

## POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Jméno studenta:** Dan Hamerník

**Název práce:** Game Engines in Modern Education

**Autor posudku:** Josef Brožek

**Cíl práce:** Cílem práce je provést rešerši v oblasti herních enginů a vývoje počítačových her, vč. analýzy výuky herních enginů v zahraničí. Dále měl student za úkol, pod vedením, vypracovat teoretická a praktická témata, která by reflektovala moderní trendy ve výuce počítačových her.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	A
Vymezení cíle a jeho naplnění	A
Zpracování teoretických aspektů tématu	A
Zpracování praktických aspektů tématu	B
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	A
Hloubka a správnost provedené analýzy	A
Práce s literaturou	B
Logická stavba a členění práce	A
Jazyková a terminologická úroveň	A
Formální úprava a náležitosti práce	B
Vlastní přínos studenta	A
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	A

### Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledného hodnocení:

Student předložil práci o celkové délce 71 stran, přičemž text práce je v anglickém jazyce. Zároveň student předložil přílohy o celkové délce 123 stran, přičemž významnou součástí vlastních příloh je překlad původní práce do jazyka českého a veškeré didaktické přípravy.

Kromě toho, že je práce velmi obsáhlá, vznikly na jejím základě vědecké publikace indexované také v mezinárodních databázích, vč. databáze Scopus. Práce obsahuje subjektivní pozitivní hodnocení několika studentů a pozitivní hodnocení jazykové a terminologické úrovně rodilým mluvčím Paulem Charlesem Hooperem.

Vlastní práce je svým zaměřením pro fakultu poněkud nestandardní. Téma bylo přiděleno v době, kdy (za předchozího vedoucího pracoviště) docházelo k hledání směru VaV činnosti. Zadání tématu bylo řádně recenzováno a přijato. Proto se v rámci tohoto posudku k vhodnosti tématu nelze vyjadřovat.

Student téma splnil v plném rozsahu. Vlastní rešeršní činnosti je velmi obsáhlá. Rešerše je důvěryhodná a odkazuje na řadu kvalitních zdrojů.

Vlastní pochopení didaktických principů, principů přípravy předmětu a náplně předmětu je ze strany studenta na velmi vysoké úrovni. Praktickými výstupy (didaktickými přípravami, kódy, programy, přehledem v oblasti assetů) student prokázal, že je schopen klíčové technologie vhodně metodicky implementovat. Celkem tak vznikly didaktické podklady pro sedm teoretických a třináct praktických témat.

Jazyková a terminologická úroveň je velmi vysoká. Původní jazyk práce je anglický. Práce tak získává mezinárodní přesah.

Výtky je třeba vést především k aktuálnosti tématu – prezentované podklady jsou spustitelné pouze ve starších verzích vývojových prostředí. Dále se práce nevhodně/nedostatečně vymezuje k vlastnímu podílu autora na činnostech, které jsou skryty za didaktickou přípravou – tj. k faktické přípravě témat, programů, atp. Na první pohled se tak může zdát, že vlastní studentský přínos je poněkud větší, než doopravdy je. Avšak samotné vymezení by bylo velmi obtížné, nebo je prakticky nemožné.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji klasifikační stupeň A. Pokud by se komise přiklonila ke klasifikaci A, apeluji zároveň, aby komise zvážila navržení práce na Cenu děkana.

#### **Otázky k obhajobě:**

1. Můžete vysvětlit důvody, proč jsou stále častěji vyučovány herní enginey?
2. Provedte prosím krátkou ukázkou (nebo video) nejméně jednoho praktického tématu.

**Práci doporučuji k obhajobě.**

**Navržené výsledné hodnocení: A**

**V Pardubicích, dne 15. května 2018**

---

podpis