

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Urban Lukáš

Oponent: Ing. Václav Mach, Ph.D.

Studijní program: Softwarové inženýrství

Studijní obor / specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2024/2025

Téma bakalářské práce: Návrh hry využívající 3D generativních nástrojů

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující						
1. Aktuálnost řešeného tématu	☐	☐	☒	☐	☐	☐
2. Obtížnost zadaného úkolu	☐	☐	☒	☐	☐	☐
3. Splnění všech bodů zadání	☒	☐	☐	☐	☐	☐
4. Vhodnost zvolené metody řešení	☐	☒	☐	☐	☐	☐
5. Logické členění práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐
6. Úroveň jazykového zpracování	☐	☒	☐	☐	☐	☐
7. Formální úroveň práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
8. Práce s literaturou a její citace	☒	☐	☐	☐	☐	☐
9. Úroveň zpracování teoretické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
10. Kvalita zpracování praktické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
11. Dosažené výsledky práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
12. Přínos práce a její využití	☐	☐	☒	☐	☐	☐

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

B - velmi dobře.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Otázky k obhajobě:

1. Uvažoval jste o rozšíření hry o dynamicky generovaný obsah (např. úrovně, NPC chování) v reálném čase?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Bakalářská práce se zabývá aktuálním a dynamicky se rozvíjícím tématem využití generativní umělé inteligence při návrhu 3D herního prototypu. Teoretická část poskytuje přehled o umělé inteligenci, generativních modelech a jejich konkrétním využití v herním průmyslu. Autor přehledně popisuje současné nástroje jako Common Sense Machines (Cube), Hunyuan3D a další technologie.

Praktická část se soustředí na návrh a implementaci herního prototypu v Unity, přičemž je znát autorova praktická zkušenost s vývojem softwaru a používáním různých AI nástrojů pro tvorbu 3D assetů. Oceňuji, že autor práci doplnil ukázkami skriptů, návrhem herní logiky a reflexí možností dalšího vývoje.

Práci hodnotím jako zdařilou, splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci. Student prokázal schopnost samostatně navrhnout a realizovat projekt na pomezí AI a herního vývoje. Práci doporučuji k obhajobě.

Datum 2.6.2025

Podpis oponenta bakalářské práce