

Posudek oponenta diplomové práce

Student: Kaisler Vojtěch, Bc.
Téma: Promítané uživatelské rozhraní - desková hra (id 16223)
Oponent: Kapinus Michal, Ing., UPGM FIT VUT

1. **Náročnost zadání** průměrně obtížné zadání
2. **Splnění požadavků zadání** zadání splněno
Všechny body zadání byly splněny, většinou ale dosti minimalistickým způsobem.
3. **Rozsah technické zprávy** splňuje pouze minimální požadavky
Cca 41.5 normostran textu a cca 13.5 normostran obrázků. Text navíc poměrně často opakuje již dříve vyřčené myšlenky.
4. **Prezentační úroveň předložené práce** 60 b. (D)
V první části technické zprávy na sebe kapitoly logicky nenasazují. Práce začíná popisem několika vybraných (komerčních) existujících řešení a teprve poté následuje teoretický rozbor, který je ovšem na diplomovou práci příliš stručný a zabírá se pouze základními přístupy ke vzájemné kalibraci kamery a projektoru a detekci rukou a gest. Práce je rozdělena do poměrně velkého počtu krátkých kapitol. Kapitoly 2 a 5 (tedy existující řešení a popis vybrané hry) bych zařadil spíše do návrhu aplikace.
5. **Formální úprava technické zprávy** 70 b. (C)
Typografická a jazyková stránka práce je na standardní úrovni, v některých částech se ovšem vyskytuje poměrně velké množství gramatických chyb a překlepů. Práce také obsahuje jednopísmenné předložky a spojky na koncích řádků.
6. **Práce s literaturou** 65 b. (D)
Autor uvádí poměrně velké množství literárních zdrojů, které jsou cca z poloviny tvořeny vědeckými články a odbornými knihami. Je škoda, že autor informace z těchto zdrojů lépe nezpracoval do teoretické části. Druhá polovina uváděných zdrojů jsou odkazy na stránky knihoven a aplikací (případně slouží jen jako odkaz na převzatý obrázek), které by postačily uvést pouze jako poznámka pod čarou.
7. **Realizační výstup** 55 b. (E)
Podle zadání měla být vytvořena počítačová hra pro více hráčů s promítaným prostředím a ovládáním pomocí gest. Výsledná aplikace se za interaktivní hru dá považovat jen stěží. Aplikace zobrazuje statické rozhraní obsahující mapu, kterou tvoří výřez ze statického obrázku (který lze pomocí gest posouvat). Po této "mapě" lze pomocí gest pohybovat s herními charaktery. Aplikace nicméně nijak nereflektuje sémantický význam mapy (zdi, dveře, informace o již navštívených lokacích apod.). Autor se několikrát odvolává na pozdě dodanou IR kameru, nicméně herní část a promítané prostředí mohlo být řešeno nezávisle na vstupním zařízení a autor mohl této části věnovat více času. Navržená gesta nejsou zrovna intuitivní a pohodlná. Např. gesto výběr varianty 4 (pokud jsem jej správně pochopil) nejsem schopen provést vůbec. Zdrojový kód obsahuje minimální množství komentářů.
8. **Využitelnost výsledků**
Práce je spíše kompilačního charakteru.
9. **Otázky k obhajobě**
 - Proč jste nezkusil použít jinou IR kameru (např. Leap Motion s Image API)?
10. **Souhrnné hodnocení** 60 b. uspokojivě (D)
Práce působí poměrně minimalistickým dojmem a to jak rozsahem technické zprávy, tak kvalitou výsledné aplikace. Vzhledem k výše popsaným nedostatkům navrhuji hodnocení na spodní hranici stupně D.

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

V Brně dne: 7. června 2016

.....
podpis

