Univerzita Hradec Králové
Fakulta informatiky a managementu

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 Enginu

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

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.

Dílčí 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 enginy, 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 aplikaci 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