické nedostatky (s. 38, 2. odst.). Drobné formální chyby v seznamu zdrojů.

7. Vlastní přínos studenta k řešené problematice 1.0
8. Kontrola plagiátorství (výsledek) **negativní**

Závěr

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

Otázky pro diskusi a poznámky

Kritické poznámky a celkový přínos, celková hodnota práce

Autor popisuje vývoj herní aplikace v prostředí Unity.

V práci se objevují drobné gramatické chyby (např. kap. 4, věta 2., 4.1.2 a 4.2 obě 3. věta) a typografické nedostatky (s. 38, 2. odst.). Dále nacházím drobné formální chyby v seznamu zdrojů. Celkově je však práce kvalitní. Logickou strukturu práce i použitou metodiku zpracování shledávám v pořádku.

Kladně rovněž hodnotím získání zpětné vazby od uživatelů, kteří vyzkoušeli výslednou aplikaci.

Otázky nebo témata pro diskusi před komisí

Popište a vysvětlete nejčastěji používané grafické formáty a kompresní algoritmy pro uložení pixel art grafiky.

