

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Autor bakalářské práce:

Zbyněk Zelinka

Téma bakalářské práce:

Framework Unreal Editor – jeho vlastnosti a použití pro tvorbu 2D hry

Cíle bakalářské práce:

1. Analyzujte současnou situaci v oblasti nástrojů pro podporu vývoje her a zařadte do jejich kontextu framework Unreal Editor
2. Podrobněji rozeberte možnosti, které framework Unreal Editor nabízí, a na příkladech demonstруйте jejich využití.
3. Předvěďte aplikaci frameworku na příkladu jednoduché hry.

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Kritéria	Hodnocení
1. Vymezení cíle práce a jeho naplnění	vynikající
2. Náročnost tématu na teoretické znalosti	vynikající
3. Náročnost tématu na praktické dovednosti	vynikající
4. Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	vynikající
5. Hloubka a správnost provedené analýzy	dobré
6. Vlastní přínos k řešení problematice	vynikající
7. Práce s informačními zdroji, relevance, rozsah, reference	vynikající
8. Adekvátnost a srozumitelnost závěrů práce	vynikající
9. Logická struktura práce a její členění	vynikající
10. Jazyková a terminologická úroveň práce	vynikající
11. Formální úprava a náležitosti práce	vynikající

Navržená známka

výborně (1)

Celkové zhodnocení práce a případné otázky pro diskusi (případně na další samostatný list):

Text je zpracován na vysoké úrovni, pouze v závěru chybí podrobnější výklad struktury přílohy.

Jméno vedoucího bakalářské práce:

Ing. Rudolf PECINOVSKÝ, CSc.

Datum: 25.05.16

.....
Podpis vedoucího bakalářské práce