



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Lešák Martin

Název práce: Tvorba a digitální reprezentace stolní RPG hry

Autor posudku: Filip Malý

Cíl práce: Cílem práce je vytvoření stolní hry a její následný převod do prostředí počítačové aplikace.

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

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Dle antiplagiátorské kontroly vykazuje práce shodu s jinými texty 0 procent.

Díličí připomínky a náměty:

Hlavní kapitola má začínat na nové stránce. Odskočené nadpisy druhé úrovně. Chybné zarovnání některých obrázků (například obrázek 5). Zbytečně velké nadpisy třetí úrovně nevypadají v textu dobře, viz třeba strana 24. Nevhodný formát pro seznam použitých zdrojů.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce se zabývá návrhem a tvorbou stolní hry, kterou je možné hrát v internetovém prostředí. Teoretická část se věnuje popisu vybraných žánrů her, s ohledem na část praktickou je ale poměrně stručná. Praktická část se zabývá spíše stručným popisem technologií, které autor hodlá využít pro tvorbu budoucí aplikace. Z textu není zcela zřejmé, na základě čeho a proč takové technologie vybral, také v textu chybí nějaká komplexnější analýza řešené problematiky. Dále autor v praktické části mezi sebe

míchá technologie s herními prvky hry. Text je na některých místech díky tomu zmatečný, protože autor používá shodné nadpisy jak u backendu, tak u databází, toto by bylo vhodnější strukturovat jinak. Zbytek práce je vhodně strukturovaný. Autor splnil cíle práce.

Otázky k obhajobě:

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: C

V Hradci Králové, dne 14. května 2023

podpis