

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Hudební hra ve virtuální realitě
Jméno autora:	Isa Skořepů
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Vedoucí práce:	Ing. David Sedláček Ph.D.
Pracoviště vedoucího práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Vzhledem k tomu, že kromě návrhu a implementace samotné hry je požadavkem i editor herních úrovní.	

Splnění zadání	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>	
Zadání bylo splněno v plném rozsahu. Mírné výhrady mám pouze ke způsobu postupu dle metodiky UCD.	

Aktivita a samostatnost při zpracování práce	B - velmi dobře
<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 samostatné tvůrčí práce.</i>	
Studentka pracovala samostatně, v případě potřeby kontaktovala vedoucího za cílem konzultace, na kterou byla vždy připravena. Výtku mám vůči nesoustavné práci na projektu, což se dle mého názoru mírně podepsalo i na kvalitě výsledné práce.	

Odborná úroveň	A - výborně
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Práce je na velmi dobré odborné úrovni. Zvolená řešení jsou vhodná, dobře popsána a zdůvodněná.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	C - dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce je napsána česky, obsahuje pouze drobné množství překlepů. Jednotlivé sekce na sebe dobře navazují a práce je celkově dobře čitelná. Autorka často promlouvá uvolněně ke čtenáři, ale ocenil bych formálnější tón.	
Po formální stránce práce odpovídá standardům FEL.	

Zdrojový kód (C# pro herní projekt v unity) je dokumentován na úrovni jednotlivých komponent a jejich veřejném rozhraní (public metody). Zdrojový kód Editoru (jazyk TypeScript pro React) není dokumentován. Předaný projekt je dobře organizován.

Postrádám popis sestavení programu, hlavně kvůli spojení editoru s hrou, které není z práce jasné.

Drobné připomínky k textu práce:

- Popisy návrhu hlavních obrazovek na str. 11 odkazují na obrázky kap. 4, kde jsou ukázky z finální hry. Zde bych ocenil obrázky s návrhy těchto částí (tužka, prototyp v nějakém softw,...).
- Str. 20 není jasné, co je soubor ve formátu ogg.

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.

Zdroje jsou dobře vybrány a je vyvážen poměr online zdrojů reflektujících aktuální problematiku vs cca 5 knižních referencí.

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.

Hra má zábavný koncept, je hratelná, dobře komunikuje s uživatelem. Při mém testování se občas vyskytly chyby ve formátování textu v šedých rámečcích. Občas jsem měl pocit, že páčka neodrazila míček, ač by měla. Výtku mám k finálnímu skóre, které se uživatel dozví až poté, co zadá svoje jméno a znovu vybere stejnou píseň a podívá se na tabulku vítězů. Dosažené skóre by se mělo objevovat již v průběhu hry. Hráč by měl mít jistotu v tom, že to co dělá přispívá k jeho zlepšování v rámci hry, tj. odpálím míček, vidím že mi přibyly body a kolik.

Vzhled hry je minimalistický, což není špatně. Ale ač se autorka snažila o pestrost v okolí hráče, hře chybí náboj, který by upoutal a přitáhl. Řekl bych, že tento problém byl způsoben nedostatečným množstvím času, který autorka práci věnovala, přírodně ztrátou zájmu o téma.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

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

Ač je práce dotažená do konce, otestovaná a dobře napsaná, cítím prostor pro zlepšení.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **B - velmi dobře**.

Datum: 29.1.2020

Podpis: