

POSUDEK VEDOUCÍHO DIPLOMOVÉ PRÁCE

Student: Mikeska Mikuláš

Vedoucí práce: Tomáš Vogeltanz

Studijní program: Informační technologie

Specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2024/2025

Téma diplomové práce: Vývoj Unity assetu pro automatické generování bludišť

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 4% 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 diplomovou 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 prokázal hluboké porozumění jak teoretickým aspektům tématu (rozbor algoritmů, vlastnosti perfektního bludiště), tak praktickým dovednostem v Unity (vlastní atributy, PropertyDrawer, shader apod.). Praktická část přináší reálně použitelný nástroj, který nabízí širokou sadu funkcí včetně generování z obrázku, vícepatrové bludiště, editačního režimu, minimapy atd. Student navíc detailně otestoval výkon jak jednotlivých algoritmů pro generování bludiště, tak i vytvořeného assetu, což poskytuje hodnotnou zpětnou vazbu. Našel jsem jen drobnou formální chybu: zkratka AR je v seznamu zkratek uvedena až na konci.

Datum

2. 6. 2025

Podpis vedoucího diplomové práce