



POSUDEK VEDOUcíHO DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno studenta: Bc. Ondřej Šimeček

Název práce: Vizualizace rozsáhlých datových souborů v systémech virtuální reality

Autor posudku: Ing. Bruno Ježek, Ph.D.

Cíl práce: Cílem práce je prostudovat problematiku Big Data v prostředí virtuální reality. Na vhodném příkladu odzkoušet vybrané principy zobrazení, interakce a managementu rozsáhlých dat

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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Anti-plagiátorská kontrola vykazuje 0 % podobnost s jinou prací.

Dílčí připomínky a náměty:

Student pracoval samostatně a aktivně konzultoval dílčí postupy v práci. Vlastní text je logicky členěn a myšlenky jsou srozumitelně formulovány. Teoretická práce je velmi pěkně zpracována včetně přehledu dostupných aktuálních studií zabývajících se vizualizací dat v prostředí VR. Vizualizace navržené a realizované v praktické části práce dobře reflektují popsané koncepty celkového zpracování rozsáhlých dat, a především jejich vizualizace. Kladně hodnotím rozsáhlé shrnutí a kritické hodnocení dosažených výsledků, kde se autor neomezuje jen obecně známá pozitiva VR technologie, ale zmiňuje i její nevýhody či omezení.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Student v rámci diplomové práce vhodně navázal na bakalářskou práci a rozšířil problematiku vizualizace rozsáhlých datových souborů ve virtuálním prostředí. Využil znalostí práce v systému Unity 3D a vyřešil problémy spojené s importem, předzpracování a zobrazení rozsáhlých dat.

Otázky k obhajobě:

V textu zmiňujete, že v současnosti jsou prostředky VR vhodným doplňkem standardních interakčních nástrojů uživatelů s počítačem, jako je klávesnice, obrazovka a myš. Myslíte si, že v budoucnosti dojde ke kompletnímu nahrazení těchto klasických prostředků pokročilým VR uživatelským rozhraním?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: A

V Hradci Králové, dne 30. srpna 2022

podpis