

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Zvuk ve VR
Jméno autora:	Bc. Jozef Skála
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Vedoucí práce:	Ing. David Sedláček Ph.D.
Pracoviště vedoucího práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Zadání předpokládá navázání na již dokončenou DP, vyznání se v kódu předchozího studenta a port programu do novější verze vývojového prostředí. To považuji za výraznou komplikaci projektu.	

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 je splněno. Oproti oficiálnímu zadání, kdy student měl otestovat výslednou aplikaci na několika různých zařízeních pro VR, jsme se se studentem dohodli na úpravě PC verze aplikace a následném uzpůsobení pro platformu Oculus Quest.	

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 pracoval samostatně a aktivně vyhledával konzultace v průběhu práce na projektu. Byl vždy dobře připraven. Projektu se věnoval průběžně.	

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>	
Text práce je na celkem dobré odborné úrovni.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	C - dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce je napsána slovensky, bohužel nejsem schopen posoudit gramatické chyby ani překlepy. Práce je hůře čitelná, text neprovádí čtenáře vhodným způsobem.	

Po formální stránce práce odpovídá standardům FEL, mám následující připomínky:

- Obrázky nejsou odkazovány z textu.
- Některé dodatečné informace jsou v práci připojeny pomocí skrytého odkazu na slovech, která jsou zvýrazněna kurzívou. Bohužel toto řešení je nepoužitelné v tištěné verzi práce, lepší by bylo využití odkazů pod čarou.
- Podobně seznam použitých zvukových stop a licencí nebyl přiložen k práci, ale je dostupný na url, které je řešeno předešlým postupem.

Zdrojový C# kód je dobře rozlišen na části původního autora a nově upravený kód. Předaný projekt je dobře organizován. Mám výtka k nevyčištění předaných Unity projektů od dočasných adresářů – tím se zbytečně zvětšuje objem předaných dat.

Výběr zdrojů, korektnost citací

A - výborně

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 jsou dobře vybrané a kombinují jak knižní publikace, tak online zdroje reflektující aktuální stav věcí. Citovány jsou v dostatečné míře, dle zvyklostí (kromě doplňkových informací, viz poznámka v předešlé sekci).

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.

Autor si dal velmi záležet na kvalitním ozvučení aplikace a jsem toho názoru, že se mu to rozhodně povedlo. Aplikace je nyní mnohem poutavější a přináší jedinečný zážitek.

Bohužel se autorovi nepodařila udržet kompatibilita se systémem HTC vive z původní aplikace. A bohužel port na Oculus Quest není tak povedený, jak bych si představoval. Některé interakce nejsou vhodně navrženy, některá funkcionality nefunguje, tak jak fungovala (např. přilepování kuliček v 3 lokaci). Interakce popsané na str. 26 – *mapovanie* není vysvětleno uživateli ve VR a musí si na to nějak přijít, což není vždy intuitivní.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

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

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

Datum: 25.8.2020

Podpis: