

## Oponentní posudek bakalářské práce

### Tvorba výukového programu ve Wintermute Engine

Jméno studenta: Tomáš Andrlé

Oponent diplomové práce: doc. Ing. Pavel Kopeček, CSc.

Předložená bakalářská práce představuje ukázkou, jak v moderním prostředí virtuální reality představit skripta pro výuku technologie. Práce se skládá z části, která popisuje daný softwarový nástroj a hodnotí jeho možnosti pro potřeby výuky, části návrhu virtuální reality pro malou dílnu a jednoduchý výrobní postup a realizaci tohoto návrhu.

Cíl práce je na bakalářskou práci náročný, ale v plném rozsahu zvládnutý.

Práce svým obsahem i provedením je v souladu se strategií výzkumu a vývoje na Katedře průmyslového inženýrství a managementu. Představuje velmi cenný příspěvek pro katedru k řešení úloh modernizace výuky v perspektivním prostředí. Zejména je třeba ocenit vlastní návrh a velmi názornou a kvalitní virtuální realizaci.

Předložené řešení splňuje a překračuje zadání i požadavky obvykle kladené na bakalářskou práci v plném rozsahu.


Jazyk práce je jasný a přehledný. Práce je prakticky bez překlepů a gramatických chyb

Obrázky a virtuální realizace jsou kvalitní, názorné a laděné do optimistických barev. Intuitivní ovládání interaktivní animace je velmi snadné pochopit. Pro obhajobu navrhuji za tradiční snímek „Děkuji za pozornost“ zařadit několikaminutový neinteraktivní snímek animací, který by mohl běžet bez komentáře pro komisi na pozadí během čtení posudků a odpovědí na otázky.

Práce neobsahuje žádné zřejmé nedostatky, a to ani celkově, ani v jednotlivých částech. Celkově lze práci hodnotit jako výbornou. Práce dává velké naděje na úspěšné pokračování v magisterském studiu a pro eventuální volbu tématu práce diplomové.

Navrhovaná výsledná klasifikace (*nehodící škrtněte*) :  
výborně  
velmi dobře  
dobře  
nevyhověl

Místo, dne: Plzeň, 30. 6. 2014



Podpis

Otázka: Jaká je pracnost převodu textové-obrázkových skript do animovaného prostředí?