



Posudek oponenta závěrečné práce

Student: Tomáš Jozífek
Oponent práce: doc. Ing. Mgr. Petr Klán, CSc.
Název práce: ArtilEcho - a strategy game for blind people
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 30. 5. 2019

Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4:
1. Splnění zadání	1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno
Popis kritéria: Posuďte, 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, posuďte 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.	
Komentář: Práce strategickou hru nenavrhuje ("design"), jak je uvedeno v zadání, nýbrž přepisuje ("convert") již známou hru. Práce neanalyzuje herní přístupy uživatelů, jak je uvedeno v zadání.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
2. Písemná část práce	70 (C)
Popis kritéria: Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posuďte, 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. Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 26/2017, článek 3. Posuďte, 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.	
Komentář: Práce pěkně navrhuje popis 2D terénu pro nevidomé. Pěkná je také rešerše stávajících her. To je vše, o co se lze v práci opřít. Zcela chybí nějaká počáteční analýza problému, podrobnější popis jeho řešení a testování výsledků. Formou nejde o odborný text ale spíše populárně-naučný. Autor mi práci předváděl. Představuje velice chytrou a citlivou osobnost, práce vyžadovala objemné kódování v Pythonu, přesto v ní není nic, o co by se dalo v odborném posudku opřít. Na druhé straně je psána v pěkné angličtině, což dojem mírně vylepšuje.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
3. Nepísemná část, přílohy	70 (C)
Popis kritéria: 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	
Komentář: V práci není žádný kód, pouze povšechné informace. Z příloženého disku a osobního výkladu autora je přitom patrné, že řešil řadu technických problémů, které by bylo možné v práci uvést.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost	70 (C)
Popis kritéria: 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.	

Komentář:

Z práce nelze výsledky vůbec posoudit. Opírám se tedy o autorovo předvedení. Hra funguje, jde o hru pro nevidomé, což je společensky velice žádoucí. Na druhé straně by právě toto včetně nějakého testování výsledků nebo možných strategií nebo alespoň základní statistiky kódu, aby byl možný odhad náročnosti, mělo být v práci uvedeno..

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – nehodnotí se

5. Otázky k obhajobě

Popis kritéria:

Uvedte případné dotazy, které by měl student zodpovědět při obhajobě ZP před komisí (body oddělte odrážkami).

Otázky:

1. Může pomoci virtuální realita ve vnímání 3D prostoru nevidomých?
2. Jaký vztah použil autor na balistickou křivku?
3. Jak autor řeší kolizi střely s terénem?

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):

6. Celkové hodnocení

70 (C)

Popis kritéria:

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.

Text hodnocení:

Autor velice schopný řešit daleko náročnější problémy, práce napsaná jako magazín, důležité věci neuvedeny. Prosím vedoucího práce, aby byl v takových případech spíše aktivnější. Program byl autorem přepsán v r. 2012. Lze ho brát jako bakalářskou závěrečnou práci v roce 2019? Předpokládám, že ano.

Podpis oponenta práce: