

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Uživatelský výzkum zábavnosti her žánru budovatelská strategie s vysokou mírou autonomie simulovaného prostředí
Jméno autora:	Bc. Michal Roch
Typ práce:	diplomová
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Oponent práce:	Ing. Ivo Malý, Ph.D.
Pracoviště oponenta práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	mimořádně náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
<p>Cílem práce bylo provést výzkum zábavnosti her žánru budovatelská strategie, které se vyznačují vysokou mírou autonomie simulovaného prostředí a herních postav. Na základě tohoto výzkumu měl student identifikovat výzkumné otázky vztahující se k motivaci a zábavnosti těchto her. V dalším kroku měl student připravit prototyp tohoto typu hry a experiment, ve kterém by získal odpovědi na identifikované výzkumné otázky. V posledním kroku měl student navrhnout metodiku návrhu herních systémů daného typu a použít prvků umělé inteligence v něm. Toto zadání hodnotím jako mimořádně náročné, zejména spojení úkolů tvorby použitelného herního prototypu a provedení experimentu.</p>	

Splnění zadání	splněno s menšími výhradami
<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>	
<p>Student provedl kvalitní a rozsáhlou rešerši jak v oblasti popisu her a herních principů, které mají vliv na vnímání hry hráčem, tak i v oblasti psychologických aspektů hráčů.</p> <p>Dále student popisuje prototyp hry, která byla vytvořena za účelem výzkumu vlivu umělé inteligence na hru a na vnímání hry hráčem. Ač je prototyp omezený, jeho rozsah a komplexnost je na velmi vysoké úrovni.</p> <p>V poslední fázi student identifikoval výzkumné otázky a popisuje provedený experiment a interpretaci výsledků. Oproti původnímu zadání v práci chybí detailnější popis metodiky návrhu her podobného typu. Vzhledem k rozsahu práce to ale nepovažuji za zásadní nedostatek.</p>	

Zvolený postup řešení	správný
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
<p>První část práce, teorie, je kvalitně a dostatečně široce zpracovaná. Druhá část stručně popisuje obecný návrh hry daného typu a omezení, která byla přijata při realizaci prototypu. V popisu prototypu by bylo vhodné doplnit vazbu na první část práce, zejména, jak prototyp využívá prvky umělé inteligence (vazba na kapitolu 3.4).</p> <p>Poslední část práce student zahajuje kapitolou hypotéz. Tyto hypotézy by bylo lepší vztáhnout k aktuálnímu prototypu nebo plánovanému výzkumu, jelikož není jasné, jak je student dále využil a nezpřehledňují výsledky vlastního výzkumu. Vlastní popis provedeného experimentu je v pořádku. Není ale úplně jasné, proč student do experimentu zapojil druhou hru Rimworld, která je již ve stavu finálního úspěšného produktu. Nebylo možné experiment provést bez ní? Taktéž není jasné zapojení druhé cílové skupiny, veřejnosti. V popisech výsledků chybí, kolik bylo účastníků první a druhé fáze a z výsledků v práci není jasné, pro jaké statistiky a grafy byla data veřejnosti použita – poznat to lze až v detailních datech v příloze. Výtku bych měl také k popisu experimentu, kde student hovoří o A/B testování, což je ale trochu jiná technika testu, než je využita.</p>	

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>	
<p>Student prokázal schopnost samostatné práce na zadaném tématu. Oceňuji jeho rešeršní činnost a schopnost práce</p>	

s odbornou literaturou. Taktéž vyrobený prototyp je na velmi vysoké úrovni. Výtku bych měl ke zpracování experimentu, který měl být popsán lépe.

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce

B - velmi dobře

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

Rozsah práce je nadstandardní a struktura práce je vhodná. Kladně hodnotím, že je práce psaná anglicky, nicméně bylo by vhodné opravit některé překlepy a používat kratší věty. Citace v textu nejsou správně umístěny.

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.

Zdroje pro práci byly vybrány vhodně. Citace jsou v práci použity korektně. Položky v seznamu literatury nemají vhodný formát.

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.

Student prokázal schopnost provést rozsáhlou rešerši a vytvořit komplexní prototyp hry s prvky umělé inteligence. Vlastní provedení experimentu vyhodnocující zábavnost a zejména jeho prezentace mohla být zpracována lépe, čímž by se vynikly souvislosti mezi analyzovaným herním stylem a umělou inteligencí a jejím použitím v experimentu.

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

Otázka:

Jako jeden z faktorů v experimentu uvádíte určení nebo neurčení úkolu. Na druhou stranu uvádíte, že hra obsahuje úkol. Není v tomto rozpor?

Datum: 30.1.2019

Podpis: