

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Šnajdr Michal

Oponent: Ing. Václav Mach, Ph.D.

Studijní program: Softwarové inženýrství

Studijní obor / specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2024/2025

Téma bakalářské práce: Vývoj VR hry inspirované Space impact

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující						
1. Aktuálnost řešeného tématu	☐	☐	☒	☐	☐	☐
2. Obtížnost zadaného úkolu	☐	☐	☒	☐	☐	☐
3. Splnění všech bodů zadání	☒	☐	☐	☐	☐	☐
4. Vhodnost zvolené metody řešení	☐	☒	☐	☐	☐	☐
5. Logické členění práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐
6. Úroveň jazykového zpracování	☐	☒	☐	☐	☐	☐
7. Formální úroveň práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
8. Práce s literaturou a její citace	☒	☐	☐	☐	☐	☐
9. Úroveň zpracování teoretické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
10. Kvalita zpracování praktické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
11. Dosažené výsledky práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐
12. Přínos práce a její využití	☐	☐	☒	☐	☐	☐

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

B - velmi dobře.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Otázky k obhajobě:

1. Uvažoval jste o využití jiného enginu než Unity? Pokud ano, proč jste zůstal u Unity?
2. Jakým způsobem jste testoval uživatelskou přívětivost hry ve VR prostředí?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Předložená bakalářská práce se věnuje vývoji VR hry inspirované klasickou mobilní hrou Space Impact. Autor úspěšně převedl jednoduchou 2D arkádovou hru do trojrozměrného prostředí s podporou zařízení Meta Quest 2. Práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část, přičemž teoretická část poskytuje ucelený přehled o problematice VR, jejím vývoji, technologiích a herních

enginech. Praktická část je věnována návrhu a vývoji samotné hry, od modelování objektů přes skriptování herní logiky až po testování.

Autor projevilschopnostsamostatného technického myšlení i dovednosti práce s enginem Unity a nástrojem Blender. Práce je stylisticky čitelná a dobře strukturovaná. Chybí však hlubší reflexe některých aspektů designu VR (např. ergonomie ovládání nebo vliv uživatelského rozhraní na imerzi) a práce by mohla více hodnotit dosažený výsledek i z pohledu uživatelského testování.

Datum 2.6.2025

Podpis oponenta bakalářské práce