

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Student: Bayer Václav
Téma: Umělá inteligence pro hraní her (id 19998)
Vedoucí: Smrž Pavel, doc. RNDr., Ph.D., UPGM FIT VUT

1. Informace k zadání

Zadání předpokládalo prostudování moderních metod umělé inteligence, uplatnitelných v oblasti hraní počítačových her. Vzhledem k volbě hry Starcraft je možné konstatovat, že práce vyžadovala náročné začlenění prvků umělé inteligence do hry, pro niž zatím neexistuje výrazně úspěšný umělý systém. Student sice z časových důvodů neumístil svůj systém do soutěže, nicméně realizoval funkční řešení, které v některých případech poráží i konkurenční systémy, vyvíjené delší dobu.

2. Práce s literaturou

Student aktivně získával a využíval relevantní studijní materiály, na základě kterých zpracoval velmi dobrý přehled dané problematiky.

3. Aktivita během řešení, konzultace, komunikace

Vývoj systému probíhal v obou semestrech, student se tvorbě systému intenzivně věnoval. Plán prací musel být v posledním období výrazně omezen, aby bylo možné dokončit alespoň klíčové části řešení.

4. Aktivita při dokončování

Práce byla dokončována až v posledních dnech před odevzdáním, připomínkoval jsem průběžné verze textu, nikoliv definitivní podobu.

5. Publikační činnost, ocenění

6. Souhrnné hodnocení

dobře (C)

Celkově hodnotím aktivitu studenta při řešení práce jako dobrou. Oceňuji, že se nebál pustit do složité oblasti a nastudoval netriviální metody strojového učení, na druhé straně ale bylo nakonec vyhodnocení začleněných prvků umělé inteligence do herní strategie poměrně omezené.

Prohlášení: Uděluji VUT v Brně souhlas ke zveřejnění tohoto hodnocení v listinné i elektronické formě.

V Brně dne: 1. června 2017

.....
podpis