



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Vedoucí práce: Ing. Radek Richtř, Ph.D.
Student: Šimon Taněv
Název práce: Questdesign pro hru Asylum Exodus
Obor / specializace: Počítačová grafika 2021
Vytvořeno dne: 11. 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

Student v zásadě splnil zadané úkoly a cíle stanovené v zadání bakalářské práce. Práce se zabývá návrhem a vývojem hry s důrazem na uživatelskou zkušenost, což bylo řádně rozpracováno a prezentováno ve všech kapitolách. Jednotlivé aspekty zadání byly rozpracovány do hloubky a v souladu s cíli stanovenými na začátku práce.

2. Písemná část práce

87 /100 (B)

Práce je dobře strukturovaná a jednotlivé kapitoly na sebe logicky navazují, snad jen rešerše mohla být komplexnější. Analýza je podrobná a přehledná, byť by opět mohla být rozsáhlejší a místy by mohla být i více kritická. Praktická část zahrnuje podrobný popis vývojového procesu hry, včetně použitých nástrojů a technologií. Především proces postupného vylepšování je díky velmi podrobnému testování zjevný a práci velmi pomohl.

V textu se však vyskytují drobné stylistické a gramatické chyby, které by mohly být odstraněny důkladnější revizí. Rovněž by bylo vhodné lépe vysvětlit některé technické detaily pro čtenáře, kteří nejsou obeznámeni s danou problematikou.

3. Nepísemná část, přílohy

85 /100 (B)

Praktická část práce je doplněna funkčním prototypem hry, který byl úspěšně a opakovaně testován. Kvalita vytvořeného softwaru je vysoká, a to jak po stránce technické, tak uživatelské. Použité technologie byly vhodně zvoleny a implementace byla provedena profesionálně. Přílohy obsahují veškeré potřebné dokumenty a kódy, které usnadňují reprodukci výsledků.

Za pozitivní považuji zřetelný pokrok v testovní a rozhraní. Autor hru a rozhraní iterativně vylepšoval, než ji dostal do současného stavu.

Další pozitivum je publikace práce, plus samotný, poměrně zajímavý, fakt, hra má vícero konců. I tak by bylo dozajista zajímavé a možné vytvořit hru delší i hlubší.

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

90 /100 (A)

Hra je zajímavá a má potenciál na využití na akcích typu DOD apod.

5. Aktivita studenta

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

Student nejen, že pravidelně docházel na konzultaci, pravidelně také práci testoval na hromadných akcích v ggLabu.

6. Samostatnost studenta

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

Celkové hodnocení

89 /100 (B)

V hodnocení práce se řídím především velkou aktivitou studenta a potenciálem dalšího použití. Práce ani text není dokonalý, nicméně pořád nadprůměrný. Hodnotím je proto 89 body a známkou B.

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.