

Posudek vedoucího diplomové práce

Jméno studenta:	Tluchoř Jan
Téma práce:	Design mobilní hry
Cíl práce:	Cílem diplomové práce je návrh a tvorba 3D a 2D grafiky pro hru na mobilní telefon s OS Windows phone.

Náročnost tématu na:	úroveň		
	nadprůměrná	průměrná	podprůměrná
Teoretické znalosti	x		
Praktické zkušenosti	x		
podkladové materiály (vstupní data) a jejich zpracování	x		

Kriteria hodnocení práce:	úroveň			
	nadprůměrná	průměrná	podprůměrná	nelze hodnotit
stupeň splnění cíle práce	x			
samostatnost při zpracování tématu	x			
logická stavba práce	x			
stylistická úroveň	x			
práce s literaturou včetně citací	x			
adekvátnost použitých metod, uplatnění znalostí a dovedností	x			
zvládnutí problematiky	x			
stupeň realizovatelnosti řešení	x			
formální úprava práce (text, grafy, tabulky)		x		
nároky BP na podkladové materiály, konzultace, průzkumy	vysoké	průměrné	nižší	nejsou
využitelnost námětů, návrhů a doporučení k řešení problému, konkrétní výsledky	ve větší míře	částečná	nižší	nevyužitelnost
obsah a význam příloh v textu či přílohové části BP (tabulky, grafy, propočty apod.)	vysoce funkční	funkční	méně funkční	neuspokojivé
	x			

Odpovídající hodnocení jednotlivých hledisek označte:

X

Případné další hodnocení (připomínky k práci):

Až na ojedinělé překlepy (Bleder, Skethup...), některé obrázky v příliš tmavém podání a několik chyb při zalamování řádků (o, i, v) práce typograficky povedená, dobře čitelná a čtivá. Praktický fungující výsledek práce byl již předveden při obhajobách dvou dalších členů řešitelského týmu.

Otázky k obhajobě:

Volil byste po zkušenostech jiné vývojové nebo grafické nástroje? Co by bylo nutné změnit při přenosu hry na jinou platformu?

Práce je - ~~není~~ doporučena k obhajobě (nehodící se škrtněte)

Navržený klasifikační stupeň:**VÝBORNĚ**

Do rámečku vypsát slovní hodnocení z této škály: výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl/a

Vedoucí diplomové práce:

Jméno, tituly: Zdeněk Drvota, Ing.

V Pardubicích dne: 10.1.2014 Podpis:

