

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

| | |
|------------------------------------|---|
| Název práce: | Možnosti využití technologií z herního průmyslu v technologii staveb |
| Jméno autora: | Filip Jirásek |
| Typ práce: | bakalářská |
| Fakulta/ústav: | Fakulta stavební (FSv) |
| Katedra/ústav: | Katedra technologie staveb |
| Vedoucí práce: | Ing. Michal Kovářík |
| Pracoviště vedoucího práce: | Katedra technologie staveb |

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

| | |
|---|--------------------------|
| Zadání | mimořádně náročné |
| <i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i> | |
| Jedná se o velmi inovativní a potřebné téma, k jehož zpracování je třeba osvojení si velkého množství náročných dovedností, jako je např. pokročilé programování nebo herní modelování, s nimiž se student aktivně seznámil nad rámec běžného studia. | |

| | |
|--|----------------|
| 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> | |
| Zadání bylo zcela splněno, výsledkem je funkční produkt, počítačová RPG hra, která může být dobrým základem beta verze pro testování v praxi. | |

| | |
|---|--------------------|
| Aktivita a samostatnost při zpracování práce | A - výborně |
| <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 si s pomocí samostudia osvojil nad rámec školních znalostí náročné programování v prostředí Godot engine a také herní modelování v SW Blender. Tyto unikátní dovednosti samostatně aplikoval do prostředí stavební technologie s cílem vyřešit palčivý problém v oblasti BOZP. Díky svým značným tvůrčím schopnostem a zapálení pro věc vyžadoval jen rámcové vedení. | |

| | |
|---|--------------------|
| 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 úroveň práce je na velmi vysoké úrovni, student si byl schopen samostatně vytvořit originální téma, reagující na akutní potřeby praxe a stav poznání, osvojit si nové metody a téma poté s pomocí těchto metod vyřešit, a otevřít tak novou výzkumnou příležitost v oboru BOZP. | |

| | |
|---|--------------------|
| Formální a jazyková úroveň, rozsah práce | A - výborně |
| <i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i> | |
| Práce je zpracována ve zcela odpovídajícím rozsahu. Formální a jazyková úroveň je nadprůměrná. | |

| | |
|---|--------------------|
| 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 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> | |
| Student kromě velkého množství rešeršních materiálů nastudoval také řadu tutoriálů, text práce splňuje pravidla pro práci se zdroji. | |

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.

Vložte komentář (nepovinné hodnocení).

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

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

Jde o první českou práci, zaměřenou na aplikaci herní technologie do prostředí BOZP. Jedná se o velmi inovativní téma, reagující na dlouhodobý problém, k jehož zpracování si autor práce nad rámec běžného studia osvojil řadu náročných dovedností, jako je např. pokročilé programování nebo herní modelování. Výsledná počítačová RPG hra je zdařilým funkčním produktem, který bude dobrým základem beta verze pro testování v praxi a další vývoj. Práce tak svojí značnou inovativností otevírá novou výzkumnou a aplikační dimenzi nejen v oblasti školení pracovníků v BOZP, ale vytváří potenciál pro využití herní technologie i v dalších oblastech stavební technologie s cílem předvýrobní virtualizací procesů snížit chybovost a úrazovost výroby při současném zvýšení kvality stavební produkce.

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

Datum: 14.6.2020

Podpis: