

POSUDEK VEDOUcíHO DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno diplomanta: Bc. David Vejvoda

Název diplomové práce: Vývoj umělé inteligence v interaktivních médiích

Cíl práce: Historie vývoje UI ve videohrách | Analýza trendů a současných technologií pro tvorbu UI | Aplikace UI na postavy ve 3D hře

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

	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			
Posouzení výsledku kontroly plagiátorství v IS STAG	Posouzeno bez výhrad			x
	Posouzeno s výhradami			

Vyjádření minimálně v rozsahu 10 řádků k diplomové práci z hlediska splnění jejích cílů, využití metod řešení a návrhů opatření včetně formální úpravy, práce s literaturou a její citace (uveďte na druhou stranu posudku).

Otázky k obhajobě diplomové práce:

Jaké jsou výhody herního enginu Unreal Engine 4 oproti konkurenci?
Jaká je budoucnost a trendy využití UI v moderních videohrách?

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

Diplomovou práci navrhuji klasifikovat stupněm: **výborně mínus**

Datum: 6.8.2020

.....
Podpis vedoucího diplomové práce



Autor se ve své diplomové práci s názvem „Vývoj umělé inteligence v interaktivních médiích,, pokouší úspěšně zmapovat dostupné herní enginy vhodné pro tvorbu UI do počítačových her. V teoretické části svého díla vymezuje základní pojmy, dotýká se historie počítačových her a umělé inteligence, vývoje 3D her a používaných technologií a oblastí umělé inteligence využívaných ve videohrách. V praktické části autor využil získané vědomosti týkající se UI a realizoval ukázkou využití UI ve videohře.

Práce má logickou strukturu, jednotlivé kapitoly na sebe navazují. V některých místech se však autor „nechává unést“ do spleťtých souvětí, které čtenáři komplikují konzumaci jeho vytvořeného textu. Ani autorova typografická závěrečná úprava diplomové práce bohužel nebyla dostatečná a tyto nedostatky zbytečně degradují diplomovou práci. Student čerpal zejména ze zahraniční online literatury – což je vzhledem k tématu vhodné a logické.

Diplomovou práci „Vývoj umělé inteligence v interaktivních médiích,, i přes mé předchozí výtky doporučuji k obhajobě a klasifikuji stupněm výborně mínus.

