

## POSUDEK VEDOUcíHO ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

### I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	Vytvoření příběhového modulu pro seriózní hru
<b>Jméno autora:</b>	Bc. Petra Salfická
<b>Typ práce:</b>	BP
<b>Fakulta/ústav:</b>	ČVUT/FEL
<b>Katedra/ústav:</b>	Katedra telekomunikační techniky
<b>Vedoucí práce:</b>	Daniel Novák
<b>Pracoviště vedoucího práce:</b>	Katedra kybernetiky

### II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>průměrně náročné</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Práce byla průměrně náročná, zahrnovala programovací práce, návrh UI a grafiku.	

<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno</b>
<i>Posuďte, zda předložená závěrečná práce splňuje zadání. V komentáři případně uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, nebo zda je práce oproti zadání rozšířena. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.</i>	
Všechny body zadání byly splněny.	

<b>Aktivita a samostatnost při zpracování práce</b>	<b>A – výborně</b>
<i>Posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven. Posuďte schopnost studenta samostatné tvůrčí práce.</i>	
Studentka po celou dobu řešení práce byla samostatná, je týmovým hráčem.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>B – velmi dobře</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Programátorské a grafické schopnosti studentky jsou na dobré úrovni.	

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>B – velmi dobře</b>
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Rozsah práce je dostatečný se spoustou ilustrativních a podnětných obrázků.	

<b>Výběr zdrojů, korektnost citací</b>	<b>A – výborně</b>
<i>Vyjádrete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.</i>	
Výběr zdrojů je dostatečný, literatura je citována správně.	

## POSUDEK VEDOUCÍHO ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

### Další komentáře a hodnocení

*Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.*

Cílem diplomové práce byla problematika edukace pacientů diabetes mellitus ve spojení s prvky gamifikace a moderními technologiemi. Práce popisuje vytváření grafických prvků hry a animací, až po implementaci ve vývojovém prostředí Unity3D. Na novém modulu byla provedena kvalitativní pilotní studie. Úvodní kapitola shrnuje problematiku cukrovky, následné kapitoly pojednávají o testování aplikace a o diskuzi dosažených výsledků. Po celou dobu přistupoval studentka k řešení zodpovědně, úlohu řešila samostatně a přicházela s podnětnými návrhy. Prokázala i dobré programátorské a animační schopnosti. Realizované řešení prokazuje schopnost analytického myšlení. Můj celkový dojem z práce je pozitivní.

### III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

Největším přínosem práce je důraz na návrh aplikace za pomoci cílových uživatelů. Na výsledná aplikaci oceňuji pěkné a realisticky vypadající animace.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **B – velmi dobře**.

Datum: 31.5.2022

Podpis: