



## ZÁPIS O PRŮBĚHU OBHAJOBY

Titul, jméno, příjmení : **Bc. Jan Pospíšil**  
Studijní program : **Informatika**  
Studijní specializace : **Počítačová grafika 2021**  
Téma bakalářské práce : **Sladká pomsta: karetní hra v Unity - game design a implementace**  
Bachelor Thesis : **Sweet Revenge: a card game in Unity - game design and implementation**  
Vedoucí práce : **Ing. Radek Richtr, Ph.D.**  
Oponent práce : **Ing. Jan Matoušek**  
Konané dne : **25.06.2025**  
Hodnocení práce : **Výborně (A)**

### Průběh obhajoby :

Student seznámil ve své prezentaci komisi a všechny přítomné s tématem své závěrečné práce, postupem jejího řešení a výsledky, kterých dosáhl. Následovalo čtení hodnocení vedoucího práce a posudku oponenta práce. Dále následovala diskuse k práci, včetně odpovědí na otázky z posudků.

Navrhované hodnocení vedoucího práce bylo A, navrhované hodnocení oponenta práce bylo A.

Komise zvážila oba návrhy, přihlédla k prezentaci práce studentem a stanovila výslednou známku.

Návrh hodnocení: Ing. Radek Richtr, Ph.D. - A  
Ing. Jan Matoušek - A

Složení komise : doc. Ing. Jan Schmidt, Ph.D. (předseda)  
Ing. Radek Richtr, Ph.D. (místopředseda)  
Ing. Petr Pauš, Ph.D.  
Ing. Miroslav Skrbek, Ph.D.  
Ing. Jana Vacková, Ph.D.