

# Hodnocení vedoucího bakalářské práce

**Autorka práce:** Michaela Benešová

**Název práce:** Vývoj parametrizovaných logopedických her v Unity

## Aktivita studenta a spolupráce s vedoucím práce

Aktivita studentky nebyla v průběhu zimního semestru vůbec dobrá ze zdravotních a osobních důvodů. Potom došlo ke zvratu v letním semestru a student začal přistupovat k práci zodpovědně a pilně. Účastnila se konzultací a školení, které byly určeny pro vyjasnění dotazů a problémů. Dodržovala většinu daných termínů kontrol přírůstků bakalářské práce, ale při spolupráci s klinickým logopedem termíny bohužel nedodržovala. Případné nedostatky nakonec v bakalářské práci svědomitě opravila. Navržené řešení důkladně a svědomitě otestovala. Z výše uvedených důvodů hodnotím aktivitu studenta a spolupráci se mnou a klinickým logopedem známkou **velmi dobře**.

## Původnost práce a práce související

Studentka provedla návrh a implementaci parametrizovaných her v Unity na základě požadavků klinického logopeda z Fakultní nemocnice v Plzni. Tato bakalářská práce souvisí s rozvojem portfolia logopedických her v rámci česko-bavorského projektu s názvem Využití moderních informačních technologií pro neurorehabilitace pacientů se získaným poškozením mozku. Studentka se musela seznámit se stávajícím systémem, aby mohla implementované hry začlenit do webové aplikace BrainIn (dostupné na adrese (<https://brainin.kiv.zcu.cz/>)). Výsledné hry jsou plně funkční a je možné jejich spuštění v rámci systému BrainIn.

## Kvalita řešení

Autorka se dostatečně seznámila s webovou aplikací BrainIn. Dále prozkoumala problematiku logopedických her v rámci dostupných komerčních systémů (např. HAPPYneuron, Lumosity, Elevate, AfaSlovník). Autorka úspěšně navrhla a implementovala dle požadavků logopeda 4 hry v Unity a to konkrétně *Skládání slov*, *Vodorovné křížovky*, *Doplnění slov*, *Slova začínající na stejné písmeno*. Uživatelské prostředí her je přívětivé a při testování her jsem neměl problém rehabilitační hry ovládat. Úroveň návrhu programu a kvality zdrojových kódů je dobrá. Zdrojový kód je dobře okomentován. Výsledné hry jsou nasazeny na produkčním serveru a byly dostatečně otestovány na několika různých zařízeních i v rámci Fakultní nemocnice v Lochotíně klinickým logopedem. Při předvedení her jsem si všiml pouze mírného překrytí pomocného tlačítka jinou komponentou.

Po formální stránce je kvalita práce vyhovující. Práce je logicky strukturovaná. V práci je 24 obrázků, které práci oživují a umožňují snadnou představu implementovaných her. Počet překlepů a gramatických nedostatků jsou v toleranci vzhledem k rozsahu práce (cca 31 normostran textu práce). Dále je v bakalářské práci 38 zdrojů. Uvedené zdroje jsou vhodně zvolené vzhledem k tématu práce. Na základě zpětné vazby klinického logopeda a mého testování her navrhuji známku **velmi dobře** za kvalitu řešení.

## Využitelnost dosažených výsledků

Navržené logopedické hry jsou přidány do systému BrainIn, který používá Fakultní nemocnice v Plzni, Psychiatrická nemocnice v Dobřanech a Centrum pobytových a terénních sociálních služeb ve Zbúchu. Studentka provedla zaškolení klinického logopeda pro aplikaci jejich úloh v rámci FN Lochotín.

## Splnění zadání

Zadání práce považuji za splněné.

Navrhuji hodnocení známkou **velmi dobře** a práci doporučuji k obhajobě.