

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Návrh a implementace hry s tematikou finanční gramotnost pro děti
Jméno autora:	Anna Vičíková
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Klepněte sem a zadejte text.
Oponent práce:	Martin Klíma
Pracoviště oponenta práce:	Warhorse Studios, sro

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Zadáním závěrečné práce je návrh a implementace počítačové hry, jakož i zkoumání jiných her v dané oblasti. Lze konstatovat, že se jedná o netriviálně složitý úkol – připomeňme, že v jiných předmětech (např. B4B39HRY nebo obdobném předmětu na MFF UK) pracuje na podobném zadání, tj. návrh a implementace počítačové hry, tým čtyř studentů.	

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>	
Závěrečná práce plně splňuje zadání. Autorka oproti zadání rozšířila rozsah testování hry.	

Zvolený postup řešení	vynikající
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Zvolený postup řešení odpovídá složitosti problému a typickým „best practice“ postupům v tomto oboru. Autorka svědomitě a zodpovědně prozkoumala ztvárnění tematiky finanční gramotnosti v počítačových hrách v České republice. Kladně hodnotím spolupráci s organizací Člověk v tísni, která ukazuje skutečný zájem o věc a ochotu jít nad rámec studia čistě sekundárních pramenů.	

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>	
Práce využívá znalostí, které autorka získala studiem i sebevzděláváním. Obecně lze říci, že pojednávaná problematika nevyžaduje výjimečné teoretické nebo odborné znalosti; úhelným kamenem práce je studium state-of-the-art oblasti interaktivní výuky finanční gramotnosti a následný návrh vlastní hry. V obou těchto případech je podstatnější kreativní řešení problémů než využití specializovaných vědomostí. Implementace hry naproti tomu zřetelně vyžaduje odborné znalosti a je zjevné, že se jich autorce dostává v dostatečné míře.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	C - dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Jazyková stránka je dle mého názoru nejslabším aspektem práce. V textu nacházím elementární gramatické chyby, překlipy, neobratné a kostrbaté věty. Pokud by autorka chtěla svou práci publikovat nebo na ní dále pracovat, pečlivá redakce je nezbytná.	

Výběr zdrojů, korektnost citací	A - výborně
<i>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</i>	

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.

Práce je bohatě ozdrojovaná, citace jsou uvedeny viditelně a v souladu s příslušnými zvyklostmi a normami.

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 je zajímavá a věnuje se důležitému a citlivému problému. Oceňuji spolupráci s neziskovou organizací Člověk v tísni i s kolegyní z Fakulty architektury: pěkný příklad mezioborové spolupráce.

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.

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

Práce i vlastní hra jsou zajímavé a společensky přínosný počin. Doufám, že autorka bude v práci pokračovat a její hra se rozšíří mezi žáky druhého stupně a jejich vrstevníky, protože finanční gramotnost je důležitou znalostí v naší společnosti, a způsob, jakým je ve školách vyučována – pokud vůbec – vykazuje velký prostor pro zlepšení.

Při obhajobě bych studentce rád položil následující otázky:

- V přehledu zvažovaných herních enginů chybí Unreal Engine. Zvažovala jste jeho použití? Pokud ano, proč jste jej zavrhla? Pokud ne, proč?
- Proč jste zvolila pro hlavní postavu povolání „Operátor výroby mikročipů“? Pokud je oponentovi známo, v ČR žádný výrobce mikročipů nesídlí, také lze pochybovat o tom, že by takový člověk měl jednak relativně malý plat, jednak zásadní problém sehnat další zaměstnání.

Datum: 6.6.2021

Podpis: Martin Klíma