

## OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Aladár Knís

Oponent: Ing. et Ing. Erik Král, Ph.D.

Studijní program: Inženýrská informatika  
Studijní obor: Informační a řídicí technologie  
Akademický rok: 2018/2019

Téma bakalářské práce: Vývoj aplikace v 3D engine

### Hodnocení práce:

1. Obtížnost zadaného úkolu
2. Splnění všech bodů zadání
3. Práce s literaturou a její citace
4. Úroveň jazykového zpracování
5. Formální zpracování – celkový dojem
6. Logické členění práce
7. Vhodnost zvolené metody řešení
8. Kvalita zpracování praktické části
9. Výsledky a jejich prezentace
10. Závěry práce a jejich formulace
11. Přínos práce a její využití

A	B	C	D	E	F
Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 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**

**C - dobře.**

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

### Otázky k obhajobě:

1. Které technologie Unreal Engine 4 demonstruje vaše aplikace?

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

Citace v práci jsou uváděny často za celým odstavcem, takže není někdy zřejmé, co přesně student v odstavci citoval. U některých, pravděpodobně převzatých obrázků (například Obrázok 8 Edukačná aplikácia spoločnosti Skanska a Obrázok 9 Tréningová aplikácia spoločnosti Volkswagen) nejsou uvedeny zdroje. Jinak jsou citace v pořádku. V praktické části student importoval scénu z programu Blender do Unreal Engine 4. Student bohužel dle kapitoly 6.4 a 7.1 neprovedl optimalizaci ani vytvoření scény v herním engine. Dle bodu 4 měl student navrhnout

vlastní aplikaci, která bude využívat většinu technologií tohoto tohoto enginu a zároveň je bude demonstrovat, což byl extrémně rozsáhlý úkol a student je splnil částečně.

Datum 28. 5. 2019

Podpis oponenta bakalářské práce