



Posudek oponenta závěrečné práce

Oponent práce: Ing. Radek Richtr, Ph.D.
Student: Martin Felkl
Název práce: Forged in Lies - úrovně, prostředí a atmosféra
Obor / specializace: Počítačová grafika 2021
Vytvořeno dne: 10. června 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 práce bylo splněno s menšími výhradami. Práce se zaměřuje na dokončení prostředí a atmosféry jednotlivých úrovní hry Forged in Lies a přidání dalších generovaných úrovní. Všechny klíčové body zadání byly pokryty, včetně rešerše level designu, tvorby modelů a textur, vylepšení stávajících scén, tvorby tile setu a generování úrovní. Některé části, jako je testování a detailní analýza vylepšení, jsou však zpracovány velmi povrchně a postrádají větší detail, případně vhodné zpracování.

2. Písemná část práce

60/100 (D)

Písemná část práce je rozsahově přiměřená, ale vykazuje mnoho nedostatků. Struktura práce je logická a kapitoly na sebe navazují, ale některé části jsou popsány buď velmi povrchně, nebo zcela nevhodným jazykem a formou. Jazyková stránka je obecně srozumitelná, ale text obsahuje stylistické a gramatické chyby. Citace jsou konzistentní, ale některé zdroje by mohly být podrobnější a důslednější. Některé kapitoly by si zasloužily hlubší analýzu a detailnější vysvětlení použitých metod.

V textu jsou některé tvrzení, která jsou příjemnějším sporná: "Většina praktik level designu je tedy odvozená od žánru 3D stříleček", "Vzhledem k povaze obsahu mé bakalářské práce není výstup nijak měřitelný", výroky jako "Tady to nemusím nijak složitě komentovat" a podobně. V některých částech odborný text bakalářské práce přechází spíše v vypravování na téma "jak jsem dělal bakalářku": "Během práce jsem často přemýšlel jestli bych opět zvolil Unreal Engine, kdybych měl práci dělat znovu... Vzhledem k tomu, že je Unreal Engine koncipovaný spíše na 3D hry, tak bych použil stroj času a svému týmu poradil použít jiný software" a podobně.

Musím říci, že při pročítání dotazníku zcela chápu neochotu jej vyplnit. "

Příloha A je velmi, velmi chudá po textové stránce. Jejím smyslem má asi být ukázat vzhled hry, ale jistě by bylo vhodné obrázky i nějak, klidně minimalisticky, okomentovat.

Některé webové zdroje v práci jsou poněkud pochybné.

3. Nepísemná část, přílohy

87 /100 (B)

Nepísemná část práce je naopak povedená -assety se povedly a zapadají do hry. Krom jejich přehledu, ukázkou textur a povrchů bych uvítal po nejpodstatnější - pořádný popis toho, jakým způsobem se která část generuje. Ta by měla být v návrhové části a ne až v části implementaci, kde je prezentována především schémata, ty jsou ale v zásadě nečitelné, tudíž nereplikovatelné.

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

89 /100 (B)

Výsledek práce je použitelný, nicméně z textu těžko replikovatelný.

Celkové hodnocení

82 /100 (B)

Tuto velmi povedenou práci sráží některé textová část. Ta je v některých částech povedená, většinou ale povrchní, nesystematická až chaotická. Přesto oceňuji velký kus práce, kterou student udělal.

Otázky k obhajobě

- 1) V textu píšete že "Vzhledem k povaze obsahu mé bakalářské práce není výstup nijak měřitelný" zdůvodněte prosím proč.
- 2) Považujete stav hry vhodný k publikaci? Plánujete na hře pokračovat?
- 3) V práci uvádíte, že byste raději použil jiný algoritmus pro generování úrovní. Jaký a proč?

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.