



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Vedoucí práce:	Ing. Adam Vesecký
Student:	Bc. Štěpán Vejvoda
Název práce:	Edukativní hra se zaměřením na Mezoameriku a Mayskou civilizaci v Unity
Obor / specializace:	Softwarové inženýrství
Vytvořeno dne:	12. května 2024

Hodnotící kritéria

1. Splnění zadání

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

Zadání považuji za splněné. Práce jakožto softwarové dílo má přesah do herního průmyslu a historie, přičemž všechny části do sebe dobře zapadají.

2. Písemná část práce

95 / 100 (A)

Strukturálně je práce velmi dobře zpracovaná - nic v ní nechybí a žádnému tématu se nevěnuje zbytečně obsáhle. Jsou zde velmi dobře vysvětleny historické náležitosti, přičemž důraz je kladen převážně na ty, které byly zakomponovány do prototypu hry.

Práce je standardně rozdělena na analýzu, návrh, implementaci a testování, se všemi náležitostmi, které vyžaduje softwarový projekt. Velmi chválím především kapitulu věnující se testování, která představuje jak testovací scénář, tak i podrobnou analýzu výsledků včetně jejich adresace pro finální iteraci vývoje.

Co se týče nedostatků, ty zde vnímám pouze v některých slovních formulacích a stylistice (např. kapitola Úvod, kde působí přechod od samotného úvodu k cílům práce mírně kostrbatě).

3. Nepísemná část, přílohy

97 / 100 (A)

Jedná se o kvalitně zpracované softwarové dílo. Hra obsahuje poměrně komplexní množinu mechanik, od stavění města a válečnictví až po správu obchodních cest a počítačového protivníka. Historické náležitosti jsou vyobrazeny prostřednictvím

encyklopedie a hráče v průběhu hry doprovází tutoriál, díky kterému snadno pochopí, jak se jednotlivé mechaniky ovládají.

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

80 /100 (B)

V oblasti tahových strategií hra sice nové poznatky nepřináší, věnuje se ale pro herní průmysl ne příliš obvyklému tématu (Mezoamerika). Může tedy hráče edukovat v oblasti historie, k čemuž slouží i encyklopedie, která je přímo integrovaná do hry.

Projekt má značný potenciál pro budoucí rozšiřování i v rámci zachování vazby na historii, např. nové mapy, úkoly/kampaně odpovídající historickým skutečnostem atd.

5. Aktivita studenta

- ▶ [1] **výborná aktivita**
- [2] velmi dobrá aktivita
- [3] průměrná aktivita
- [4] slabší, ale ještě dostatečná aktivita
- [5] nedostatečná aktivita

Se studentem se skvěle spolupracovalo - měli jsme dvoutýdenní feedback loop (meeting, komentáře k současné iteraci, jejich adresace, další meeting).

6. Samostatnost studenta

- [1] výborná samostatnost
- ▶ [2] **velmi dobrá samostatnost**
- [3] průměrná samostatnost
- [4] slabší, ale ještě dostatečná samostatnost
- [5] nedostatečná samostatnost

U psané části byla potřeba vyšší míra dohledu, nicméně z obecného pohledu pracoval student samostatně.

Celkové hodnocení

94 /100 (A)

Psaná i nepsaná část zcela odpovídají rozsahu, který by diplomová práce měla mít. Student zde prokázal, že je schopen navrhnout a implementovat prototyp hry s celou řadou funkcionalit, a velmi pečlivě zanalyzovat zpětnou vazbu od testerů, kterou ve finální iteraci do projektu zapracoval.

Proto hodnotím známkou A a doporučuji k obhajobě.

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.

Aktivita studenta

V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posudte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven.

Samostatnost studenta

V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posudte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce.

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.