

POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Student: Bc. Kamil Chytil

Oponent: doc. Ing. Michal Pluháček, Ph.D.

Studijní program: Informační technologie

Specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2024/2025

Téma diplomové práce: Vývoj hračky na principu Tamagotchi využívající ChatGPT API

Hodnocení práce:

Práce formálně splňuje všechny body zadání (bod 5 je však diskutabilní, viz otázky k obhajobě). Jazyková úroveň je dobrá a rozsah práce rozhodně není malý. Teoretická část práce je logicky strukturována a vhodně uvádí čtenáře do problematiky. Především v teoretické části se však vyskytuje zcela chybné užívání odborné terminologie. ChatGPT je pouze webová aplikace, sloužící pro jednoduchý přístup skrze chatovací rozhraní k rodině modelů GPT, které mají vlastní názvy (Např. GPT o3, GPT 4.1, GPT-o4 mini apod.). Obdobně, rozhraní pro přístup z vlastních aplikací se nazývá OpenAI API nikoliv ChatGPT API. Kvůli zaměňování pojmů je čtení teoretické části poměrně frustrující, neboť je neustále třeba kontrolovat o čem autor právě mluví když využívá pro vše označení ChatGPT.

Oproti poměrně vhodně strukturované teoretické části je praktická část práce monotónním cvičením ve čtením zdrojového kódu na rozsahu 140 stran, což nepovažuji za vhodně zvolený způsob prezentace výsledků práce, i když je jejím primárním výstupem software.

Autor práce vytvořil poměrně komplexní aplikaci s využitím vhodných nástrojů i postupů a prokázal tak svoje znalosti a dovednosti vyřešit složité zadání v této oblasti. Zřejmě však nepočítal s tím, že by mohl někdo chtít vzniklou aplikaci též používat. Z textu práce se tak uživatel nedozví prakticky nic o samotném postupu instalace, spuštění a používání aplikace, zamýšlených způsobech užití, limitech apod. Zatímco v textu práce lze takové opomenutí vysvětlit například omezeným rozsahem, chybějící ReadMe soubor u samotné aplikace je u studenta informatiky v magisterském stupni zcela nepochopitelný.

Vzhledem k tomu, že student v praktické části nezmiňuje žádné poznatky z vlastního testování aplikace a jejích možností, je velmi pravděpodobné že autor zůstane jediným kdo většinu z možností aplikace objeví.

Vysoká kvalita samotného návrhu aplikace a programového řešení je v ostrém kontrastu s nízkou úrovní samotného textu práce.

Vzhledem k uvedenému přikládám následující seznam otázek k obhajobě:

1. Na jakých konkrétních velkých jazykových modelech jste aplikaci testoval? Snažil jste se provést testování na různých modelech a porovnat fungování aplikace? Pokud ne, tak proč ne?
2. Proč jste v praktické části neuvedl ukázkové příklady užití, známé limity aplikace, postup prvního spuštění či detailnější náhledy prvků uživatelského prostředí o kterých v práci opakovaně hovoříte?
3. Jakým způsobem jste přistoupil ke splnění bodu zadání č.5 a jak jste reflektoval legislativu na ochranu dětí při návrhu vaší aplikace ? Popis problematiky v teoretické části je poměrně obecný a je velmi diskutabilní zda to lze považovat za splnění tohoto bodu zadání a „návrh způsobu...“.



4. V závěru uvádíte, že v budoucnu byste rád rozšířil kognitivní schopnosti digitálního mazlíčka, jak byste postupoval? Nejsou tyto schopnosti vázány na pokrok ve výzkumu velkých jazykových modelů ?
5. V textu několikrát zmiňujete problematiku latence. Jakých hodnot zpoždění jste při testování aplikace (pokud proběhlo) dosáhl a jak velký to je problém pro běžného uživatele? Jak složité by v tomto kontextu bylo upravit Vaši aplikaci pro příští generaci modelů se schopností zpracovávat video na vstupu ?

Celkové hodnocení práce:

Známku 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 diplomovou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

C - dobře.

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

Datum

08.06.2025

Podpis oponenta diplomové práce