

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Audiohra: Počítačová hra se zvukovým výstupem bez grafického rozhraní
Jméno autora:	Markéta Hejná
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačů
Oponent:	MgA. Jan Valta
Pracoviště oponenta práce:	Warhorse Studios

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	průměrně náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Zadání bakalářské práce vyžaduje technické znalosti a schopnosti programovat.	
Splnění zadání	splněno
<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>	
Dle mého názoru bylo zadání splněno.	
Zvolený postup řešení	správný
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
V práci jsem poněkud postrádal podrobnější rozbor dramaturgie jednotlivých hudebních motivů, ale technická realizace i testování se skupinou uživatelů jsou myslím v pořádku.	
Odborná úroveň	B - velmi dobře
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Textová část práce dobře popisuje technický aspekt řešení. Kladně hodnotím popsanou snahu o design zvukových efektů.	
Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	A - výborně
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce má přehlednou sazbu. Rozsah realizovaného software a rozsah textové části odpovídá bakalářským pracem implementačního charakteru.	
Výběr zdrojů, korektnost citací	B - velmi dobře
<i>Vyjáďte 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>	
S výběrem technických zdrojů jsem spokojen. Čekal bych však, že autorka vyjde i z nějaké literatury popisující základy kompozice a hudebního designu.	
Další komentáře a hodnocení	
<i>Vyjáďte 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.</i>	
Nejsou	

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.

Markéta Hejná vytvořila počítačovou hru bez vizuálního výstupu, kterou je možné hrát pouze pomocí klávesnice a sluchátek, což je velice neobvyklé uspořádání uživatelského rozhraní v oblasti počítačových her. Dle mého názoru se jedná o zdařilou realizaci interaktivního zvukového díla. Kladně hodnotím skutečnost, že autorka provedla uživatelské testování se skupinou zrakově postižených uživatelů, což je z organizačního hlediska náročná akce.

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

Datum: 6. června 2017

Podpis: