



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Radim Hudcovský
Oponent práce: Pavel Vařacha
Studijní program: Informační technologie v administrativě
Specializace: -
Akademický rok: 2025/2026

Téma bakalářské práce: Výuková aplikace v Unity engine

Splnění všech bodů zadání: splnil(a)

Kritérium hodnocení	Váha	Body (0–5)
Aktuálnost a relevance řešeného tématu	0,5	5
– význam tématu v kontextu oboru, společenský / technický dopad		
Náročnost a přiměřenost zadání bakalářské práce	0,5	4
– obtížnost vzhledem k úrovni BP		
Kvalita zpracování současného stavu poznání	1	5
– šíře a hloubka přehledu, schopnost syntézy, pochopení problému		
Vhodnost a odborná adekvátnost zvolené metody řešení	1	4
– adekvátnost postupů vzhledem k cílům práce		
Technická / odborná úroveň řešení práce	1	5
– náročnost tématu, úroveň zpracování, využití teoretických znalostí		
Dosažené výsledky práce a jejich přínos	1	4
– kvalita, rozsah a reálnost výstupů		
Schopnost studenta interpretovat a zhodnotit dosažené výsledky	0,5	4
– komentování výsledků, pochopení limitů, souvislosti		
Formální úroveň a struktura práce	0,5	4
– členění, přehlednost, grafy, tabulky, technická úprava		
Celkový součet vážených bodů:	26,5	
Procentuální úspěšnost:	88,3%	
Navržená známka:	B	

Celkové hodnocení práce, připomínky a dotazy:

Práce řeší aktuální téma výukových aplikací a uživatelsky vytvářeného vzdělávacího obsahu. Student navrhl a realizoval funkční prototyp desktopové aplikace v Unity 6, který zahrnuje tvořivý režim, studijní režim, práci s kurzy uloženými ve formátu JSON, několik typů výukových modulů a integraci se službami Steamworks, včetně Steam Workshopu a Steam Cloudu. Zadání považuji za splněné.

Silnou stránkou práce je praktické zaměření, srozumitelný popis architektury datového modelu a snaha řešit i distribuci a synchronizaci obsahu. Oceňuji také uvedení optimalizačních zásahů a přiznání bezpečnostních a testovacích omezení. Technické řešení je pro úroveň bakalářské práce přiměřené a má potenciál dalšího rozvoje.

Nedostatky spatřuji především v omezené hloubce teoretické analýzy a ve způsobu testování. Uživatelské testování nebylo do odevzdání provedeno a ověření aplikace je založeno hlavně na vlastním testování autora na dvou zařízeních. Některé části textu jsou spíše popisné a místy by si zasloužily přesnější odborné zdůvodnění, systematičtější vyhodnocení splnění požadavků a pečlivější práci se zdroji. Formální úroveň je celkově přijatelná, v textu se však objevují stylistické a jazykové nedostatky.

Otázky k obhajobě:

1. Jakým konkrétním způsobem byste do aplikace doplnil omezení rizikových typů příloh sdílených přes Steam Workshop a jak byste uživatele upozornil na bezpečnostní rizika?
2. Jak by vypadal plán uživatelského testování aplikace, kdybyste měl k dispozici skupinu reálných vyučujících a studentů? Jaké metriky byste sledoval?
3. Jak by bylo možné rozšířit datový model JSON tak, aby podporoval verzování kurzů a zpětnou kompatibilitu při budoucím rozvoji aplikace?

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení B.

Klasifikační stupnice ECTS: A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Místo, datum: Zlín, 3. 6. 2026

Podpis: