

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Lukáš Milar

Název práce: Interaktivní průvodce Fakultou elektrotechniky a informatiky Univerzity Pardubice

Autor posudku: Zbyněk Kopecký

Cíl práce: Bakalářská práce se zabývá tvorbou interaktivní prohlídky Fakulty elektrotechniky a informatiky Univerzity Pardubice v herním enginu Unity3D. Nejprve je projednána problematika herních engineů a vysvětleny důvody pro volbu zmíněného engine. Poté jsou představeny modelovací techniky a aplikace, ze kterých je následně podrobněji popsán Blender. V další části je popsána analýza vytvářeného prostředí, práce s referenčními materiály a samotná tvorba modelů s texturami. Následně je navržena struktura samotného projektu. Na jejím základě je v Unity vytvořena konečná scéna a implementována logika pro pohyb, interakci a zobrazování informací na HUD (head-up display). Nakonec je projekt sestaven na platformu WebGL.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)			
	A	C	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" 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"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" 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"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" 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"/>
Práce s literaturou	<input checked="" 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"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílčí připomínky a náměty:

K teoretické části bakalářské práce nemám zásadní připomínky. V práci se nachází pár nepřesností.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce je zpracována přehledně, obsahuje všechny potřebné náležitosti a je v požadovaném rozsahu. Bakalářská práce bude sloužit hlavně jako možnost uchazečů prohlédnout si budovu fakulty odkudkoliv a případně se dozvědět více o studiu na této fakultě, též může posloužit k účelům propagace. Aplikaci též ocení nově přichozí studenti, kterým pomůže orientovat se uvnitř budovy a tím i snáze nalézt učebny, ve kterých se mají v danou dobu nacházet. Student pracoval samostatně a prokázal při zpracování přehled i schopnosti nalézt vhodné řešení. Student konzultoval problémy spojené s vypracováním této bakalářské práce.

Vyhodnocení kontroly textu práce pomocí systému pro odhalování plagiátu:

Míra plagiátorství u psaného textu je menší než 5%, u zdrojových kódů se pohybuje pod 5%.

Otázky k obhajobě:

V bakalářské práci jste vypracoval interaktivní průvodce Fakultou elektrotechniky a informatiky Univerzity Pardubice.

Jaké další možnosti byste navrhoval pro rozšíření aplikace interaktivního průvodce?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Pardubicích, dne 25. května 2021

podpis