

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Pavlík Tomáš

Oponent: Tomáš Vogeltanz

Studijní program: Softwarové inženýrství

Specializace: -

Akademický rok: 2024/2025

Téma bakalářské práce: Nástroj pro správu dynamických zdrojů

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
1. Aktuálnost řešeného tématu	☒	☐	☐	☐	☐	☐
2. Obtížnost zadaného úkolu	☒	☐	☐	☐	☐	☐
3. Splnění všech bodů zadání	☐	☒	☐	☐	☐	☐
4. Vhodnost zvolené metody řešení	☒	☐	☐	☐	☐	☐
5. Logické členění práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
6. Úroveň jazykového zpracování	☐	☒	☐	☐	☐	☐
7. Formální úroveň práce	☐	☐	☒	☐	☐	☐
8. Práce s literaturou a její citace	☐	☐	☐	☐	☐	☒
9. Úroveň zpracování teoretické části	☐	☐	☒	☐	☐	☐
10. Kvalita zpracování praktické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
11. Dosažené výsledky práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐
12. Přínos práce a její využití	☒	☐	☐	☐	☐	☐

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

B - velmi dobře.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Otázky k obhajobě:

- Kapitolám 1.3, 3 a 4 chybí citace – ze kterých zdrojů jste čerpal informace?
- Používal jste nějaký generativní model AI i pro generování informací v teoretické části (tzn. ne pouze pro parafrázování a stylistiku)?
- Na kterých operačních systémech byla funkčnost SDK vyzkoušena?
- Je nutné pro SDK použít build-in render pipeline nebo je možné použít i URP, popř. HDRP?
- Jaké výhody a nevýhody by přineslo simulátoru UTW použití systému Addressables namísto Asset Bundles?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Student prokázal hluboké porozumění problematice správy dynamických zdrojů a schopnost navrhnout a implementovat praktický nástroj v prostředí Unity. SDK je navrženo modulárně, přehledně a s důrazem na jednoduchou použitelnost.

Bakalářská práce má praktický přínos nejen pro simulátor UTW, ale i pro širší komunitu vývojářů pracujících s Unity. Navržený nástroj zjednodušuje práci s Asset Bundles a může být dále rozšiřován. Přínos je patrný jak z hlediska samotného vývoje, tak z hlediska uživatelské přívětivosti.

V textu práce se spíše výjimečně objevují menší překlepy a gramatické chyby, např. "poupálních", "téměřnezbytné" a "vyplívá".

Objevují se zde nicméně i určité formální nedostatky.

Variabilita zdrojů v seznamu literatury je spíše nízká – v práci existuje 18 zdrojů, z nichž 16 spadá do dokumentace Unity, Unreal a Godot. Toto by se ještě dalo omluvit nižším množstvím dostupné literatury na toto velice specifické téma. Nicméně, kapitoly 3 až 4 v teoretické části nejsou vůbec ocitovány a podkapitola 1.3 také nemá jasný zdroj čerpání informací. Doporučuji, aby student situaci objasnil a uvedl odkud čerpal informace pro tyto kapitoly.

Uvádění závěrů pro podkapitoly je v závěrečných pracích dosti neobvyklé a připomíná to spíše chování generativní AI. Konkrétně se jedná o závěry pro podkapitoly 3.1, 3.4, 3.6 a 3.9.

Odkaz na interní balíček UTW Template Data měl být umístěn v seznamu zdrojů a nejlépe ocitován už v kapitole 8.1.1, kde je o něm první zmínka. V této kapitole o popisu instalace to vypadá, že je součástí přílohy BP (viz: "Dále je zde interní balíček UTW Template Data, který obsahuje základní strukturu a šablony využívané při vytváření projektů."), ale jedná se o samostatný package na Githubu, který je nutné naimportovat ještě před importem samotného SDK – tato informace je ale uvedena až v kapitole 9.2.2.

V textu většinou nejsou odkazy na obrázky ani jejich popis – obrázky jsou většinou uvedeny bez většího vysvětlení.

V práci chybí lepší popis a vysvětlení parametrů, které může uživatel v SDK nastavovat. Je pouze zmíněno, že: "Uživatel má možnost nakonfigurovat celou řadu parametrů, včetně: Mesh, Material, Collider, Mass, Asset Bundle."

V seznamu použitých symbolů a zkratk jsou uvedeny pouze 2, ale práce jich má očividně více (např. DLC, CRC, API, GUI atd.).

Datum 6. 6. 2025

Podpis oponenta bakalářské práce