

POSUDEK VEDOUCÍHO DIPLOMOVÉ PRÁCE

Student: Pohludka Zdeněk

Vedoucí práce: Tomáš Vogeltanz

Studijní program: Informační technologie

Specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2024/2025

Téma diplomové práce: Testování v herním průmyslu

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 6% shodnosti. Práce není plagiát. Shoda 6 % je pouze s předchozí prací studenta, kterou odevzdal na 1. pokus obhajoby. Další shody nejsou větší než 1 %.

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 diplomovou 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):

Student diplomovou práci kompletně přepracoval a ve výsledku je vidět značné zlepšení. Práce je na velmi dobré úrovni, kombinuje teoretické znalosti s praktickými zkušenostmi a přináší konkrétní přínos pro oblast testování her. Studentovo zhodnocení a doporučení v oblasti postupu testování hodnotím pozitivně.

Je nicméně možné najít v práci i menší nedostatky.

Pro výkonnostní testování by bylo vhodnější použít sofistikovanější nástroje pro záznam a analýzu využití prostředků v čase, a také pro identifikaci objektů a scriptů, které mohou způsobovat pokles FPS (např. Unity Profiler aj.).

Praktická část se dotýká i tématu automatizace testování, které by mohlo být dále rozpracováno; např. rozšíření o aplikaci nástrojů CI/CD by mohlo práci povýšit na další úroveň.

Ke konci práce je zmíněna možnost využití AI pro testování, ale chybí konkrétní detailní příklady nebo návrhy implementace, jak AI pro testování využít. Bylo by vhodné uvést, které nástroje nebo přístupy by mohly být využity.

Testování na základě zpětné vazby je v práci popsáno, ale mohlo být více kvantifikováno (např. počet zapojených uživatelů, počet hlášení apod.).

Student správně uvádí, že: "Ochrana dat je poskytována platformou Valve, avšak odpovědnost za osobní údaje, která jsou hře předána, nese vývojář.". Není ale úplně jasné, jak vývojáři dané hry konkrétně zabezpečují splnění předpisů ochrany a zpracování dat dle GDPR a jestli je tedy jejich postup v pořádku.

Neposkytnutí přístupu ke kompletnímu testování přes Steamworks, který omezil úplnost compliance testování byl nemilou překážkou, se kterou se ale naštěstí student dostatečně dobře vypořádal.

Datum 4. 6. 2025

Podpis vedoucího diplomové práce