

Posudek oponenta diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	Štěpán MUDRA
Název práce	Návrh a realizace 3D hry
Název a typ studijního programu	Systémové inženýrství a informatika / Navazující
Fakulta / katedra	Ekonomická fakulta / KMI
Vedoucí práce	Beránek Ladislav, doc. Ing. CSc., MBA
Oponent	Mgr. Petr Kursá

Posudek závěrečné práce

1. Význam a náročnost tématu 1.0

2. Logická struktura práce 1.0

Poznámka:Po stránce struktury je práce dobře napsána a rozvržena.

3. Naplnění cíle práce 1.0

Poznámka:Podle přiloženého zadání byly všechny stanovené cíle splněny

4. Metodický postup 2.0

Poznámka:Metody a techniky, programovací nástroje odpovídají zadání a vývoji aplikace. Co chybělo byl popis použité metody vývoje a testování aplikace.

5. Hodnocení teoretického zobrazení a přínosu 1.0

Poznámka:Práce může být zajímavá pro jiné studenty jako inspirace.

6. Práce s literaturou 1.0

Poznámka:Autor používá dostatek literárních zdrojů a jejich obsah odpovídá zadání práce.

7. Formální stránka 1.0

Poznámka:Práce má 96 stran. V takovém rozsahu je možno najít několik drobných typografických chyb.

Závěr

Hodnocení práce (známka): **výborně**

Doporučuji práci k obhajobě: **ANO**

Otázky pro diskusi a poznámky

Kritické poznámky a celkový přínos, celková hodnota práce

Práce je výsledkem samostatné činnosti autora

Autor vytvořil 3D hru. Použil přitom některé metody umělé inteligence. Vytvořená 3D hra je poměrně složitá aplikace i přes to, že autor využil některé knihovny ve vývojovém prostředí UNITY. Co jsem trochu postrádal, by byla kapitola testování hry a popis zvolené metodiky vývoje. Přesto práci hodnotím velmi vysoko.

Otázky nebo témata pro diskusi před komisí

1. Jak jste testoval aplikaci? Testovali aplikaci i jiní studenti nebo uživatelů?
2. Jaká byla potřebná doba pro naučení příslušné neuronové sítě? Kolik epoch atd.

3. Jak jste definoval hodnotové funkce v případě použití zpětnovazebního učení, což je základní problém této metody umělé inteligence?

Datum: 10.05.2023

Podpis oponenta