



Hodnocení vedoucího diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	Vít Švéda	
Studijní program	Multimédia a design	
Specializace	Game Design	
Forma studia	Prezenční	
Akademický rok	2024/2025	
Název práce	Vývoj historické počítačové hry	
Vedoucí práce	MgA. Michal Ščuglík	

Vít Švéda si pro svou diplomovou práci zvolil téma „Vývoj historické počítačové hry“ z českých dějin. Tohle téma je v současnosti velice populární nejen díky české středověké hře „Kingdom come 2“, ale taky díky celkové většímu zájmu o edukaci prostřednictvím nových médií. Vítek si zvolil období z nechvalně známých čarodějnických procesů v oblasti Šumperska, které proslavilo například literální dílo Václava Kaplického „Kladivo na čarodějnice“.

Vítek v první části provádí historické i technologické analýzy jako například architektura Jesenicka, podrobná historie kostela, ve kterém se prvotní děj odehrává, dobové souvislosti, a taky co je historická hra a jaké výhody a nevýhody nabízí. Zasazuje svoje tvůrčí představy do historie a veškeré poznatky využívá v části praktické, což je relevantní přístup k psaní diplomové práce. Vít ke zvolenému tématu přistupuje s vysokou mírou odpovědnosti a zaujetí, čemuž odpovídá i rozsah a struktura práce. Zohledňuje jak historický, tak tvůrčí a technický kontext.

I přes prvotní velkolepé myšlenky dokázal Vít nastavit rozsah a realizaci tak, aby splnil cíle, které si na začátku vytyčil. Vít rekonstruoval prvotní událost – krádeže hostie, podle které se dle historických faktů spustily čarodějnické procesy. Ukazuje populární formou, jak se daná událost mohla odehrávat. Vít do prvotní scény zakomponoval veškeré poznatky ze svých historických analýz a můžeme zde najít přibližnou podobu původně renesančního kostela, nebo typickou Jesenickou architekturu.

Vít od začátku čelil dlouhé řadě výzev, které musel sám vyřešit. Příkladem jsou osvojení techniky animace, umělé inteligence lidí, programování, či vytvoření hlasů postav. Můžeme ocenit jeho přístup k technologii AI, která mu umožnila vygenerovat mluvené dialogy jinak finančně velice nákladné.

Práce je napsaná fakticky správně a bez výrazných chyb. Co by se dalo Vítovi vytknout je lehce překročený rozsah psané formy. Dále bych viděl prostor ke zlepšení uživatelského rozhraní, což však nebylo v zadání diplomové práce a je to spíše tip pro další úkol. I když jsem mu vytýkal několik detailů, tak celkově za projektem vidím velké množství odvedené práce. Vítovi

za jeho dobře zpracovanou historickou analýzu a technicky správně vytvořené demo navrhuji známku A.

Kontrola plagiátorství byla negativní/~~pozitivní~~ – systém našel shodu 2 %.

Návrh klasifikace: A

V dne

.....

podpis vedoucího práce

Hlavními hodnoticími kritérii při posuzování diplomové práce jsou:

1. Relevantnost přístupu ke zvolenému tématu, rozsah práce
2. Pochopení problematiky, definování cílů práce a jejich naplnění
3. Úroveň návrhu vlastního řešení (míra originality, inovativnosti, kvalita zpracování)
4. Úroveň textové a dokumentační části (kvalita odborných zdrojů a práce s nimi, jazyková a formální úroveň práce)
5. Kvalita prezentace celého projektu

Zásady pro vypracování diplomové práce

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 30 – 40 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 12, z toho minimálně 6 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------