

## Oponentní posudek bakalářské práce

Jméno studenta: Jiří P O L C A R

Oponent bakalářské práce: doc. Ing. Pavel K o p e č e k, CSc.

**Název: Využití Source Engine pro vizualizaci a interakci v prostředí digitální továrny a tvorba studijních podkladů.**

Předložená bakalářská práce se zabývá úpravou nástroje pro vývoj počítačových her pro účely úloh průmyslového inženýrství. Cílem práce je úprava nástroje, vytvoření knihovny vizuálních komponent pro modelování objektů průmyslového inženýrství a využití takto upraveného nástroje ve výuce.

Cíl práce je velmi náročný, zásadně přesahuje i nejnáročnější požadavky na obsah a rozsah bakalářské práce a vyžaduje zvládnutí pokročilých programovacích metod.

V úvodu práce jsou krátce popsány možnosti tvorby počítačových her. Vlastní práce je rozpracováním hypotézy vedoucího práce, že lze nástroje pro vývoj počítačových her využít při modelování a vizualizaci úloh průmyslového inženýrství.

Jazyk práce je čtivý, místy technicky stylisticky stručný, v určitých pasážích až velmi hutný, obrázky jsou uvedeny v potřebném počtu i kvalitě. Detaily implementace knihoven vyvinutých komponent nejsou v práci pro velký rozsah uvedeny, bohužel nejsou ani na doprovodném CD. Práce neobsahuje překlepy a gramatické chyby.

Výsledky práce byly prakticky využity při pilotování nového předmětu Digitální podnik a virtuální realita a v e-learningovém kurzu „Tvorba virtuálních prostředí v Source SDK“, který je kompletně uveden na doprovodném CD.

Práce splňuje velmi obtížné a náročné zadání ve všech bodech. Její obsah a zpracování ji by bez problémů bylo možné uznat i jako práci diplomovou a jako základnu pro doktorské studium.

Práci hodnotím klasifikačním stupněm

V Ý B O R N Ě

a doporučuji ji k obhajobě.

Současně ji doporučuji jako potenciálního kandidáta na nejlepší bakalářskou práci.

V Plzni, 10. 7. 2012



doc. Ing. Pavel Kopeček, CSc.

Dotaz:

- 1) Můžete odhadnout či určit rozsah a pracnost vytvořených zdrojových kódů?
- 2) Můžete ukázat zdrojové kódy nebo parametry některého z vytvořených modelů?