

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Adaptace budovatelské strategie ve virtuální realitě
Jméno autora:	Veronika Petrova
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

<b>Zadání</b>	<b>náročnější</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Tvorba her a aplikací pro virtuální realitu stále prochází fází experimentování a zkoušení, o strategických hrách to platí dvojnásob, jelikož potřebují zprostředkovat hráči velké množství informací.	

<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno</b>
<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.	

<b>Aktivita a samostatnost při zpracování práce</b>	<b>A - výborně</b>
<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 a aktivně vyhledávala konzultace v průběhu práce na projektu. Byla vždy dobře připravena. Projektu se věnovala průběžně.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>C - dobře</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Odborná úroveň práce je velmi dobrá hlavně v analytické části, kde se popisují existující příbuzné hry a pak také problematika návrhu UI pro VR aplikace z pohledu uživatelského komfortu. U popisu implementace prototypu, návrhu hry a implementace finální hry bych očekával techničtější vyjadřování. Z odborného hlediska mi nepřijde vhodné, že autorka pro testování použila dotazníky SSQ v jejich původní podobě, což se může brát kladně z pohledu porovnání s jinými články nebo metodami, ale pro testování s uživateli by dotazníky měly být upraveny na míru testované aplikaci.	

**Formální a jazyková úroveň, rozsah práce**

**C - dobře**

*Posudte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posudte typografickou a jazykovou stránku.*

Práce je napsána česky, skoro hovorově. Text je dobře čitelný a strukturovaný.

Po formální stránce práce odpovídá standardům FEL.

Zdrojové kódy (C#) jsou podepsány a komentovány. Předaný projektový adresář je dobře strukturovaný. Se zdrojovým projektem byly předány i dočasné soubory Unity (např. Library, Logs, obj,...), které zbytečně zvětšují objem předaných dat.

**Výběr zdrojů, korektnost citací**

**A - výborně**

*Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posudte, 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 vybrané a kombinují jak recenzované publikace, tak online zdroje reflektující aktuální stav věci. Citovány jsou v dostatečné míře. Líbí se mi rozdělení zdrojů na položky literatury a analyzovaných her, zvyšuje to orientaci v daném seznamu.

**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.*

Velice kladně hodnotím vytvoření si vlastních 3D modelů pro hru.

Hra je zajímavým experimentem v oblasti využití virtuální reality pro strategický žánr a myslím si, že by byla rozšiřitelná a našla by si své hráče. V aktuální podobě jde spíše o experiment.

Bohužel některé návrhy interakcí mi neprijdou vhodné, ač byly autorkou otestovány s uživateli.

**III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE**

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

**Při finálním hodnocení přihlížím k faktu, že text práce nedosahuje nejvyšší kvality. A protože si myslím, že implementace by potřebovala ještě vylepšit z pohledu interakcí.**

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

Datum: 27.8.2020

Podpis: