

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Bajer David

Vedoucí práce: Tomáš Vogeltanz

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. Splnění všech bodů zadání	☐	☐	☒	☐	☐	☐
2. Vhodnost zvolené metody řešení	☐	☒	☐	☐	☐	☐
3. Členění práce (kapitoly, podkapitoly, odstavce)	☐	☐	☒	☐	☐	☐
4. Práce s literaturou a její citace	☐	☒	☐	☐	☐	☐
5. Úroveň jazykového zpracování	☐	☐	☐	☒	☐	☐
6. Formální úroveň práce	☐	☐	☐	☒	☐	☐
7. Kvalita zpracování teoretické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
8. Kvalita zpracování praktické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
9. Dosažené výsledky práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
10. Přínos práce a její využití	☒	☐	☐	☐	☐	☐
11. Spolupráce autora s vedoucím práce	☐	☐	☐	☐	☒	☐

Výsledek kontroly plagiátorství:

Práce byla posouzena z hlediska plagiátorství s výsledkem 19% shodnosti. Práce není plagiát. Velká shoda je zde pouze s předchozí verzí BP.

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede vedoucí 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.

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

Bakalářská práce je poměrně rozsáhlá, a to i včetně štědrých příloh. Má určité klady i zápory.

Jedním ze záporů je vložení některých praktických informací už v teoretické části, např. na str. 33: "pro účely této práce byly využívány rozšíření ControlNet [65], Pixel art [66] a Asymmetric tiling [67]". Toto by bylo lepší vložit do části praktické.

ComfyUI by si v teoretické části zasloužilo větší rozbor než jen zmínku a jeden obrázek s workflow diagramem bez vysvětlení.

V textu není žádný přímý odkaz snad ani na jeden obrázek. Obrázky jsou do textu volně vloženy bez většího vysvětlení. I když se často dá kontext vyčíst z textu, bylo by vhodnější se odkázat na konkrétní obrázek a upozornit tak na to, s kterou částí textu přímo souvisí a co zobrazuje.

V teoretické části mi chybí aspoň zmínka o Github Copilot pro tvorbu kódu.

Styl textu je místy méně technický a spíše neformální.

Pozitivem je, že vytvoření ukázkové postavy, animací a zvuků/hudby je popsáno poměrně podrobně, a to včetně nezdarů, což má také svůj přínos. Reprodukovatelnost výsledků je vysoká. Oceňuji také uložené konverzace s generativní AI v příloze a další doplňující soubory.

Vytvořená ukázková hra jako demonstrace možností dostačuje. Základní prvky jako konzistentní grafika, animace, skriptování, přechod mezi scénami, zvuky, hudba, interakce s uživatelem a mechaniky hry jsou zde uvedeny a fungují. Snad jen tlačítka v menu by si zasloužila vhodnější grafickou úpravu.

Závěr není moc rozsáhlý a je poměrně obecný bez konkrétní přímé vazby na výsledky práce.

Seznam literatury je obsáhlý – 185 zdrojů, většinou webové stránky, jen výjimečně knihy. Vzhledem k tématu se dá menší zastoupení knih pochopit; nicméně, obecně v rámci herního vývoje, Unity a některých generativních AI lze najít vhodnou literaturu i z ověřenějších zdrojů.

Seznam použitých symbolů a zkratk není uveden podle abecedy.

Během posledního měsíce a půl před opravným odevzdáním se komunikace studenta zlepšila a měl jsem větší přehled o situaci. Komunikaci ale hodnotím celkově i s přihlédnutím na předchozí měsíce, kdy to naopak nebylo dostatečné.

Bakalářskou práci celkově hodnotím jako dobrou až velmi dobrou. Vzhledem k praktickým výsledkům se přikláním k B.

Datum 01.09.2025

Podpis vedoucího bakalářské práce