

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Detection of disadvantageous individual decisions for a game with fantastic elements
Jméno autora:	Bc. Štěpán Müller
Typ práce:	diplomová
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačů
Vedoucí práce:	Mgr. Pavel Jakubec
Pracoviště vedoucího práce:	Fantasy AI Solutions, s.r.o.

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Zadání je s přesahem diplomové práce. Student musel provést rešerši s přesahem k aplikaci, která není běžně řešená výzkumnými týmy. Z nabytého stavu poznání musel navrhnout postup řešení vycházející z reálných dat vybrané hry, včetně limitací spojených s reálnými daty a navržené řešení otestovat.	

Splnění zadání	splněno
<i>Posuďte, zda předložená závěrečná práce splňuje zadání. V komentáři případně uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, nebo zda je práce oproti zadání rozšířena. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.</i>	
Splněno v podstatě rozsahu diplomové práce.	

Zvolený postup řešení	vynikající
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Zvolený postup řešení byl vhodný a využíval inspiraci ze současného stavu poznání, když bylo využitelné a implementovatelné do výsledku práce.	

Odborná úroveň	A - výborně
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Práce splňuje odbornost závěrečné práce. Teoretická část doplňuje znalosti získané studiem o stav poznání z odborné literatury a uvádí čtenáře dostatečně do problematiky. Využití dat a jejich interpretace je výborná, stejně tak vizualizace a komentáře výsledků.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce**B - velmi dobře**

Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.

Rozsah práce je dostatečný. Typografická úprava je výborná, jazyková stránka odpovídá kvalitám závěrečné práce. Stylisticky je práce srozumitelná, anglický jazyk student ovládá.

Výběr zdrojů, korektnost citací**A - výborně**

Vyjáďřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.

Student provedl dostatečnou rešerši v dané oblasti, vzhledem k teprve nedávnému nástupu elektronického sportu jako předmětu výzkumu jsou využity i zdroje nerecenzované např. arXiv, ale nejsou majoritou zdrojů citovaných v této práci. V převzatých částech práce je vždy korektně odcitován zdroj.

Další komentáře a hodnocení

Vyjáďřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.

Programově vytvořené řešení je kvalitní, obsahuje dostatečné komentáře umožňujícími na něm dále stavět a rozvíjet dané řešení.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.

Práce řeší problém detekce nevýhodných rozhodnutí ve vybrané hře, navržený postup řešení lze modifikovat pro jiné hry. Vytvořené řešení lze využít pro edukaci hráčů hrajících hru a jejich zlepšování.

Vybraný způsob doručení výsledků vychází z úplného stavu hry, ve vybrané hře jsou běžné situace, kdy není hráčům známá pozice všech protihráčů. Jaký by mohl být vhodný způsob zahrnutí nejistoty pro vhodnou akci hráče zohledňujícím neznalost pozice všech protihráčů?

Závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm A – výborně.

Datum: 8.6.2022

Podpis: