

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	VR simulátor kuchaře
Jméno autora:	Petr Kroupa
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačů
Oponent práce:	Ing. Uršula Žáková
Pracoviště oponenta práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Je obtížné převádět aktivity z reálného života, které jsou nám důvěrně známé a jejich komplexnost není úplně triviální, do jejich VR podoby. Zadání sice neuvádí míru realističnosti, ale v provedení, ve kterém se ho autor zhostil, ho považuji jednoznačně za náročnější. Mimo své hlavní zaměření musí mít autor pokročilé znalosti v oblasti tvorby a práce s 3D modely a značný přehled v přístupných interakčních technikách.	

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 plně splněno.	

Zvolený postup řešení	vynikající
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Autor se aktivně vyhýbal kompromisům, které by byly na úkor uživatelského zážitku a v rešerči detailně prošel přístupy jiných autorů. Technologie zvolené v implementaci jsou dobře dostupné a známé, čímž otevírají dveře dalším úpravám v budoucnosti.	

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>	
V odborné části byly některé zmíněné pojmy popsány až příliš genericky nebo celá kategorie představena pouze jedním ze svých členů bez zmínky o jiných (například inside-out a outside-in přístupy vysvětleny pouze optickou technologií skrze kamery). To je ovšem primárně způsobeno tím, že autor se snažil pokrýt co největší záběr pojmů, ale zároveň nezabíhat do příliš velkých detailů, takže je to akceptovatelné.	
Za velké plus této práce považuji podrobné vyjmenování možností, které se autorovi nabízely z pohledu Game designu a současně zmínka o těch, o které měl autor skutečně zájem. Závěrečné vysvětlení toho, proč od některých upustil zatímco jiné více rozvynul, bylo také velmi vítané. Toto celé bylo ještě umocněno dobrou analýzou jiných projektů na trhu.	
U her implementovaných v herním prostředí Unity je náročné popsat komplexní vazby systému právě proto, že se využívají Design patterns typické pro tvorbu her, kde často standardní UML diagram nestačí. Autor se problému zhostil dobře a uvedl dva obsáhlé třídí diagramy.	
Vzhledem k aktuální situaci byly možnosti testování značně omezené, což bylo v práci kompenzováno častým testováním druhou osobou a dvěma koly plného testování i s dotazníkem zpětné vazby.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	B - velmi dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	

Text byl psán vcelku neformálně, stylistika a formátování byly na odbornou práci trochu atypické a našlo se tam pár překlepů, kterým by se pravděpodobně dalo předejít pozorným opětovným přečtením práce. Vzhledem k rozsahu práce by bylo vhodné využít nějakou formu hyperlinkování při referencích na zdroje.

Výběr zdrojů, korektnost citací

B - velmi dobře

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.

Bohužel bez hyperlinkování nebo alespoň odkazování na zdroje skrze čísla, bylo referování trochu nepřehledné. Různorodost zdrojů je přiměřená bakalářské práci a autor uvedl zdroje pro všechny typy obsahu včetně obrázků a potom později souborů třetích stran přímo v implementaci.

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.

Nadstandardní realističnost vyřízení objednávky vedla k nutnosti vytvořit neplánovanou multimodální nápovědu, jejíž provedení bylo dobře zvládnuté podle User Centered Design pravidel, tak jak to zadání diktovalo. Stejně tak persistence nastavení a vůbec samotná možnost přizpůsobení si určitých nastavení scény vedly ke zlepšení uživatelského zážitku i skrz některé, ne zcela doladěné, interakce ve scéně.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.

Kromě drobných nedostatků po stylistické stránce, je text dostatečně odborný a pokrývá všechny části cyklu tvorby User Centered softwarového projektu. Do budoucna by mohl autor zapracovat na větší formálnosti projevu v tomto formátu i když aktuální provedení vedlo k vyšší čtivosti a pestrosti informací.

Doplňující otázky:

Q1. Podle čeho byly určeny délky čekání (zákazník, úprava surovin, ...)? Měnily se nějak během průběhu projektu nebo po jednotlivých testovacích kolech?

Q2. Jak by sis představoval ideální krájení (s ohledem na tuto hru), které se nakonec nestihlo implementovat?

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **A - výborně**.

Datum: 4.6.2021

Podpis: