

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Edukativní počítačová hra
Jméno autora:	Dušan Jánský
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Vedoucí práce:	Ing. Martin Klíma, Ph.D.
Pracoviště vedoucího práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	průměrně náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Zadání vzešlo z praktických potřeb skupiny lidí, kteří chtějí vytvořit prototyp edukativní počítačové hry, která polo-zábavnou formou naučí žáky a studenty, jak se chovat ve světě moderních technologií. Úkolem pana Jánského nebylo hru vymyslet, ale implementovat na základě pokynů herního designéra. Měl tedy navrhnout správné technologie, hru implementovat s podklady, které dostal od grafiků, a výsledek otestovat.	

Splnění zadání	splněno s menšími výhradami
<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>	
Zadání bylo splněno do té míry, že hru lze projít a bohužel nezábavnou formou dokončit. Edukativní prvek je nevýrazný, ale vzhledem k tomu, že scénář vzešel zvenku, nemůžeme to dávat za vinu panu Jánskému. Doufal jsem v další funkcionality, jako je společná tabulka výsledků, možnost registrace apod., k tomu ale nedošlo, protože se práce dosti protahovaly.	

Aktivita a samostatnost při zpracování práce	B - velmi dobře
<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 samostatně tvůrčí práce.</i>	
Pan Jánský zvládl samostatně implementovat některé herní mechaniky podle zadání. Způsob práce byl spíše reaktivní s dlouhými prostoji, které byly způsobeny zaneprázdněností herního návrháře. Měl jsem pocit, že se tento čas dal využít k rozvíjení vlastních nápadů, to se ale nestalo. Pan Jánský pravidelně konzultoval, občas ale nebyl pokrok velký a to i z důvodů výše zmíněných.	

Odborná úroveň	A - výborně
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Odborná stránka je na dobré úrovni.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	C - dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce je psaná anglicky na jazykově i formálně dobré úrovni. Testovací proces byl předepsán formou zjednodušených testů použitelnosti. Zjednodušení spočívalo v náboru testerů a v jejich počtu. Výsledky ani detailní nastavení testu nejsou v práci dostatečně rozebrány a není z nich učiněn patřičný závěr. Nejsou z toho dostatečně jasná doporučení o tom, co se má vylepšit a jak.	

Výběr zdrojů, korektnost citací	A - výborně
--	--------------------

Vyjádřete 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.

Zdroje jsou citovány korektně.

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.

Práce byla příkladem praktického vývoje v týmu a to včetně nedostatku času některých lidí, ale tak to občas chodí. Způsob práce pana Jánského byl spíše reaktivní, než proaktivní. Myslím si, že se v daném čase dalo vytěžit více i přesto, že herní návrhář explicitně nepředepsal některé mechaniky. Některé věci byly postupně změněny na jednodušší, aby se práce vůbec stihla.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení.

Pozitivně hodnotím, že pan Jánský naimplementoval hru v týmovém prostředí, kde byly jasně stanoveny role jako je grafický návrhář, game designer a jeho role, tedy programátor. Po technické stránce vyřešil problém správně, hra je isometrická 2.5 D, postavy reagují. Občas je poněkud nudná a nejsem si jistý, že opravdu osloví definovanou cílovou skupinu. Výsledky se nikde nesdílí, takže není možné hru například zadat ve třídě a později ověřit její dohrání všemi žáky. Testování není podle standardů testování použitelnosti, to je moje velká výhrada.

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

Datum: 9.6.2024

Podpis: Martin Klíma

