

Posudek vedoucího bakalářské práce

Student: Anna Hendrychová
Číslo studenta: E21517
Název bakalářské práce: Návrh vybraných komponent pro video hru
Cíl práce: Návrh vybraných komponent pro video hru s využitím dostupného grafického software. Součástí budou ukázky designu hry, např. skici, příběh, popis fungování herních mechanik atd. Budou uvedeny i technické možnosti zpracování hry (např. engine, herní platforma).
Vedoucí práce: Ing. Miloslava Kašparová, Ph.D.
Studijní program: B0688A050001 Aplikovaná informatika
Akademický rok: 2023/2024

Náročnost tématu

	výborně	velmi dobře	vyhovující	nevyhovující	nelze hodnotit
Teoretické znalosti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vstupní údaje a jejich zpracování	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Použité metody	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kritéria hodnocení práce

	výborně	velmi dobře	vyhovující	nevyhovující	nelze hodnotit
Stupeň splnění cíle práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Původnost zpracování tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka provedené analýzy (ve vztahu k tématu)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba práce a rozsah	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s českou a zahraniční literaturou včetně citací	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková úroveň (styl, gramatika, terminologie)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Využitelnost výsledků práce

	vysoká	střední	nízká	nelze hodnotit
Pro teorii	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro praxi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Identifikace záznamu:

Agenda závěrečných prací

.....

Cílem bakalářské práce bylo navrhnout vybrané komponenty pro video hru s využitím dostupného grafického software.

Předložená bakalářská práce je velice pečlivě, podrobně a čistě zpracována, je dobře strukturována a je rozdělena do pěti kapitol.

První kapitola uvádí historii a současnost herního vývoje, herní studia a herní design a základní pojmy z dané oblasti. Druhá kapitola je věnována formulaci problému Tvorba návrhu vybraných komponent pro video hru je obsahem kapitoly třetí, kde se autorka zabývá konceptualizací nápadu, návrhem formálních a dramatických prvků a designových konceptem. Popis fungování herních mechanických a technických možností je obsahem kapitoly čtvrté a páté. Práce doplněna řadou názorných grafických výstupů.

Základním přínosem práce je vytvoření podrobně rozpracovaného návrhu vlastní videohry.

Ostatní připomínky k práci

Studentka k vypracování předložené bakalářské práce přistupovala velmi aktivně, pracovala průběžně a využívala pravidelných konzultací.

Vyjádření k výstupům ze systému Theses

Předložená bakalářská práce není plagiát. Nejvyšší míra podobnosti jsou 2 %.

Otázky a náměty k obhajobě

Jaké jsou současné trendy v herním designu?

Jaký vliv má design komponent na celkový dojem hry?

Závěrečné hodnocení

Práci **doporučuji** k obhajobě.

Tuto bakalářskou práci navrhuji hodnotit známkou: **A**

V Pardubicích 23.5.2024

Podpis