



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Petr Vavřínek

Název práce: Edukativní aplikace s využitím Unreal Engine

Autor posudku: Ing. Milan Kořínek

Cíl práce: Cílem práce bylo navrhnout a vytvořit ukázkou edukativní aplikace pro podporu výuky programování. K tomu měl sloužit herní engine Unreal Engine 5.

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 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 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

Systém našel shodu 2 %, nicméně veškerý text je ocitován.

Dílicí připomínky a náměty:

1. Pozor na popisy skutečností. Například u diagramů „následovně by mohl vypadat diagram...“. Diagram tak skutečně vypadá? Je to prvotní návrh, který byl změněn? Je to diagram, který nakonec nebyl použit?
2. Na několika místech dochází ke změně osoby.
3. Různě formátované vzdálenosti mezi odstavci.
4. Nadpisy formátované jako odrážky (např. v kapitole 8).

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Cílem práce bylo navrhnout a vytvořit aplikaci pro podporu výuky v herním engine.

Práce je rozdělena na dvě části.

V teoretické části jsou popsány jednotlivé části procesu tvorby her, a některé herní engine, které toto umožňují. Podrobněji je zde popsán herní engine Unreal Engine a jedna z jeho výhod – vizuální programování.

Praktická část obsahuje návrh aplikace pro podporu výuky programování a popis implementace této aplikace. Jsou zde popsány komponenty včetně diagramů tříd, využité při tvorbě zmíněné aplikace. Cíle práce byly splněny. Práci doporučuji k obhajobě s výslednou známkou A.

Otázky k obhajobě:

Dle jednoho ze zmíněných zdrojů je Unity používanější než Unreal Engine. Co Vás vedlo k výběru Unreal Enginu, když oba enginy umožňují vizuální programování?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: A

V Hradci Králové, dne 3. května 2023

podpis