



Posudek oponenta závěrečné práce

| | |
|-----------------------------|--|
| Oponent práce: | Ing. Tomáš Nováček |
| Student: | Marko Šoltés |
| Název práce: | Chůze po prkně ve virtuální realitě |
| Obor / specializace: | Webové a softwarové inženýrství, zaměření Počítačová grafika |
| Vytvořeno dne: | 20. května 2022 |

Hodnotící kritéria

1. Splnění zadání

- ▶ [1] zadání splněno
- [2] zadání splněno s menšími výhradami
- [3] zadání splněno s většími výhradami
- [4] zadání nesplněno

Zadání bylo splněno ve všech bodech. Student provedl analýzu herních engineů pro VR i několika podobných aplikací. Na základě toho navrhl prototyp vlastní aplikace, tu naimplementoval a otestoval.

2. Písemná část práce

72/100 (C)

Ač student technicky všechny body zadání splnil, práce mohla být mnohem obsáhlejší. Kdybych odstranil obrázky a prázdné stránky, má práce dostaneme se pod doporučených 30 stran. To by nevadilo, pokud by student popsal vše potřebné. Student se mohl mnohem více zaměřit na psychologické studie, které podobný systém využívají, stejně tak se vůbec nevěnuje otázkám jako „Co dělá scénu imerzivní“ a „Kdy se uživatelům může dělat ve VR špatně“, což je pro jeho scénu zásadní.

Kapitoly jsou velmi krátké a většina z nich má jednotky stránek (v průměru 5), některé kapitoly mají dokonce jenom jednu sekci, takže dělení je tam zbytečné.

Místo obšírnějšího popisu nastavení scény se student rozhodl popsat jenom základní prvky a přiložit k textu screenshoty z nastavení, což je podle mě nedostačující a nevypovídající.

Provedené testování také není dostatečně popsáno – i když bylo podle autora provedeno, není přesně definováno jak (např. popis kladených otázek úplně chybí, stejně tak odpovědi testerů), takže nelze posoudit, jestli bylo dostatečné.

Práce sem tam obsahuje gramatické, stylistické a typografické prohřešky.

3. Nepísemná část, přílohy

82 /100 (B)

Výsledná scéna je graficky pěkně udělaná a jako ukázka funguje dobře. Bohužel scéna není nijak nastavitelná (například výška či délka prkna), což by nemuselo být implementačně složité a zvýšilo by to možnosti celé aplikace.

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

80 /100 (B)

Aplikace je velmi jednoduchá a kromě pár metrů prkna prakticky nic nenabízí. Mnohem imerzivnější by systém byl, kdyby autor využil třeba ovladačů přidělaných na nohou, aby mohl pohyb nohou přenést do scény. Stejně tak možnost customizace by udělala mnohem zajímavější výsledné testování, kdy by mohla být porovnávána různá nastavení a jejich dopad na uživatele.

Celkové hodnocení

79 /100 (C)

I když text místy pokulhává a mohl by být obsáhlejší co se týče práce s uživateli a popisu jejich potřeb, výsledná aplikace je graficky pěkná. Bohužel jí chybí možnosti nastavování, a tak je z ní taková "jednorázovka". Podrobnější informace o testování pro ověření dostatečné spokojenosti uživatelů chybí, což je škoda.

Otázky k obhajobě

- 1) Jak probíhalo testování s uživateli?
- 2) Jak určit imerzivitě virtuální scény?

Instrukce

Splnění zadání

Posudte, zda předložená ZP dostatečně a v souladu se zadáním obsahově vymezuje cíle, správně je formuluje a v dostatečné kvalitě naplňuje. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly splněny, posudte závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků. Pokud zadání svou náročností vybočuje ze standardů pro daný typ práce nebo student případně vypracoval ZP nad rámec zadání, popište, jak se to projevilo na požadované kvalitě splnění zadání a jakým způsobem toto ovlivnilo výsledné hodnocení.

Písemná část práce

Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posudte, zda předložená ZP je po věcné stránce v pořádku, případně vyskytují-li se v práci věcné chyby nebo nepřesnosti.

Zhodnoťte dále logickou strukturu ZP, návaznosti jednotlivých kapitol a pochopitelnost textu pro čtenáře. Posudte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posudte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 52/2021, článek 3.

Posudte, zda student využil a správně citoval relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami. Zhodnoťte, zda převzatý software a jiná autorská díla, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami.

Nepísemná část, přílohy

Dle charakteru práce se případně vyjádřete k nepísemné části ZP. Například: SW dílo – kvalita vytvořeného programu a vhodnost a přiměřenost technologií, které byly využité od vývoje až po nasazení. HW – funkční vzorek – použité technologie a nástroje, Výzkumná a experimentální práce – opakovatelnost experimentů.

Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

Dle charakteru práce zhodnoťte možnosti nasazení výsledků práce v praxi nebo uveďte, zda výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky nebo přinášející zcela nové poznatky.

Celkové hodnocení

Shrňte stránky ZP, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Celkové hodnocení nemusí být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích. Obecně platí, že bezvadně splněné zadání je hodnoceno klasifikačním stupněm A.