

# Stručná charakteristika uchazeče ke jmenovacímu řízení na ČVUT v Praze

---

**Uchazeč: doc. Ing. Jiří Bittner, Ph.D.**

## **A) V oblasti pedagogické**

- 1) Počet doktorandů, pro které byl uchazeč ustanoven školitelem resp. školitelem specialistou a kteří úspěšně obhájili disertační práci: 2
- 2) Počet obhájených diplomových/bakalářských prací, které uchazeč vedl: 38/37
- 3) Tři nejvýznamnější počiny uchazeče v oblasti výuky:
  - Zavedení a garantování nové bakalářské specializace Počítačové hry a grafika v rámci studijního programu Otevřená informatika
  - Zavedení nového předmětu Počítačové hry (B4B39HRY), 2017
  - Zavedení nového předmětu Seminář počítačové grafiky (XP39SPG), 2012.
- 4) Hodnocení uchazeče ve studentské anketě v posledních 4 semestrech: Přednášel pět předmětů, nejlepší hodnocení 1,14, nejhorší hodnocení 2,00 na začátku a v tomto předmětu zlepšení na 1,25.

## **B) V oblasti tvůrčí**

- 1) Tři významné původní výsledky tvůrčí činnosti nebo arch. či uměl. realizace:
  - BITTNER, J. et al. Coherent Hierarchical Culling: Hardware Occlusion Queries Made Useful. *Computer Graphics Forum*. 2004, 23(3), 615-624. ISSN 0167-7055. DOI 10.1111/j.1467-8659.2004.00793.x.
  - BITTNER, J., M. HAPALA a V. HAVRAN. Fast Insertion-Based Optimization of Bounding Volume Hierarchies. *COMPUTER GRAPHICS FORUM*. 2013, 32(1), 85-100. ISSN 0167-7055. DOI 10.1111/cgf.12000.
  - BOKŠANSKÝ, J., M. WIMMER a J. BITTNER. Ray Traced Shadows: Maintaining Real-Time Frame Rates. In: *Ray Tracing Gems*. New York: Apress, 2019. s. 159-182. ISBN 978-1-4842-4426-5. DOI 10.1007/978-1-4842-4427-2\_13.
- 2) H index s vyloučením autocitací: 12 dle Web of Science, 16 dle SCOPUS a 26 dle Google Scholar (s autocitacemi), to vše k 10. dubnu 2024.

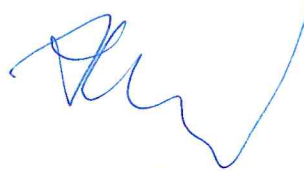
- 3) Počet citací WOS/ Scopus/ohlasů arch. díla, vždy s vyloučením autocitací: WOS 44 dokumentů, citací 508; Scopus 57 dokumentů, citací 717), to vše k 10. dubnu 2024.
- 4) Mobilita (pobyt na zahraničním pracovišti – místo, délka a výsledek pobytu):
- Vienna University of Technology, Institute of Computer Graphics and Algorithms, Austria, 1. 1. 2005 - 31. 10. 2006, postdoc/výzkumník EU projekt
  - Vienna University of Technology, Institute of Computer Graphics and Algorithms, Austria, 1. 10. 2002 - 31. 12. 2003, výzkumník, FWF projekt
  - Max Planck Institute for Informatics, Saarbruecken, Germany, 1. 3. 2004 - 15. 4. 2004, výzkumná stáž
- 5) Dva nejvýznamnější grantové projekty, kde byl uchazeč v pozici řešitel či spoluřešitel (navrhovatel či spolunavrhovatel):
- Interactive Rendering with Distributed Illumination Computations - GAČR, GA18-20374S, 2018-2020
  - Global Illumination for Augmented Reality in General Environments - GAČR, GAP202/11/1883, 2011-2013
- 6) Příklad(y) uplatnění výsledků uchazeče v praxi:
- Vyvinul softwarový nástroj VRUT, který je rutinně využíván ve Škoda Auto při zobrazování designu nových automobilů ve virtuální realitě.
  - Dlouhodobě zajišťuje a řeší hospodářské smlouvy se Škoda Auto, které na FEL přinesly finanční částky v celkovém objemu několika desítek milionů Kč.
- 7) Nejvýznamnější uznání komunitou (vč. ocenění v arch. či uměl. soutěži):
- člen redakční rady prestižního časopisu Computer Graphics Forum
- 8) Nejvýznamnější počín služby komunitě:
- předseda programového výboru Eurographics STAR 2007
  - účast a vedení komisí pro obhajoby disertací
  - člen programového konference Central European Seminar on Computer Graphics – jde o studentský seminář

**Praze dne 10. dubna 2024**

**Hodnotící komise:**

**Předseda:**

Václav Hlaváč, prof. Ing. CSc. CIIRC ČVUT v Praze



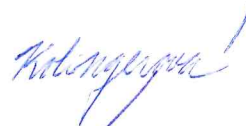
**Členové:**

Josef Kittler, prof., University of Surrey, UK



..

Ivana Kolingerová, prof. Dr. Ing., FAV ZČU v Plzni



Jan Flusser, prof. Ing. DrSc., UTIA, Akademie věd ČR



prof. Dr. Ing. Pavel Zemčík, FIT VUT v Brně

