

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta aplikovaných věd

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Michaela BENEŠOVÁ**
Osobní číslo: **A19B0008P**
Studijní program: **B0613A140015 Informatika a výpočetní technika**
Specializace: **Informatika**
Téma práce: **Vývoj parametrizovaných logopedických her v Unity**
Zadávající katedra: **Katedra informatiky a výpočetní techniky**

Zásady pro vypracování

1. Seznamte se s webovou aplikací BrainIn v neuroinformatické laboratoři na KIV.
2. Prostudujte problematiku logopedických her a navrhnete vhodné vstupní a výstupní parametry těchto her.
3. Dle požadavků logopedické sestry navrhnete 4 hry a použijte vstupní a výstupní parametry uvedené v bodě 2.
4. Dle návrhu v bodě 3 implementujte 4 hry a začleňte je do webové aplikace BrainIn.
5. Otestujte hry na reprezentativním vzorku testovacích subjektů a zhodnoťte dosažené výsledky práce.

Rozsah bakalářské práce: **doporuč. 30 s. původního textu**
Rozsah grafických prací: **dle potřeby**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

Dodá vedoucí bakalářské práce.

Vedoucí bakalářské práce: **Ing. Petr Brůha**
Katedra informatiky a výpočetní techniky

Datum zadání bakalářské práce: **24. srpna 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **5. května 2022**

L.S.

Doc. Ing. Miloš Železný, Ph.D.
děkan

Doc. Ing. Přemysl Brada, MSc., Ph.D.
vedoucí katedry