Posudek oponenta diplomové práce

Student: Mladý Jakub, Bc.
Téma: Akční hra pro GearVR (id 20400)
Oponent: Špaňhel Jakub, Ing., UPGM FIT VUT

1. Náročnost zadání — průměrně obtížné zadání

Cílem této práce bylo vytvoření akční hry pro virtuální realitu pro zařízení Gear VR s maximálním využitím potenciálu tohoto zařízení. Důraz byl kladen na testování jednotlivých prvků virtuální reality a jejich implementaci do hry. Pojetí hry bylo zcela v režii autora této práce.

2. Splnění požadavků zadání — zadání splněno

3. Rozsah technické zprávy — je v obvyklém rozmezí

Rozsah práce je v obvyklém rozmezí. Závěr práce je na straně 51.

4. Prezentační úroveň předložené práce — 70 b. (C)

- Práce je celkem srozumitelná a pochopitelná.
- Dle mého názoru je věnováno zbytečně moc popisu platformy Android, virtuální reality a překážkám ve tvorbě her pro VR (kapitoly 2 a 3), které zabírají 2/5 výsledné práce. Více prostoru mohlo být věnováno návrhu hry a implementaci, kde mi v textu chybí více grafických ukázek z návrhu/implementace hry.

5. Formální úprava technické zprávy — 70 b. (C)

- Práce je psaná ve slovenském jazyce, po jazykové stránce tedy nejsem schopný práci řádně ohodnotit. Přesto však bylo v práci identifikováno několik překlepů.
- Formátování práce není zvolené šťastně. Obrázky vložené vedle sebe nejsou zarovnané, obtékání textu kolem obrázků v sekci 2.2 hodnotím negativně, kvůli rozbití formátování okolního textu.
- V některých případech nevhodně použité rastrové obrázky v nízké kvalitě místo vektorových.

6. Práce s literaturou — 85 b. (B)

- Autor cituje převážně technickou literaturu a publikace o vývoji, konceptech a technologiích pro virtuální realitu. To je však z pohledu zadání této práce přijatelné.
- Citace jsou v textu použity korektně.

7. Realizační výstup — 80 b. (B)

Výsledkem práce je hra ve stylu "Pac-man", kdy hráč probíhá bludištěm a snaží se posbírat definovaný počet bodů rozmístěných po mapě. Ovládání zatáčení hráče ve virtuální realitě je realizováno pomocí otáčení hlavy/celé postavy hráče. Dále jsou do hry implementovány některé herní prvky, které prezentují použitelné efekty pro intenzivnější pocit hráče z virtuální reality. Vlastnosti prezentovaných efektů lze nastavovat dle požadavků hráče.

8. Využitelnost výsledků

Vytvořená hra je v tuto chvíli dostupná pouze za použití developerských nástrojů. Pro možnost publikace vytvořené hry do obchodu aplikací je potřeba doimplementovat specifické chování aplikace požadované výrobcem zařízení.

9. Otázky k obhajobě

1. Kolik osob se celkem zúčastnilo uživatelského testování v průběhu vývoje hry?
2. Které konkrétní prvky hry ovlivnily poznatky z uživatelských testů a jakým způsobem?

10. Souhrnné hodnocení — 79 b. dobře (C)

Autor vytvořil poměrně jednoduchou akční hru pro Gear VR, která prezentuje možnosti tohoto zařízení. Pro publikování vytvořené hry je však potřeba doladit pár detailů v návrhu hry a možná trochu vyladit grafickou stránku aplikace. Práci hodnotím na pomezí známek **B**/**C**.

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

V Brně dne: 7. června 2019

Špaňhel Jakub, Ing.
oponent