

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	Interaktivní seznámení s vývojem her
<b>Jméno autora:</b>	Vojtěch Linha
<b>Typ práce:</b>	bakalářská
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta elektrotechnická (FEL)
<b>Katedra/ústav:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce
<b>Oponent práce:</b>	doc. Ing. Jiří Bittner, Ph.D.
<b>Pracoviště oponenta práce:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>průměrně náročné</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Cílem práce bylo vytvoření interaktivního zážitku, který seznámí laického uživatele s fázemi vývoje videoher. Prezentovaná témata mají být propojena s českou scénou herního vývoje. Zadání předpokládá zakomponování prvků pro udržení hráčovy pozornosti. Implementace má umožnit umístění na webové stránky a má podporovat monitorování průchodu uživatelů zážitkem.	

<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno</b>
<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>	
Zadání práce bylo splněno. Autor provedl rešerši podobně zaměřených projektů, zdrojů souvisejících s herním designem a technologií pro zpracování zadání. Navrhl a vytvořil interaktivní aplikaci s herními prvky, která hráče postupně provází devíti fázemi vývoje, přičemž každá z fází je ještě členěna do dalších částí. Výslednou implementaci autor otestoval uživatelským testem s jedenácti uživateli.	

<b>Zvolený postup řešení</b>	<b>správný</b>
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Postup řešení považuji za správný.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>B - velmi dobře</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Odborná úroveň textu je velmi dobrá. Autor přehledně mapuje danou problematiku a popisuje relevantní projekty a zdroje. Za slabší část práce považuji popis herního designu, tedy popis základních principů využitých pro vtažení hráče do zážitku a souvisejících vazeb na principy herního designu diskutované v analytické části. Popis herních mechanik a několika zajímavých interaktivních prvků využitých ve hře (např. interakce s komunitou, úprk před designerem) by měl být podrobnější.	

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce je psána v češtině a je velmi dobře čitelná. Práce obsahuje kvalitní ilustrační obrázky a přehledové grafy.	

**Výběr zdrojů, korektnost citací**

**B - velmi dobře**

*Vyjádřete 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.*

Práce korektně cituje relevantní zdroje. Formátování posledních dvou referencí je nevhodné. Webový odkaz na problematiku spritů [19] by bylo vhodné nahradit stabilnějším zdrojem (např. kniha J. Gregory, Game Engine Architecture).

**Další komentáře a hodnocení**

*Vyjádřete 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.*

Vložte komentář (nepovinné hodnocení).

**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.*

Autor přehledně zmapoval související problematiku a vytvořil aplikaci poskytující zábavnou formou dobrý přehled o fázích herního vývoje. Velmi oceňuji interaktivní prvky jako změnu grafiky, přidání hudby nebo nutný úprk pro dodržení produkčního termínu. Technické řešení považuji rovněž za zdařilé – pro implementaci v Javascriptu sice musel autor vytvořit množství kódu, které ošetřuje situace standardně řešené v herních enginech, ale výsledná implementace je velmi dobře přenositelná a neklade vysoké nároky na aplikační platformu.

Zadání práce bylo splněno, text práce je kvalitní a výstupy implementace jsou přesvědčivé. Drobnou výtku mám k příliš stručnému popisu herního konceptu, chybějícímu rozboru zařazených interaktivních prvků a popisu iterací vývoje projektu. Vzhledem k zaměření práce bych tuto část očekával podrobněji zpracovanou.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **B - velmi dobře**. V případě výborné obhajoby nemám námitek pro zlepšení této klasifikace.

**Otázky k obhajobě**

1. Co si myslíte o vizualizaci již prozkoumaných fází na herní ploše např. ve formě získaných odznaků?
2. Je možné v případě potřeby navázat projekt na větší počet herních studií randomizovat stránku zobrazenou po prozkoumání dané fáze?

Datum: 6.6.2024

Podpis: