

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	<b>Návrh platformy pro textové RPG hry pro zrakově postižené</b>
<b>Jméno autora:</b>	<b>Vít Obrušník</b>
<b>Typ práce:</b>	BP
<b>Fakulta/ústav:</b>	FEL, ČVUT
<b>Katedra/ústav:</b>	Kat. kybernetiky
<b>Vedoucí práce:</b>	Daniel Novák
<b>Pracoviště vedoucího práce:</b>	ČVUT, FEL, kat. kybernetiky

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>
Student provedl zevrubnou rešerši, analýzu požadavků na aplikaci, seznámil se s dokumentací OS Android a příslušných knihoven, navrhl architekturu systému, dále se soustředil na implementaci frameworku pro RPG hry pro vybraný typ telefonu. Student použil tzv. „user-centered design“, od počátečního návrhu byl v kontaktu s nevidomými uživateli, kteří přispěli k návrhu ovládání aplikace. Nejnáročnější část práce bylo odladění aplikace, aby fungovala v každodenním životě.

<b>Splnění zadání</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>
<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>
Student se pravidelně zúčastňoval týdenních schůzek. Student po celou dobu přistupoval k řešení zodpovědně, byl velmi samostatný a proaktivní, prokázal dobré programátorské a designerské schopnosti.

<b>Odborná úroveň</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>
Student použil přístup návrhu zaměřeného na uživatele, pravidelně diskutoval výsledné ovládání systému s nevidomými uživateli. Finální verze aplikace byla otestována v asociaci nevidomých SONS.

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>
Jazyková úroveň je dostatečná, typograficky je práce kvalitní.

## POSUDEK VEDOUcíHO ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

### Výběr zdrojů, korektnost citací

*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.*

Použitá literatura je dostatečná.

### 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.*

Přínos práce je ve funkčním návrhu prostředí pro RPG hry. Dalším přínosem systému je spolupráce s koncovými uživateli (jak nezkušení uživatelé tak i experti v středisku SONS) při návrhu, implementaci a testování systému.

### III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

Můj celkový dojem z práce je **pozitivní**. Práce je napsána přehledně a stručně. Vzhledem k celkové kvalitě hodnotím práci známkou **výborně**.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **A-výborně**.

Datum: 8.6.2017

Podpis: