

Zadání bakalářské práce



Student: **Mišťík Matej**
Program: Informační technologie
Název: **Faktor strachu u herní umělé inteligence**
Fear Factor of Gaming Artificial Intelligence
Kategorie: Počítačová grafika
Zadání:

1. Seznamte se s vývojovým prostředím herních enginů (Unity, Unreal Engine...).
2. Vyberte a nastudujte herní mechaniky potřebné k demonstraci projevů strachu u herních nehratelných postav.
3. Navrhněte aplikaci demonstrující vybrané mechaniky.
4. Demo aplikaci implementujte.
5. Proveďte měření, případně uživatelskou studii hodnotící implementované výsledky.
6. Vytvořte video reprezentující výsledky vaší práce.

Literatura:

- Gregory, Jason. *Game engine architecture*. crc Press, 2018. ISBN 1351974289, 9781351974288
- Bishop, Lars, et al. "Designing a PC game engine." IEEE Computer Graphics and Applications 18.1 (1998): 46-53.
- Adams, Ernest, and Joris Dormans. *Game mechanics: advanced game design*. New Riders, 2012. ISBN 0321820274, 9780321820273

Pro udělení zápočtu za první semestr je požadováno:

- Body 1 až 3, experimenty vedoucí k bodu 4.

Podrobné závazné pokyny pro vypracování práce viz <https://www.fit.vut.cz/study/theses/>

Vedoucí práce: **Chlubna Tomáš, Ing.**
Vedoucí ústavu: Černocký Jan, doc. Dr. Ing.
Datum zadání: 1. listopadu 2021
Datum odevzdání: 11. května 2022
Datum schválení: 1. listopadu 2021