

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Hodnocení výkonu hráče – metodika a implementace
Jméno autora:	Michal Pozník
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Vedoucí práce:	doc. Ing. Jiří Bittner, Ph.D.
Pracoviště vedoucího práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	průměrně náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Cílem práce bylo zmapování metodik pro hodnocení výkonu hráče a jim realizovaných akcí během hry. Zadání předpokládá návrh vlastní metodiky a její implementaci se zaměřením na technickou realizaci pro konkrétní hru. Implementace má být vyhodnocena pomocí uživatelských testů s nejméně třemi 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 beze zbytku splněno.	

Aktivita a samostatnost při zpracování práce	A - výborně
<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 samostatně tvůrčí práce.</i>	
Student na práci pracoval soustavně a samostatně, průběžně postup prací konzultoval.	

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 práce je vyhovující.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	B - velmi dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Struktura práce je dobrá. Práce občas obsahuje příliš subjektivní vyjádření, která by v technickém textu mohla být formulována lépe. Rozsah práce považuji za nadstandardní.	

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>	
Zdroje jsou citovány korektně.	

Další komentáře a hodnocení
<i>Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.</i>

Vložte komentář (nepovinné hodnocení).

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

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

Student zmapoval metody hodnocení hráčů video her, ale i hráčů sportovních disciplín jako je lední hokej nebo šachy. Práce obsahuje také průzkum uskutečněný mezi hráči několika vybraných videoher. Kapitola 3 obsahuje poměrně rozsáhlou diskuzi návrhu metodiky hodnocení akcí hráče v různých kontextech. Autor navrhl poměrně obecnou technickou realizaci uchování a zpracování informací o průběhu hry v herním engine Unity. V návrhu kladl důraz na vizuální prezentaci důležitých událostí ve hře a jeho hodnocení. Kladně hodnotím uchování historie i pomocí snímků obrazovky z průběhu hry.

Práce obsahuje uživatelský test vytvořené implementace na jednoduché videohře The Chaser, ve kterém všichni uživatelé kladně hodnotili přínos vytvořeného evaluačního modulu. Konstatuji, že zadání práce bylo splněno a velmi kladně hodnotím aktivní přístup studenta k řešení práce.

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

Otázka k obhajobě

1. Jakým způsobem Vaše implementace zvyšuje výpočetní a paměťové nároky vyhodnocované hry?

Datum: 10.6.2020

Podpis: