

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	Identifikace gest a provádění kouzel ve virtuální realitě
<b>Jméno autora:</b>	Jakub Vosička
<b>Typ práce:</b>	bakalářská
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta informačních technologií (FIT)
<b>Katedra/ústav:</b>	KSI
<b>Vedoucí práce:</b>	Doc. Mgr. Ing. Petr Klán, CSc.
<b>Pracoviště vedoucího práce:</b>	KSI

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
<p>Autor provedl analýzu tří stávajících her založených na provádění kouzel. Vzal jejich kladné a záporné stránky a pokusil se navrhnout v prostředí Unity hru vlastní. Dílo se mu podle mého názoru podařilo. Vytvořená hra je nápaditá, graficky pěkně zpracovaná a vykazuje zřetelně lepší výsledky identifikace kouzel. Dílo je náročnější z důvodu, že autor začal na zelené louce, vypořádal se dobře s náročnými grafickými prvky, grafickým prostředím hry a identifikací gest přiřazených jednotlivým kouzlům. Navržená hra prošla komparativními testy s podrobným kvantitativním i kvalitativním vyhodnocením. Hra je připravena k veřejnému použití.</p>	
<b>Splnění zadání</b>	splněno
<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>	
<p>Předložená závěrečná práce splňuje zadání beze zbytku. Vzniklé dílo je kvalitní a má potenciál (včetně autora) uspět v některém herním studiu.</p>	
<b>Aktivita a samostatnost při zpracování práce</b>	A - výborně
<i>Posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven. Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce.</i>	
<p>Student pracoval při vývoji hry samostatně a průběžně o vývoji informoval. Je kreativním jedincem. Má proto ten nejvzácnější a zároveň nejzáhadnější dar. Na rozdíl od písemného projevu, kde potřeboval větší pomoc. Písemná práce je druhým pokusem, nutno podotknout, že kvalitativně výrazně lepším jak obsahově, tak graficky.</p>	
<b>Odborná úroveň</b>	A - výborně
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
<p>Líbí se mi kapitoly implementace a popis a také úvodní analytické části. Autor se vyjadřuje stručně, přehledně avšak s patřičnou odborností. Uvítal bych však, kdyby některé zejména matematické části odvodil sám s pečlivějším porozuměním (např. vzorec pro nejmenší vzdálenost) než s prostým překladem. Na druhé straně se mi líbí kousky vkládaného kódu, které dobře navozují představu, jak autor některé části řešil.</p>	
<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	B - velmi dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
<p>Autor mohl při poslední kontrole textu postupovat pozorněji. Například nadpis 1.9.2 není pravopisně v pořádku. Občas se vyskytují typografické nedostatky jako chybějící tečky apod. V zásadě jsou ale formální i jazyková úroveň a rozsah práce přijatelné.</p>	

Ještě poznámka. Autor používá zřejmě běžných výrazů v této herní kategorii jako tvoření kouzel, sesílání kouzel, používání kouzel apod. Uvítal bych jejich bližší vysvětlení.

**Výběr zdrojů, korektnost citací**

A - výborně

*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.*

Výběr zdrojů i jejich citace jsou v pořádku. Ocenil bych ale, jestliže by autor nepoužíval mnohočetné nadbytečné odkazování stejného zdroje po každém odstavci textu. Není tu zřejmé, zda autor obsah odstavce opsal nebo přeformuloval nebo vzal jen některé údaje. Toto se týká hlavně částí Unity a Blender.

**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.*

Nemám další komentář. Hra je graficky pěkná, promyšlená, funkční. Je to to nejlepší, co se povede, totiž konzistence zájmu autora s vytvořeným dílem.

**III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE**

*Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení.*

Přes všechny výše uvedené výhrady nejvíce oceňuji, že autor po prvním nepovedeném pokusu vstal z popela, zlepšil jednak své herní dílo a zejména podstatně zlepšil kvalitu písemné práce. Teď už se za písemnou část myslím nemusí hanbit a může ji s přímým pohledem použít například jako základ své budoucí vývojové práce. Pro některé herní studio, například.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm

Datum: 14. 11. 2024.

Podpis: Petr Klán