



Hodnocení oponenta bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Theo Fekar	
Studijní program	Multimédia a design	
Specializace	Digitální design	
Forma studia	Prezenční	
Akademický rok	2024/2025	
Název práce	Návrh prototypu závodní hry	
Oponent bakalářské práce	Ing. Štěpán Dlabaja, Ph.D.	

Student se ve své práci zabývá vývojem retro závodní hry. V první části textové práce se věnuje podrobné analýze především historických závodních her a důležitých milníků v této oblasti. Shrnuje, že současné realistické závodní hry jsou, díky pokročilým technologiím, vizuálně obtížně rozlišitelné, což se stává východiskem pro jeho vlastní realizaci. V další části student analyzuje vizuální styl retro-futurismu v různých odvětvích lidských činností. U některých podkapitol, jako například té o retro-futuristické módě, lze polemizovat, jestli mohou mít přímý vliv na vizuální styl hry. Nicméně v případě budoucího rozšíření hratelnosti mohou být začleněny i tyto prvky.

V praktické části se student věnuje popisu přípravy 3D modelů a jejich implementaci do Unreal enginu, ve kterém byla hra realizována. Množství modelů i jejich technické a estetické zpracování považuji za adekvátní rozsahu bakalářské práce. Jistou míru nekoherence cítím u uživatelského rozhraní, které z mého pohledu odpovídá spíše moderním hrám a plně nereflktuje vizuální styl retro-futurismu. Z videí lze usuzovat, že se podařilo vytvořit hratelný prototyp. Na městských mapách s vyšším počtem prvků, vyvolává hra dojem rychlosti tak, jak autor zamýšlel. V otevřenějších mapách, kde je prvků méně, hra příliš rychle nepůsobí, což je částečně dáno přehnanou velikostí stromů a cedulí, které ve výsledku vyvolávají dojem miniaturny. Výhradu mám také k absenci příloh bakalářské práce. Bývá zvykem k práci přiložit build hry a ideálně i projekt. Vzhledem k možnému dalšímu rozvoji chápu absenci projektu, nicméně odkaz na build bych považoval za více než vhodný.

Bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a vzhledem k výše zmíněným drobným výhradám navrhuji známku B – velmi dobře.

Návrh klasifikace: B – velmi dobře

Ve Zlíně dne 13.6.2025

.....
podpis oponenta bakalářské práce

Hlavními hodnoticími kritérii při posuzování bakalářské práce jsou:

1. Relevantnost přístupu ke zvolenému tématu, rozsah práce
2. Pochopení problematiky, definování cílů práce a jejich naplnění
3. Úroveň návrhu vlastního řešení (míra originality, inovativnosti, kvalita zpracování)
4. Úroveň textové a dokumentační části (kvalita odborných zdrojů a práce s nimi, jazyková a formální úroveň práce)
5. Kvalita prezentace celého projektu

Zásady pro vypracování bakalářské práce

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 20 – 25 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 8, z toho minimálně 4 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)

SZZ / obhajoba BP:

- grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m², multimediální prezentace ve formě a rozsahu dle konzultace s vedoucím práce
- autorská grafická úprava textové / dokumentační části – 1 výtisk

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------