

Hodnocení bakalářské práce – vedoucí

Autor hodnocení: Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.
Vedoucí bakalářské práce: Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.
Oponenti: Ing. Libor Holub
Téma: Tvorba uživatelského prostředí výpravné evoluční hry
Verze ZP: 1
Student: Miroslav Osoba

1. Zadání závěrečné práce.

Práci považuji za středně náročnou. Výsledek jako uživatelské rozhraní hybridní deskové hry je prezentační částí komplexního projektu, který zahrnuje tři další navazující práce. Výsledné řešení je funkční, zasloužilo by si však více testování, zejména vzhledem k ergonomii ovládání a herních postupů, tak aby byly zřejmé i novým začínajícím hráčům.

2. Aktivita studenta během řešení.

Student na společné konzultace zprvu docházel, následně pak jeho aktivita téměř ustála a bylo nutné jej opakovaně vyzývat k činnosti. I s ohledem na fakt, že jeho prezentační vrstva byla nedílnou součástí ukázky výsledků ostatních navazujících prací. Student v průběhu realizace prezentoval ne příliš významné posuny v implementaci a v teoretické části zabředl do obecných úvah o deskových hrách, namísto popisu vlastního řešení.

3. Aktivita při dokončování.

Ve fázi dokončování se aktivita studenta poměrně zlepšila. Výsledný text byl dodán na poslední chvíli, vznesené připomínky se podařilo zapracovat. Implementace měla být dle mého názoru řešena mnohem důsledněji, jelikož mnoho činností bylo realizováno velmi krkolomným způsobem. Proběhlo skupinové testování, a vzniklo mnoho připomínek, které mohly být v klidu řešeny v mnohem dřívejším čase.

4. Hodnocení výsledků závěrečné práce.

Výsledkem závěrečné práce je front-end pro běžné uživatele, kteří jsou skrze něj v přímé interakci se serverem pro hybridní deskovou hru, kde si mohou vybírat různé herní scénáře, a definují akce s postavami nepřátel a další herní tahy. Výsledné řešení je funkční, očekával bych však lepší vizuální a ergonomicky přívětivé prostředí. Navíc responzivita výsledného řešení nebyla dostatečně testována na různých mobilních zařízeních a vykazuje drobné nedostatky.

5. Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků.

Práce nepřináší nové poznatky a jedná se o práci kompilačního charakteru. Výsledné řešení je nasazeno v praxi a je reálně používáno v rámci testovacího provozu.

6. Charakteristika výběru a využití studijních pramenů.

Volba studijních pramenů je vhodná a dostačující. V práci jsou řádně a dle zvyklostí uvedeny příslušné zdroje. Výsledkem testu na plagiáty je podobnost ve výši 8%, což je vzhledem ke společnému projektu, kde jednotliví členové řešitelského týmu popisují některé společně vyvíjené komponenty přijatelné.

7. Souhrnné hodnocení.

Práci hodnotím jako dokončenou a funkční. Jak jsem uvedl dříve, drobný nedostatek spatřuji v nižší aktivitě studenta v průběhu prvních dvou třetin doby vývoje práce, což v určité fázi mohlo negativně ovlivnit i další spoluřešitelé projektu. Nakonec je výsledné řešení funkční, ale pokud by byly jednotlivé výstupy dodávány dříve a následně dostatečně testovány, byly by některé postupy zřejmě implementovány jinak. Vzhledem k zvýšení aktivity studenta v poslední fázi vývoje a reflektování vznesených připomínek z testování jsem se rozhodl práci nakonec hodnotit jako výbornou.

8. *Otázky k obhajobě.*

Zdůvodněte ne příliš dobře zvládnutý time management při vypracování vašeho řešení.
Jakým způsobem jste využil generativní modely AI ve vašem projektu? Jak se snažíte zajistit, aby
dodatečně generovaný vizuální obsah odpovídal dřívějším získaným výstupům?
Byl váš projekt dostatečně testován a odladěn na různých mobilních zařízeních?

Celkové hodnocení: výborně

Ostrava, 24.05.2024

Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.

V IS EDISON odevzdáno: 24.05.2024 14:41:35