

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Miščík Matej
Téma: Faktor strachu u herní umělé inteligence (id 24601)
Oponent: Materna Zdeněk, Ing., Ph.D., UPGM FIT VUT

1. **Náročnost zadání** průměrně obtížné zadání
2. **Splnění požadavků zadání** zadání splněno
3. **Rozsah technické zprávy** je v obvyklém rozmezí
4. **Prezentační úroveň předložené práce** 75 b. (C)

Celkově je text logicky členěný, pochopitelný. V abstraktu a/nebo úvodu postrádám motivaci, nebo-li vysvětlení proč a k čemu může být užitečné simulovat strach u herních postav. Dále bych uvítal podrobnější rozbor strachu a možností jeho imitace - tímto se zabývá kapitola 2, která má pouhé tři stránky. Úplně chybí průzkum existujících "řešení", tj. jestli a jak je v konkrétních hrách faktor strachu využíván, nebo alespoň zobrazován. V části návrh postrádám uvedené vztahy pro výpočet "faktoru strachu" v různých stavech a také vliv konfigurace herní postavy (pohlaví, váha, výška). V kapitole 5 bych ocenil, kdyby byl popis více abstrahovaný od zdrojového kódu, uvádění jmen jednotlivých kontrolérů je zbytečné. Studii popsanou v kapitole 6 by zřejmě bývalo lepší rozdělit do dvou částí - část zabývající se preferencí ohledně zobrazení emocí v hrách a ohledně situací vyvolávajících strach by mi přišlo logičtější provést před vlastním návrhem. Případně využít již publikované poznatky a v rámci vlastní studie například nejprve ověřit mockup návrhu a poté implementaci. Zde by pak bylo na zvážení zda nenechat účastníky místo pasivního sledování demonstrace hrát a případně testovat variantu hry/scénářů bez a se simulací strachu.
5. **Formální úprava technické zprávy** 75 b. (C)

Práce je psaná slovensky, jazykovou stránku tedy nedokáži posoudit. Ohledně typografie jsem narazil na několik nedostatků. Spojky/předložky na koncích řádků. Příliš velké koláčové grafy v kapitole 6. Chybějící tečky na konci věty, například u poznámek pod čarou, popisků obrázků, nebo výčtů (odrážkových seznamů).
6. **Práce s literaturou** 70 b. (C)

Práce cituje sice poměrně málo (11), ale relevantních zdrojů. Sedm zdrojů je z oblasti psychologie, dva se týkající rozhodovacích stromů a jeden se zabývá vývojem herní AI.
7. **Realizační výstup** 75 b. (C)

Výstupem je aplikace umožňující nakonfigurovat herní postavu a projít několika předpřipravenými scénáři, demonstrujícími různé situace při kterých hraje roli strach.
8. **Využitelnost výsledků**

Práce využívá existující principy, přináší inovaci v jednoduchém pokusu o modelování strachu a jeho vlivu na chování postav v různých situacích. Téma je to určitě zajímavé, při dalším rozpracování by mohlo mít význam i mimo oblast počítačových her.
9. **Otázky k obhajobě**

-
10. **Souhrnné hodnocení** 75 b. dobře (C)

Celkově hodnotím práci pozitivně, myslím že autor při jejím zpracování získal cenné zkušenosti, pronikl lehce do tajů psychologie a poměrně důkladně do oblasti vývoje her. Výstup je funkční a má potenciál pro další rozvoj. Samotná simulace strachu je poměrně jednoduchá (sada podmínek ovlivňujících rychlost lineárního růstu faktoru strachu) a není v textu příliš podrobně popsána. Úsilí nutné pro provedení poměrně velké uživatelské studie (n=29) mohlo být lépe zužitkováno.

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

V Brně dne: 25. května 2022

Materna Zdeněk, Ing., Ph.D.
oponent