



Posudek oponenta závěrečné práce

Oponent práce: Ing. David Bernhauer
Student: Mariia Korshunova
Název práce: VoxelMaze I. - animace a optimalizace UX
Obor / specializace: Webové a softwarové inženýrství, zaměření Počítačová grafika
Vytvořeno dne: 23. srpna 2021

Hodnotící kritéria

1. Splnění zadání

- [1] zadání splněno
- ▶ [2] zadání splněno s menšími výhradami
- [3] zadání splněno s většími výhradami
- [4] zadání nesplněno

Práce je součástí týmového projektu, studentka zpracovávala část zaměřenou na animace a UX. Zadání bylo splněno, ale v práci mi chybí větší zaměření na animace založené na voxelových modelech.

2. Písemná část práce

40/100 (F)

Písemná práce je poměrně strohá s velkým množstvím obrázků. Zcela chybí kapitola Úvod, kterou má pravděpodobně nahradit část Shrnutí, která se zde opravdu nehodí. Citace [2] na stránce 3 vůbec nereferuje na popisovaný text, citovaný dokument popisuje jaké jsou motivátory pro zavádění ISO standardů do UX vývoje, navíc zmiňuje celkem 4, nikoli 3. Diagram na stránce 4 je po faktické stránce chybný a nesrozumitelný. Rešerše her obsahuje irelevantní hry vůči zmíněné projektu (např. "Counter-Strike", "Quake"), místo toho mohli být využity například hry jako "Move or Die", "Overcooked", "SuperTuxKart". Systém vybraných her k rešerši není tak zcela jasný a většinou hry s VoxelMaze sdílí jen jednu vlastnost. Navíc žádná z analyzovaných her nemá režim rozdělené obrazovky. V rámci 1.2.2 není jasné odkud se vzali jednotlivé podbody a co vlastně znamenají. Citace [13] odkazuje pravděpodobně na stránku s neoficiálními informacemi, které pravděpodobně i porušují autorská práva, jelikož oficiální zdroje <https://store.steampowered.com/app/10/CounterStrike/> opravdu nepopisují hru jako free. Podobně citace Among Us by měla referovat na oficiální stránky vývojářů. O samotné animaci voxelově zobrazených modelů pojednává část 1.3.4, která má odstavec a jeden výčet o 3 položkách. Tyto 3 metody však nejsou jakkoli ocitovány, není jasné odkud autorka čerpá. Části 1.3.1, 1.3.2 a 1.3.3 mají žádný nebo jen minimální vztah k danému tématu. Odstavec 2.1 mi nedává smysl, obsahuje spoustu překlepů a chyb. Některé

teoretické koncepty, jsou popsány teprve v kapitole 2 popisující implementaci. Citací je opravdu málo, obzvláště těch relevantních k danému tématu, některé jsou špatně a mohou kolidovat s citační etikou. Testování se zaměřuje jen na UX rozhraní, nikoli na zlepšení dojmu pomocí animací.

3. Nepísemná část, přílohy 100 /100 (A)

Nepísemnou částí je hra, která po grafické stránce vypadá velice pěkně. Animace i zdrojové kódy vypadají v pořádku.

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost 100 /100 (A)

Hru jsem měl možnost vidět v rámci předmětu VHS, a jedná se o velice povedenou aplikaci. Samotnou využitelnost nechám na vedoucím práce.

Celkové hodnocení 45 /100 (F)

Vzhledem k zmíněným výtkám v písemné části k citacím, práci nedoporučuji k obhajobě. Doporučuji opravit a doplnit citace na patřičných místech. Více zaměřit text práce na voxelovou grafiku. V případě, že komise shledá tyto výtky nepodstatnými, pak hodnotím 65 body a navrhuji známku D.

Otázky k obhajobě

- Píšete, že jste použila elastickou animaci, která umožňuje přidat pohybům modelů dojem plynulosti. U ostatních principů to nejde? Proč?

Instrukce

Splnění zadání

Posudte, 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, posudte 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.

Písemná část práce

Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posudte, 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. Posudte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posudte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 52/2021, článek 3.

Posudte, 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.

Nepísemná část, přílohy

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.

Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

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.

Celkové hodnocení

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.