

Posudek na diplomovou práci  
(vedoucí)

**Umělé emoce v počítačových hrách**

**Autor diplomové práce: Michal Bída**

Cílem autora bylo v předložené práci a) navrhnout architekturu pro řízení virtuálních lidí, takovou architekturu, která pracuje s afekty, b) implementovat prototyp, kde by několik virtuálních lidí s touto architekturou sehrálo krátkou scénku v 3D prostředí, c) vyvinout metodiku pro evaluaci „správnosti“ odehraných scének, d) odehrané scénky evaluovat pomocí této metodiky. Celá práce je zasazena do širšího kontextu projektu Pogamut – nástroje pro tvorbu 3D virtuálních agentů. Cíle práce byly během řešení zpřesněny oproti zadané verzi.

Lze konstatovat, že všechny cíle práce byly splněny. Autor práci otevírá představením problematiky a rozbořem příbuzných prací (kap. 1, 2) a pokračuje představením projektu Pogamut (kap. 3). Následuje představení emočního modelu ALMA – externí komponenty, kterou autor dále používá (kap. 4). Poté již autor navrhuje architekturu virtuálních postav – mechanismy jejich řízení, způsob integrace modelu ALMA a scénář, ve kterém budou postavy vystupovat (kap. 5). Kapitola 6 je věnována technické stránce implementace. Stěžejní částí práce je kap. 7 – více než 50-ti stránkový popis evaluace průběhů scének. Pro potřeby evaluace autor provedl přes 300 běhů scénky. Hlavním výstup je dvojí: a) otestovaný scénář a architektura virtuálních agentů, b) metodika evaluace. Co se metodiky týče, pokud vím, zatím neexistuje obdobná práce. Autor svůj text uzavírá diskusí a výhledem do budoucna (kap. 8, 9).

Celkově hodnotím práci kladně. Nejvíce oceňuji důkladné provedení evaluace scének. Práci jistě půjde využít v navazujících projektech. Text je psán anglicky a poměrně dobře se čte.

K práci mám dvě výtky:

a) Zatímco některé části textu jsou vyloženy pěkně, jiné jsou slabší – práce by zasloužila ještě jedno čtení. Např. v sekci 2.4 se autor podle mě dopouští hned několika kontradikcí (např. říká, že „plánujeme implementovat větší počet scénářů“ a zároveň „budeme pracovat s jedním nastavením scénáře“). Angličtina je občas s chybami, objevil jsem také několik typografických chyb.

b) Evaluace a diskuse míchá dohromady technickou a konceptuální rovinu problému; bylo by lepší tyto roviny oddělit (např. srovnejme body (a) a (d) na straně 94).

**Doporučuji, aby byla práce přijata jako diplomová a připuštěna k obhajobě.**

29.8.2009

Cyril Brom

