



## POSUDEK VEDOUCÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Jméno studenta:** Petr Vavřínek

**Název práce:** Edukativní aplikace s využitím Unreal Engine

**Autor posudku:** Mgr. Daniela Ponce, PhD.

**Cíl práce:** Vytvoření edukativní aplikace s použitím Unreal Engine

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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Výsledek anti-plagiátorské kontroly je shoda 2 %. Veškerý označený text je uveden v teoretické části jako přímá citace s uvedením zdroje.

### Díličí připomínky a náměty:

Vložte připomínky k práci

### Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Text práce lze rozdělit na část teoretickou zabývající se kontextem vývoje počítačových her a na část praktickou popisující vývoj vlastní hry.

V teoretické části autor popisuje vývoj her, herní engine, vizuální programování a využití her ve vzdělávání. Tato část mohla být propracovanější a mohla obsahovat konkrétní příklady aplikace her ve vzdělávání (například vizualizace v medicíně či historii).

V praktické části autor popisuje postup na vývoje edukativní aplikace se zaměřením na rozvoj logických dovedností. Postup zahrnuje proces od analýzy po implementaci, je bohatý na detaily a čtenář získá dobrou představu o procesu vývoje hry. V této praktické

části bych uvítala jasnější či názornější popis používání aplikace, aby bylo lépe zřejmé, jakým způsobem aplikace podporuje rozvoj logických schopností.

Členění textu a jeho stylování splňuje požadavky Metodických pokynů, práce má všechny požadované kapitoly, text je srozumitelný a čtivý, jednotlivé části na sebe logicky navazují. Místy se vyskytuje rušivé nedůsledné zarovnání pravého okraje textu. Pravopisné, gramatické či stylistické chyby se vyskytují jen občas. Autor správně používá zdroje a cituje je i u obrázků.

I přes uvedené výhrady konstatuji, že práce splnila vytčený cíl a doporučuji ji k obhajobě.

**Otázky k obhajobě:**

Jaká jsou specifika procesu vývoje her v porovnání např. s procesem vývoje informačního systému?

**Práci doporučuji k obhajobě.**

**Navržená výsledná známka: B**

**V Hradci Králové, dne 29. května 2023**

---

**podpis**