

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Lukáš Urban

Vedoucí práce: Ing. Štěpán Dlabaja, Ph.D.

Studijní program: Softwarové inženýrství

Specializace: -

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. Splnění všech bodů zadání	☒	☐	☐	☐	☐	☐
2. Vhodnost zvolené metody řešení	☐	☒	☐	☐	☐	☐
3. Členění práce (kapitoly, podkapitoly, odstavce)	☒	☐	☐	☐	☐	☐
4. Práce s literaturou a její citace	☒	☐	☐	☐	☐	☐
5. Úroveň jazykového zpracování	☒	☐	☐	☐	☐	☐
6. Formální úroveň práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐
7. Kvalita zpracování teoretické části	☒	☐	☐	☐	☐	☐
8. Kvalita zpracování praktické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
9. Dosažené výsledky práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
10. Přínos práce a její využití	☐	☒	☐	☐	☐	☐
11. Spolupráce autora s vedoucím práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐

Výsledek kontroly plagiátorství:

Práce byla posouzena z hlediska plagiátorství s výsledkem 2 % shodnosti. Práce není plagiát.

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede vedoucí 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

A - výborně.

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

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

Student se ve své práci zabýval využitím generativních nástrojů při vývoji her. Možné nástroje byly pojaty velmi široce a nejedná se tak jen o využití grafických generátorů, ale i generaci zvuků, hudby, příběhu atp. V teoretické části student postupně představuje tyto technologie a jejich základní principy. Teoretická část práce je zpracována svědomitě a v nadstandardní kvalitě.

V praktické části se pak student věnuje praktické aplikaci jednotlivých nástrojů a možnostem jejich využití v rámci funkční hry tvořené v enginu Unity. Výsledná hra je plně hratelná a dobře zpracovaná. Student ukázal

porozumění hernímu enginu i zákonitostem vývoje her. Generativní nástroje byly využity prakticky na všechny prvky, které tato hra obsahuje.

Jedinou výtku mám ke skutečnosti, že se student nepokusil využít dynamické generování přímo v průběhu hry. Tato snaha by sice přinesla kompromisy v podobě časových prodlev, jelikož generativní nástroje zatím nefungují v reálném čase, nicméně by celou práci z hlediska koncepce a přínosu posunula dále.

Datum

02.06.2025

Podpis vedoucího bakalářské práce