

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Miroslav Golář

Vedoucí práce: Tomáš Vogeltanz

Studijní program: Softwarové inženýrství

Studijní obor / specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2022/2023

Téma bakalářské práce: Vývoj počítačové hry v prostředí Clickteam Fusion 2.5+

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
1. Splnění všech bodů zadání	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Vhodnost zvolené metody řešení	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Členění práce (kapitoly, podkapitoly, odstavce)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Práce s literaturou a její citace	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Úroveň jazykového zpracování	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Formální úroveň práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Kvalita zpracování teoretické části	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Kvalita zpracování praktické části	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Dosažené výsledky práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Přínos práce a její využití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Spolupráce autora s vedoucím práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Výsledek kontroly plagiátorství:

Práce byla posouzena z hlediska plagiátorství s výsledkem 0% 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):

Bakalářská práce je poměrně obsáhlým dílem, důkladně popisujícím postup vytvoření hry v prostředí Clickteam Fusion 2.5+.

Velice kladně hodnotím kontaktování Jeana Pascala Vielfaure, hlavního zvukového designera původní série hry, kterou se student inspiroval. Tato spolupráce zlepšila kvalitu bakalářské práce. Kladně také hodnotím vhodného využití Midjourney AI pro generování obrázků.

Je dobré upozornit, že student cituje zdroje i s doplněním informace konkrétní strany, kde se zdrojový text nachází. Toto není obvyklý způsob, ale více to podtrhuje původnost a důkladnost vypracování bakalářské práce.

K práci mám však i několik výhrad.

Do porovnání Clickteam Fusion 2.5+ s ostatními nástroji pro vývoj her bych nezařadil Visual Studio, protože se jedná o obecné vývojové prostředí. Místo toho by bylo vhodnější doplnit např. Unreal.

Kapitola "5.1 Pre-produkční fáze ve videoherním průmyslu" a celá kapitola "6 POUŽITÉ OBJEKTY VÝVOJOVÉHO PROSTŘEDÍ" se hodí do teoretické části, nikoliv do části praktické.

Student dobře komunikoval a během ak. roku demonstroval postup vývoje a funkčnost hry. Bohužel u samotného textu práce jsem měl možnost jej vidět až těsně před odevzdáním. Neměl jsem tak možnost cokoliv revidovat.

I přesto je bakalářská práce výborná.

Datum 1. 6. 2023

Podpis vedoucího bakalářské práce