

Posudek vedoucího bakalářské práce Ondřeje Štembery

Ing. Michal Lukáč – michal.lukac@fel.cvut.cz – Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL

Úkolem studenta bylo nastudovat metody procedurálního generování obsahu (zejména úrovní) pro počítačové hry. Z nastudovaných metod měl pak tři zvolit k experimentálnímu srovnání na jednoduché hře typu „bludiště“.

V práci student popisuje nastudované metody (kapitola 1), analyzuje jejich vhodnost pro daný scénář (kapitola 2) a navrhuje experiment (kapitola 3) na testovací hře (příloha A). Kapitola 4 popisuje implementační detaily zvolených metod, v kapitole 5 pak student shrnuje a analyzuje výsledky experimentů.

Práce je nadstandardní jak rozsahem (58 stran bez příloh), tak i záběrem; student prozkoumal 8 metod z odborné literatury, z nichž tři následně prakticky implementoval pro jednoduchou hru tvořenou v prostředí Unity. Mimo implementace student také provedl dvoufázový (kvalitativní a následně kvantitativní) experiment s reálnými uživateli, což je u těchto prací vzácností.

Nedostatky práce spátrují především v textu doprovodné zprávy. Byť text splňuje všechny formální náležitosti včetně citací apod., a je přehledně a logicky členěn, je pouze obtížně srozumitelný. Na vině je kombinace gramatických nedostatků s řadou nedostatků stylistických, jež jsou patrně způsobeny nezkušeností studenta s psaním textů tohoto typu.

Je třeba také uvést, že kvantitativní experiment neposbíral dostatek dat pro solidní statistickou analýzu; to však nepřičítám studentovi k tíži, neboť zvolil relativně náročný způsob provedení experimentu (reálné nasazení mezi uživateli „in the wild“ přes obchod Google Play) a v případě nízké účasti není v možnostech prostředků studenta účast výrazně zvýšit. Získaná data pak student analyzoval zodpovědně a kvalifikoval své závěry v případech relativního nedostatku dat.

Úhrnem soudím, že student **splnil** zadání, které bylo nádavkem velmi náročné na tento typ práce. S ohledem na výše uvedené tak práci hodnotím stupněm **B – velmi dobře**.

Navrhuji následující témata k diskuzi:

1. Popište podrobně jak byste ve světle získaných zkušeností upravil podobu a průběh nového podobného experimentu. Navrhněte jak zlepšit účast uživatelů.
2. Popište jak by bylo třeba změnit herní scénář, aby bylo možné otestovat také metodu generování pomocí celulárních automatů.