

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Hodnocení oponenta diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	BcA. Petr ROBEK		
Vedoucí práce	prof. Škarka Pavel		
Obor/ateliér	PD		
Forma studia	KOMBINOVANÁ	Akad. rok	2008/09
Název práce	Design hry pro iPhone		

Tabulka A - hodnotí náročnost tématu, nikoli zpracování

Hodnocení náročnosti tématu:	Úroveň		
	nadprůměrná	průměrná	podprůměrná
Teoretické znalosti	x		
Praktické zkušenosti		x	
Sběr a zpracování podkladů a vstupních dat	x		
Specifické nároky tématu (originalita, rozsah, statistické zpracování dat, interpretace závěrů apod.)		x	

Tabulka B - hodnotí úroveň zpracování tématu

Kritéria hodnocení práce:	Úroveň			
	nadprůměrná	průměrná	podprůměrná	nelze hodnotit
Splnění cíle práce		x		
Samostatnost při zpracování		x		
Metodologická kvalita postupu		x		
Úroveň teoretické části	x			
Práce s literaturou (citace)			x	
Úroveň analytické části		x		
Adekvátnost použitých metod		x		
Úroveň návrhu řešení (realizace)	x			
Jazyková úroveň práce		x		
Formální úroveň (text, grafy, tabulky)	x			
Přehled literatury (rozsah, kvalita)			x	
Jiné kritérium (novost, přínos praxi)		x		

Připomínky a otázky k obhajobě:

K obhajobě doporučuji tyto otázky:

- U popisu programu Luxology Modo 302 uvádíte jako důležitou vlastnost „integrované bakování textur“, můžete osvětlit co se skrývá za tímto termínem?
- V práci se nijak nezmiňujete o použitelnosti mobilního zařízení venku na přímém slunci, což většinou vede ke zhoršení čitelnosti displeje. Uvažoval jste nějak uzpůsobit grafické vyjádření pro tento případ?
-

Návrh na klasifikaci diplomové práce: velmi dobře

Ve Zlíně dne 22.5.2009

přiložs

..... *o pntre*
podpis oponenta DP

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

Recenze diplomové práce

Řešitel: Petr Robek

Název: Design hry pro iPhone

Recenzent: Ing. Daniel Čapek

Informace k zadání:

Jádrem práce je návrh hry pro mobilní telefon iPhone a postup tvorby potřebných grafických objektů. Práce se také věnuje stručné historii her s cílem vysvětlit vývojovou linii a doložit praktické využití navrhovaných metod.

Splnění požadavků zadání:

Předložená diplomová práce splňuje zadání v plném rozsahu. Diplomant nastudoval existující systémy a pokusil se navrhnout jejich využití pro tvorbu hry, vhodně využívající možnosti daného mobilního zařízení.

Základní zhodnocení diplomové práce:

Z práce je znát nadšení pro věc, diplomant však v návalu nadšení často zapomene vysvětlit základní pojmy případně osvětlit některé postupy, které mu připadají zdánlivě samozřejmé.

Rozsah a rozdělení kapitol však není úplně vyvážené. Nevyrovnaným poměrům v charakteru práce by jistě pomohla včasější konzultace, nejlépe ještě před započítím práce, s někým kdo se podrobněji věnuje danému oboru a to ať už z akademické půdy či z praxe.

Hodnocení formální stránky předložené práce:

Práce je po formální stránce v pořádku, je zvolen vhodný způsob sazby, práce obsahuje dostatečné množství obrázků.

Po jazykové stránce bych práci vytknul nevhodné používání anglicko-českých výrazů. Tam kde není použít českých ekvivalentů zcela standardizováno, se jako vhodnější jeví užití čistě anglických termínů místo užití slangových „počeštěných“.

Hodnocení realizačního výstupu:

Práce z hlediska počítačové grafiky odpovídá současným standardům v oblasti her pro mobilní zařízení dané kategorie.

Po odborné stránce je práce v pořádku, diplomant však pravděpodobně podcenil nepřehlednost zadání spočívající v některých úkolech které zůstávají na první pohled skryty. Bohužel toto promítl i do obsahu své práce a tak přestože nastudoval množství informací, jak vztahujících se k obecným principům, tak zejména ke specifickým vlastnostem daného zařízení. Tuto zdánlivě samozřejmou věc ve své práci lehce opomíjí a tomuto se věnuje pouze okrajově.

Pro čtenáře který není zbyhlý v oboru, tak může být práce špatně čitelná, případně nedokáže odhadnout množství vložené práce.

Zde by pomohl rejstřík použitých pojmů a v případě cizojazyčných označení některých postupů také jejich přímé vysvětlení. Například jako častější užití poznámek pod čarou.

Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků:

Jde převážně o práci kompilačního charakteru, mapující cestu užití již známých metod, proto na ni nelze pohlížet jako na výzkumnou práci. Pro diplomanta však byla práce jistě přínosem, záleží zda nabyté znalosti dokáže využít v praxi.

Způsob využití práce (publikace, praktické využití)

Práce se věnuje praktické implementaci již známých metod a snaží se je kombinovat novým způsobem. Proto je možnost její odborné publikace sporadická. Práci však doporučuji jako základ dalších projektů s podobným zaměřením.

Může být vhodným základem pro další, tentokrát spočívající v praktické tvorbě jednotlivých částí potřebných pro skutečnou realizaci navrhované hry. V tom případě doporučuji spolupráci s některou z fakult informatiky, neboť realizace programové části již bude přesahovat možnosti stejného jednotlivce, obzvláště pokud programování není jeho hlavní obor.

Doplňující otázky k obhajobě:

U popisu programu Luxology Modo 302 uvádíte jako důležitou vlastnost „integrování textur“, můžete osvětlit co se skrývá za tímto termínem?

Souhrnné hodnocení:

Navrhuji hodnocení diplomové práce stupněm **velmi dobře**.


.....
Ing. Daniel Čapek