



POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Marek Minařík
Název práce: Vývoj počítačových her pro virtuální realitu s důrazem na jednoduchost a dostupnost
Autor posudku: Ing. Martin Konvička
Cíl práce: Analýza postupů vývoje videoher pro virtuální realitu a jejich použití pro návrh a implementaci vlastní videohry, zhodnocení dosažených výsledků.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Anti-plagiátorská kontrola vykazuje nulovou celkovou podobnost s jinou prací.

Dílní připomínky a náměty:

...

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Teoretická část práce je zaměřena na socioekonomickou stránku videoherního průmyslu, zdravotní dopady technologie virtuální reality a proces vývoje videoher pro virtuální realitu. V praktické části autor podrobně popisuje jednotlivé aspekty vzniklé videohry. Primární metodou hodnocení dosažených výsledků byla autorova sebekritika, která poukázala na shody mezi teoretickými předpoklady a praktickými poznatky. Vyšší míře rigorozity by mohlo být dosaženo srovnáním výsledné aplikace na základě technických a měřitelných parametrů, příp. vyhodnocením kvality aplikace statistickými metodami, například dotazníkovým šetřením.

Text je vhodně strukturován a obohacen o grafické ilustrace. Pozitivně hodnotím i zvolenou platformu Overleaf pro tvorbu textu práce. Vysoký počet citovaných zdrojů (98) poukazuje na

autorovu hlubokou znalost problematiky virtuální reality a nadšení pro obor virtuální reality. Některé části textu obsahují větší množství hovorových výrazů a nevhodně zvolených slovních spojení. Autor prokázal schopnost samostatné a tvůrčí práce, a to i pod značným časovým nátlakem. Průběh vývoje průběžně konzultoval, reagoval na dílčí připomínky, které zakomponoval do výsledného textu. I po několika revizích se však nepodařilo zcela eliminovat některé jazykové a formální nedostatky.

Otázky k obhajobě:

Které aspekty vývoje se jeví jako nejnáročnější z pohledu nezávislého vývojáře? S ohledem na získané poznatky, jak byste případně proces vývoje modifikoval?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Hradec Králové, dne 17. května 2024

podpis