



## Oponentní posudek diplomové práce

Jméno diplomanta: Bc. Miroslav Suchý

Oponent diplomové práce: Ing. Tomáš Görner

Předložená diplomová práce s názvem *Tvorba vážné hry v konceptu digitální továrny* se skládá z 8 kapitol na 66 stránkách.

Předložená diplomová práce se dá rozdělit do dvou částí. V první části uvádí diplomant v dostatečné míře přehled teorie týkající se řešeného tématu, tedy tvorby vážné hry obecně, a v analýze současného stavu pak uvádí přehled nejčastějších typů her, které byly logickými předchůdci vážných her. Dále se diplomant věnuje výběru vhodného nástroje pro tvorbu vážné hry na základě dostupných nástrojů, které porovnává dle logicky stanovených kritérií. V rámci těchto kritérií bere ohled na uživatelskou podporu při tvorbě hry a na možnost další práce s výsledkem svojí diplomové práce. Následně je podle toho a využití hry logicky zvolen žánr a engine, ve kterém byla hra posléze vytvořena. První část diplomové práce je uzavřena popisem zvoleného nástroje.

**Druhá část** diplomové práce se dá označit za hlavní tvůrčí část, kdy diplomant popisuje proces tvorby výukového programu a následně samotnou tvorbu hry ve zvoleném enginu. Práce je doplněna o přílohy, které se jeví jako vhodné pro pochopení problematiky a další práci na tématu. Některé přílohy, např. s názvem *“Zajímavosti z tvorby programu“* bych spíše přiřadil jako bonusový materiál do samotné hry, než do diplomové práce, kde se nejvíce jako vhodná. Stejně tak se jeví například naprosto zbytečný v přílohách obrázek *“Ilustrace 3: Lokace sklad – zhasnuto“* na listu C-4.

Řešenou úlohu hodnotím jako pracnou a časově náročnou.

**Kladně hodnotím** formu zpracování zadaného tématu, kdy díky volbě nástroje pro vytvoření hry, žánru hry a přílohám jak grafickým tak ve formě zdrojového kódu může být práce dále rozvíjena. Také samotný výstup se jeví jako použitelný pro výuku nebo praktické nasazení.

**V práci se nachází několik nedostatků**, týkajících se například dvojího stylu písma již v obsahu, chybějící seznam obrázků a tabulek, umístění některých popisků obrázků, odvolání na obrázek, který v práci není nebo neohlídání si automatických oprav textu. Tyto nedostatky se dají označit za formální nedostatky. **Jako nepřesnost je však nutné označit** například nemožnost přerušení scénáře děje hry a jeho opětovné vyvolání, které by bylo nutné například z důvodu chybějící Kanban karty v jednom ze scénářů. Tím pádem jej nelze dokončit.

Vzhledem k tomu, že předložená diplomová práce, zabývající se tvorbou vážné hry, je v rámci KPV první svého druhu oceňuji teoretický přínos této práce v rámci jejího využití při výuce. Díky formě zpracování a trendům celoživotního vzdělávání hodnotím kladně i její praktický přínos. Celkově předložené diplomové práci ubírá její nedotažení v písemné podobě, kdy její závěr jakoby byl uměle přilepen bez vazby na předchozí kapitoly.

**Celkově, diplomant naplnil vytyčené cíle práce**, a proto hodnotím předloženou diplomovou práci **velmi dobře** a **doporučuji ji k obhajobě** ke státní závěrečné zkoušce.



**Doplňující otázky:**

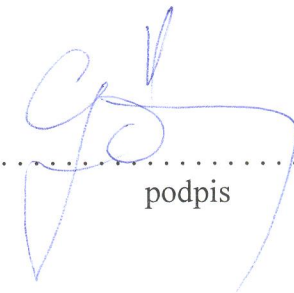
1. Proč jste zvolil zrovna Vámi zpracované metody průmyslového inženýrství?
2. Jak a na základě čeho by vypadal postup dalších případných prací navazujících na Váš výsledek a jaké metody průmyslového inženýrství byste zpracoval?

Navrhovaná výsledná klasifikace (*nehodící škrtněte*)

:

výborně  
**velmi dobře**  
dobře  
nevyhověl

Místo, dne: V Plzni, 6. června 2013



.....  
podpis