



POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno studenta: Mařák David

Název práce: Rozšířená realita na mobilních zařízeních

Autor posudku: Aleš Berger

Cíl práce: Cílem této práce je podrobně prezentovat ucelený přehled technologií rozšířené reality a demonstrovat tyto technologie na praktických příkladech.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Diplomová práce byla ohodnocena systémem pro anti-plagiátorství. Systém práci vyhodnotil s 0% celkové podobnosti.

Dílejší připomínky a náměty:

Autor v práci ne vždy dodržuje jednotnou terminologii.

Popis hardwarových zařízení je v některých případech pouze velmi obecný.

Pro lepší srovnání přístupů a samotné technologie mohlo být zvoleno robustnější řešení, na které by byly rozdíly a výhody více zřejmé než na malých oddělených ukázkách.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce splňuje požadavky kladené na diplomovou práci.

Cíl byl splněn. Vybrané téma je velmi zajímavé a aktuální.

Autor prokázal dostatečnou znalost vybrané problematiky.

V teoretické části práce jsou vysvětleny základní pojmy, principy a technologie vybrané problematiky.

Praktická část se věnuje implementaci jednoduchých příkladů pro možné použití na platformě Unity3D.

K diplomové práci jsou přiloženy kompletní zdrojové kódy ukázkových aplikací.

Autor v závěru srovnává použité technologie a zařízení, následně představuje doporučení k případné volbě pro další postupy.

Oceňuji zakomponování predikce rozvoje rozšířené reality a krátké shrnutí teoretických možností v blízké budoucnosti.

Práci hodnotím kladně.

Otázky k obhajobě:

- Veškeré ukázkové aplikace byly vyvinuty a testovány na zařízeních s Android OS.
 - Jaký postup a vývoj by bylo nutné provést, aby aplikace byly použitelné i např. pro iOS?
 - Existuje zde nějaký rozdíl?
 - Co obnáší publikována aplikací? Jsou zde nějaká kritéria pro publikování?
- V roce 2017 přišla společnost Apple Inc. s technologií Face ID.
 - V čem je rozdílná oproti technologiím použitým ve Vaší práci?
 - Prolíná se tato technologie s Vaší praktickou částí nebo může být nějak užitečná?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Hradci Králové, dne 15. května 2018

podpis