Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Jiří Myška
Oponent práce: Ing. Tomáš Vogeltanz, Ph.D.
Studijní program: Softwarové inženýrství
Specializace:
Akademický rok: 2025/2026

Téma bakalářské práce: Modovací aplikace REDkit

Splnění všech bodů zadání: splnil(a)

Kritérium hodnocení	Váha	Body (0–5)
Aktuálnost a relevance řešeného tématu	0,5	4
– význam tématu v kontextu oboru, společenský / technický dopad		
Náročnost a přiměřenost zadání bakalářské práce	0,5	5
– obtížnost vzhledem k úrovni BP		
Kvalita zpracování současného stavu poznání	1	4
– šíře a hloubka přehledu, schopnost syntézy, pochopení problému		
Vhodnost a odborná adekvátnost zvolené metody řešení	1	5
– adekvátnost postupů vzhledem k cílům práce		
Technická / odborná úroveň řešení práce	1	5
– náročnost tématu, úroveň zpracování, využití teoretických znalostí		
Dosažené výsledky práce a jejich přínos	1	5
– kvalita, rozsah a reálnost výstupů		
Schopnost studenta interpretovat a zhodnotit dosažené výsledky	0,5	4
– komentování výsledků, pochopení limitů, souvislosti		
Formální úroveň a struktura práce	0,5	4
– členění, přehlednost, grafy, tabulky, technická úprava		
Celkový součet vážených bodů:		27,5
Procentuální úspěšnost:		91,7%
Navržená známka:		**B**

Celkové hodnocení práce, připomínky a dotazy:

Zadání práce bylo splněno. Student vytvořil funkční modifikaci hry Zaklínač 3, kterou publikoval a otestoval.
Praktická část práce je rozsáhlá, technicky náročná a představuje hlavní přínos práce. O něco hůře je zpracována interpretace dosažených výsledků (viz otázky k obhajobě).
Teoretická část práce je poměrně široká, avšak převážně popisná. V některých pasážích (zejména kapitola o REDkitu) působí spíš jako uživatelský manuál než jako odborný text. Chybí hlubší analytický přístup a srovnání s alternativními nástroji.

Občas se objevují i formální nedostatky, např.:
- časté dlouhé názvy obrázků začínající na: "Snímek okna ...", "Snímek zobrazující ..." apod. se dají zkrátit na např. "Job Tree Editor s přehrávanou animací", "Animační soubor rat_animation v Asset Browseru" aj.
- za "atd." nepatří 3 tečky (viz str. 62).
- příloha A.3: Prompty pro umělou inteligenci by měla být oddělena od přílohy s XML kódem do samostatné přílohy B, protože s přílohami A.1 a A.2 nesouvisí.
- odkazy, jako je na str. 110 (https://www.gyan.dev/ffmpeg/builds/ffmpeg-git-essentials.7z) patří do seznamu literatury.
- sice výjimečně, ale přesto se mohou vyskytnout věty ve stylu: "Při pokusu o editaci souboru se Studio samo zeptá, zda chce uživatel “check out” daný soubor." (str. 74), které by měly být upraveny do přirozenějšího tvaru.

Celkově lze práci hodnotit jako kvalitní z hlediska praktického řešení, s menšími rezervami v teoretické části a kritickém zhodnocení.
Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě.

Otázky k obhajobě:
1. Dokázal byste porovnat REDkit s jinými modovacími nástroji, např. Creation Kit? Pokud ano, v čem jsou podobné a v čem odlišné?
2. Jaké musí modovací nástroj splňovat kriteria, aby bylo možné mod vytvořit?
3. Chyběla Vám v REDkitu nějaká funkcionalita? Pokud ano, tak jaká a proč?
4. Jakým způsobem jste testoval funkčnost a stabilitu vytvořeného modu?
5. Dala by se nějak kvalita Vašeho modu objektivně vyhodnotit? Jak?
6. Jak byste optimalizoval výkonnostní zátěž modu?
7. Jak byste interpretoval získaná data ze Steamu? Co z nich plyne?
8. Jaké jsou limity Vašeho řešení?
9. V textovém souboru v příloze uvádíte, že je nutné použít Wwise verzi 2021.1.14 a novější verze nejsou podporovány: "[práce se zvukem] Wwise verze 2021.1.14 (nesmí být novější)". Můžete vysvětlit, proč tomu tak je a jaký technický problém by nastal při použití novější verze?

Klasifikační stupnice ECTS: A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Místo, datum: ve Zlíně, 27.5. 2026 Podpis: .....