



Hodnocení vedoucího diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	Nicole Cote	
Studijní program	Multimédia a design	
Specializace	Game Design	
Forma studia	Prezenční	
Akademický rok	2024/2025	
Název práce	Návrh herního prostředí inspirované přírodou	
Vedoucí práce	MgA. Michal Ščuglík	

Nicole Cote ve své magisterské práci vytváří herní realistické prostředí na základě Milovické rezervace. Cílem je vytvořit interaktivní edukativní hru, ve které explorativním způsobem prezentuje danou rezervaci, jak její faunu a floru, tak i její vojenskou historii. Nicole ve teoretické části vytváří analýzu ekosystému střední Evropy se zaměřením na danou lokalitu, která je unikátní především díky absenci zemědělských zásahu člověka během posledního století. Pro její projekt je tenhle výzkum zásadní a specifickou faunu i flóru podle něj umisťuje do digitálního prostředí. Uživatel tak dostává věrnou kopii Milovické rezervace. V další kapitole se zaměřuje na analýzu a rozbor podobných přírodopisně naučných herních projektů. Nicole dodržuje stanovený rozsah práce a relevantně přistupuje k celé problematice.

Nicole se rozhodla na začátku projektu „přesedlat“ na vhodnější Unreal engine. Tímto rozhodnutím však vytvořila potřebu investovat obrovské množství času na osvojení nového nástroje. Díky tomu upustila i od nápadu přizpůsobit aplikaci mimo desktopovou verzi i pro variantu virtuální reality. Na druhou stranu si tak uvolnila výpočetní výkon pro vysoce realistickou scénérii. Dodané ukázky působí na první dojem velice harmonicky a evidentně strávila hodně času na kompozici a svícení. Co mně však na celém projektu vadí je nedostatečná ukázka uživatelského „flow“. Není jasné jak uživatel dokáže interagovat s okolním světem, jak bude uživatel prováděn a informován po celou dobu hraní. Chybí i prvky game designu, které by naváděly uživatele k činnosti a průzkumu. Jsou zde zmíněny vyšlapané cestičky, avšak očekával bych trochu více. Například nápovědy, mapy, encyklopedie. Prostor je (v době hodnocení této práce) jen čistě vysázená krajina z dostupných herních 3D assetů. Pozitivně hodnotím jak Nicole bojovala s animacemi zvířat koně a zebra a zapracovala i historickou část.

Celkově hodnotím projekt bohužel jako špatné plánování času, kdy autorka trávila více času s učením nové technologie, než promýšlením vizuálního konceptu s cílem edukovat uživatele. Na druhou stranu ukázala schopnost osvojit si nový ne úplně jednoduchý nástroj Unreal Engine. Práci hodnotím otevřenou známkou C s tím, že pokud by Nicole zvládla bezchybně obhájit svůj projekt a ukázat chybějící funkce, lze upravit na známku B.

Kontrola plagiátorství byla negativní/~~pozitivní~~ – systém našel shodu 2 %.

Návrh klasifikace: C

V dne

.....

podpis vedoucího práce

Hlavními hodnoticími kritérii při posuzování diplomové práce jsou:

1. Relevantnost přístupu ke zvolenému tématu, rozsah práce
2. Pochopení problematiky, definování cílů práce a jejich naplnění
3. Úroveň návrhu vlastního řešení (míra originality, inovativnosti, kvalita zpracování)
4. Úroveň textové a dokumentační části (kvalita odborných zdrojů a práce s nimi, jazyková a formální úroveň práce)
5. Kvalita prezentace celého projektu

Zásady pro vypracování diplomové práce

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 30 – 40 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 12, z toho minimálně 6 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------