

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	Development of games for users with visual impairment
<b>Jméno autora:</b>	Dina Chernova
<b>Typ práce:</b>	BP
<b>Fakulta/ústav:</b>	ČVUT/FEL
<b>Katedra/ústav:</b>	
<b>Vedoucí práce:</b>	Daniel Novák
<b>Pracoviště vedoucího práce:</b>	Katedra kybernetiky

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>Náročná</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Práce byla náročná.	

<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. V původním zadání byl požadavek na dvě hry, ale vzhledem k náročnosti práce, která zahrnovala intenzivní práci s nevidomými uživateli, návrh grafického rozhraní, návrhu všeobecného konceptu deskových her pro nevidomé uživatele, integrace oceňovaného herního enginu Stockfish a evaluaci výsledku na nevidomých uživateli jsem v průběhu práce rozhodl, že integrace algoritmů hraní šachů je dostatečná. Další studenti již navazují na koncept deskových her navržený studentkou (např. integrací her jako jsou piškvorky, dáma, pexeso, atd...).	

<b>Aktivita a samostatnost při zpracování práce</b>	<b>dobrá</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 navrhovala neustále nové funkcionality aplikace. Studentka postrádá komunikační schopnosti, je spíše individuálním hráčem.	

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

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>vynikající</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 a stručných výpisu kódu.	

<b>Výběr zdrojů, korektnost citací</b>	<b>vynikající</b>
<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 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.	

## 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 byl vývoj hracího konceptu deskových her pro nevidomé uživatele. Studentka splnila všechny body zadání, náročnost úlohy je zdokumentována vývojem funkčního prototypu.

## III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

Po celou dobu přistupoval studentka k řešení zodpovědně, úlohu se snažila řešit v týmu (zde má studentka rezervy) a přicházela s podnětnými návrhy. Prokázala i dobré programátorské schopnosti. Studentka se musela velmi rychle zorientovat v problematice návrhu zaměřeného na uživatele a teorie her. Úspěšně integrovala hrací algoritmus Stockfish.

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

Datum: 2.2.2017

Podpis: