

POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno diplomanta: Bc. David Doškář

Název diplomové práce: 3D vizualizace a jejich využití v marketingu města

Jméno vedoucího diplomové práce: Ing. Petr Weinlich, Ph.D.

Jméno oponenta diplomové práce: MgA. Adam Šimeček

Oponent: - **název firmy:** BENET ENGINEERING s.r.o.

- **pracovní zařazení:** Produktový designer

kontakt: 734 206 186

	Výborně	Velmi dobře	Dobře	Neprospěl
I. Hodnocení zpracování tématu diplomantem:				
Splnění cíle práce	x			
Volba metod a jejich aplikace při zpracování tématu	x			
Hloubka provedené analýzy	x			
II. Hodnocení struktury a obsahu práce:				
Přehlednost a logická stavba (struktura) práce	x			
Aktuálnost a vhodnost použitých pramenů	x			
Schopnost diplomanta zpracovat získané podklady	x			
Přiměřenost a srozumitelnost závěrů práce	x			
Formulování vlastních názorů diplomantem	x			
III. Hodnocení formy a stylu práce:				
Formální úprava práce (text, tabulky, grafy)		x		
Stylistická úroveň práce	x			
Práce s českou literaturou včetně odkazů a citací	x			
Práce se zahraniční literaturou včetně odkazů a citací	x			

Vyjádření minimálně v rozsahu 10 řádků k diplomové práci z hlediska splnění jejích cílů, využití metod řešení a návrhů opatření včetně formální úpravy (uved'te na druhou stranu posudku).

Otázky k obhajobě diplomové práce:

Co vše by obnášelo připravit modely pro rozšířenou realitu?

Jaké jsou další možnosti propagace vytvořených modelů a vizualizací?

Práci doporučuji - nedoporučuji* k obhajobě. (*nehodící se škrtněte)

Diplomovou práci navrhuji klasifikovat stupněm: **Výborně**

Datum: 11. 8. 2020


.....
Podpis oponenta diplomové práce



V předložené diplomové práci se student zabývá tématem 3D vizualizací a tvorbou virtuálních modelů vybraných budov a areálů využitelných pro marketingové účely města Bakov nad Jizerou.

Textová část diplomové práce je rozdělena do pěti kapitol, přehledně a logicky uspořádána, s minimem překlepů.

Kapitola 1 se podrobně zabývá historickým vývojem počítačové grafiky, tvorbou 3D vizualizací a pojednává o marketingu 4.0 a marketingových možnostech počítačové grafiky.

V kapitole 2 autor popisuje stávající stav 3D modelování historických budov a sportovních středisek města. Uvádí vhodné příklady existujících projektů a poukazuje na široké spektrum využití nejen v marketingu měst, ale i turismu a kulturních či vzdělávacích akcí. Dále se student v této kapitole podrobně zabývá principy tvorby zdrojových dat pro 3D modely. Pojednává o geografických informačních systémech, využití nástrojů virtuální reality a rozšířené reality ve 3D grafice. Dále uvádí odborné informace a osobní zkušenosti s používáním programů pro tvorbu 3D modelů a vizualizací.

V kapitole 3 student přistupuje k praktické části své diplomové práce. Obsahem kapitoly je návrh a tvorba 3D prostředí. Kromě analýzy sportovních a historických lokalit města, a také volby použitých programů, zde autor definuje hlavní cíle pro tvorbu a vizualizaci zvolených 3D modelů. Na závěr kapitoly nastínil problematiku texturování a renderování samotných modelů.

V kapitole 4 autor pojednává o marketingových možnostech využití 3D vizualizací města. Příkladně využívá dostupných nástrojů k prezentaci a publikování marketingových materiálů a to nejen na internetu, ale také v dalších dostupných médiích. Podrobně se věnuje úvahám o dalších možnostech propagace a využitelnosti vytvořených 3D modelů. V závěru kapitoly se autor zabývá možností prezentovat 3D modely pomocí rozšířené reality, která se v současné době stává velkým trendem nejen v oblasti marketingu.

V závěrečné kapitole 5 student analyzuje jednotlivé fáze tvorby 3D vizualizací a zaměřuje se na jejich praktické využití. Výsledkem jsou zdařilé podklady použitelné nejen pro marketingové a turistické účely, ale např. také pro plánování kulturních akcí ve městě Bakov nad Jizerou.

Předložená diplomová práce splňuje všechny požadavky, a proto ji doporučuji k obhajobě.