

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: David Bajer

Oponent: Ing. Michal Zapletal

Studijní program: Softwarové inženýrství

Specializace: -

Akademický rok: 2024/2025

Téma bakalářské práce: Využití nástrojů umělé inteligence pro tvorbu počítačových her

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

A - výborně.

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

Otázky k obhajobě:

1. V práci detailně popisujete používání nástrojů pro tvorbu obsahu do her. Dokázal byste popsat jak by mohlo herní studio benefitovat z vytvoření vlastní LoRA, postavené na grafickém stylu studia?

2. Dokázal byste (ve stručnosti) popsat, co by takové vytvoření vlastního LoRA nebo modelu obnášelo?

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

Práce je velmi detailní a na bakalářskou práci rozměrná (celkem 178 stran), ale i přesto rozumně strukturovaná a smysluplná. Obsahuje všechny důležité kapitoly, které by potenciální začínající vývojář, plánující vytvořit vlastní hru za pomoci AI, mohl potřebovat. Práce popisuje nejen nástroje umělé inteligence, které mohou sloužit k generování grafiky, modelů a zvuků, ale i nástroje, které usnadní psaní skriptů, návrh

herních mechanik a zasazení do herního světa, a dále také základy pro práci s nejčastěji používanými herními enginy.

Jak už jsem zmiňoval u první verze práce, zaujal mě detailní popis práce s online generátory (jmenovitě Civitai), který byl nyní rozšířen o dobře popsany návod, jak pracovat s offline generátory, včetně popisu jednotlivých vah a nastavení, jež mohou značně ovlivnit vygenerovaný výsledek. V práci je zastoupeno opravdu vyčerpávající množství nástrojů pro každou příležitost – od neplacených po profesionální – které umožňují (především zkušeným uživatelům) generovat obsah téměř k nerozeznání od obsahu vytvořeného tradičním způsobem, a to v rekordním čase.

Co se týče praktické části, oceňuji, že byl popsán kompletní postup, jak autor sestavil ukázkovou hru – od vytvoření herního světa, vygenerování grafiky a zvukového doprovodu až po kompletní sestavení v Unity –, přičemž využil většinu nástrojů popsanych v teoretické části. Tento postup v první verzi práce chyběl, přestože se jedná o důležitou část práce. Především pasáž věnovaná generování postavy zlodějky je velmi informativní a posloupnost obrázků dobře popisuje, jak přibližně vypadá vytváření grafiky pomocí AI.

Dle mého názoru student přepracoval původní, poněkud nekompletní změť textu do kvalitní bakalářské práce a splnil všechny body zadání. Ukázka hry je taktéž poměrně zdařilá (oceňuji hudební doprovod v první pasáži). V textu jde snadno poznat, které pasáže student napsal sám (např. úvod) a které byly sepsány s pomocí AI, ale osobně neshledávám na použití AI pro zprůhlednění psaného textu nic špatného, zvlášť v práci, která se zabývá využitím AI technologií.

Datum

Podpis oponenta bakalářské práce