

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Vedoucí práce

Autor práce: Lukáš Ledvina

Název tématu: Komponenty pro výukový materiál - HTML elementy Canvas a SVG

Dodržení minimálního přípustného rozsahu práce	<input checked="" type="radio"/> ano	<input type="radio"/> ne	
Splnění bodů zadání	<input checked="" type="radio"/> úplně	<input type="radio"/> částečně	<input type="radio"/> nesplněno
Případný komentář: ---			

	Předmět hodnocení	Nadprůměrné	Průměrné	Podprůměrné
1	Formulace cílů a metodika zpracování práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Logická struktura a členění práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Rozsah a úroveň použitých zdrojů, bibliografické citace (dle platné ČSN ISO), poznámkový aparát	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Jazyková, stylistická úroveň a formální úprava práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Kvalita zpracování tématu práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Formulace vlastních závěrů, vlastní přínos autora práce	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	---	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Doplnění hodnocení, připomínky, dotazy:

Autor předložil bakalářskou práci v rozsahu 39 fyzických stran (přibližně 33 normostran). Kontrola plagiátorství ukázala míru podobnosti 0%.

Práce je rozdělena do 6 hlavních kapitol, úvod, závěr a cizojazyčné resumé. Úvodní tři kapitoly jsou zaměřeny na uvedení do tématiky, kdy první úvodní kapitola představuje základní pojmy související s tématem, jako jsou HTML5, ECMA script, CSS3 a standard SMIL.

Druhá kapitola je věnována elementu Canvas, kdy je nejdříve nastíněn princip základních činností jako je tvorba základních tvarů, vybarvování, práci s textem a transformace. Pozitivně hodnotím, že v této kapitole autor neopomněl představit i události, které jsou spojeny s interakcí uživatele skrze klávesnici, myš a dotykovou obrazovku.

V podobném duchu je vytvořena i třetí kapitola, která je zaměřena na element SVG.

V případě čtvrté kapitoly mohl autor do porovnání jednotlivých technologií zahrnout i srovnání z pohledu animací, jelikož problematiku animací v případě jednotlivých elementů rozebírá v následující páté kapitole.

V šesté kapitole jsou nejdříve stanoveny požadovaná kritéria pro výběr konkrétních knihoven a následně byla realizována rešerše aktuálně dostupných knihoven pro jednotlivé elementy. Nicméně popis a hodnocení jednotlivých knihoven je poměrně strohé a možná by bylo vhodnější kapitolu zakončit souhrnnou tabulkou, kde by bylo přehledně vidět, jak si jednotlivé knihovny vedli v případě jednotlivých kritérií.

Jako nejpřínosnější hodnotím sedmou, praktickou kapitolu, v rámci které autor vytvořil jednak e-kurz v prostředí Moodle, ale kurz je doplněn i odkazy do vývojářského prostředí CodePen, kde si studenti mohou rovnou vyzkoušet měnit kód a přímo vidí dopad provedených změn. Zároveň oceňuji, že se autor snažil do kurzu zahrnout i pokročilejší práci s elementy Canvas a SVG, i když v některých částech kurzu je vidět, že popis problému a řešení mohl být komplexnější či doplněn odkazy na doplňující materiály.

Celkové hodnocení práce	<input type="radio"/> výborně	<input checked="" type="radio"/> velmi dobře	<input type="radio"/> dobře	<input type="radio"/> nevyhovující
--------------------------------	-------------------------------	--	-----------------------------	------------------------------------

Hodnocení vypracoval: PhDr. Tomáš Příbář, Ph.D.

4.9.2019

Datum

Podpis