

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

| | |
|-----------------------------------|--|
| Název práce: | 3D logic game |
| Jméno autora: | Sára Veselá |
| Typ práce: | bakalářská |
| Fakulta/ústav: | Fakulta elektrotechnická (FEL) |
| Katedra/ústav: | Katedra počítačové grafiky a interakce |
| Oponent práce: | doc. Ing. Jiří Bittner, Ph.D. |
| Pracoviště oponenta práce: | Katedra počítačové grafiky a interakce |

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

| | |
|---|-------------------------|
| Zadání | průměrně náročné |
| <i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i> | |
| Cílem práce bylo zmapování principů herního designu pro 3D logické hry, využití modulárních komponent a jejich role v návrhu herních úrovní. Zadání předpokládá návrh vlastní 3D logické hry, kde bude hráč měnit herní prostředí. Prostředí má využívat modulárních komponent, herní úrovně mají být nahrávány z textových souborů. Má být vytvořeno alespoň pět herních úrovní, projekt má být podroben kvalitativnímu uživatelskému testování s alespoň šesti hráči. | |

| | |
|--|----------------|
| 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 práce bylo splněno. Autorka provedla stručnou analýzu základních principů herního designu se zaměřením na 3D logické hry. Navrhla vlastní logickou hru obsahující devět úrovní různé obtížnosti, implementovala ji v herním engine Unity a podrobila ji uživatelskému testování. | |

| | |
|---|----------------|
| Zvolený postup řešení | správný |
| <i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i> | |
| Postup řešení považuji za správný. | |

| | |
|--|------------------------|
| Odborná úroveň | B - velmi dobře |
| <i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i> | |
| Odborná úroveň textu je dobrá. Rozbor logických her mohl být podrobnější. Oceňuji, že práce je doplněna ilustračními obrázky z procesu designu, popis základního herního konceptu by však mohl být lepší a přehlednější. Výsledky testování by bylo vhodné shrnout v přehledových tabulkách. | |

| | |
|--|------------------------|
| Formální a jazyková úroveň, rozsah práce | B - velmi dobře |
| <i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i> | |
| Práce je psána v angličtině a je poměrně dobře čitelná. V práci se však vyskytuje poměrně hodně gramatických chyb, zejména chybějící členy a nesprávný slovosled. Opakující se chybou je uvedení citace až za ukončením věty. Popisky obrázků by měly podrobněji popsat skutečnosti, na které se má čtenář na obrázcích zaměřit. | |

| | |
|---|------------------------|
| Výběr zdrojů, korektnost citací | B - velmi dobře |
| <i>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.</i> | |
| Práce korektně cituje zdroje, obsahuje převážně webové reference, ale vychází i z několika knih věnujících se hernímu designu. | |

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.

Vložte komentář (nepovinné hodnocení).

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.

Práce obsahuje stručný úvod do problematiky herního designu se zaměřením na logické hry. Autorka navrhla vlastní 3D logickou hru, oceňuji, že se snažila o návrh, který hráče zaujme pomocí zvyšující se náročnosti hry a zavádění nových herních prvků. Pro implementaci využila několika modulárních komponent, které umožňují zvýšení variability vzhledu při minimálních dodatečných nárocích na modelování. Autorka provedla dvě fáze uživatelského testování, výsledky vyhodnotila a zakomponovala do projektu. Výsledkem práce je velmi pěkná dobře hratelná hra se zajímavým prostorovým logickým konceptem.

Zadání práce bylo splněno, text práce je poměrně kvalitní a výstupy implementace jsou přesvědčivé.

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

Otázky k obhajobě

1. Jak náročné je vytvořit textové soubory popisující herní úrovně? Dalo by se pro tento účel využít procedurálního generování?

Datum: 29.5.2023

Podpis: