

Zadání maturitního projektu z informatických předmětů

Jméno a příjmení: *Michal Maděra*
Školní rok: *2021/2022*
Třída: *3.B*
Obor: *Informační technologie 18-20-M/01*

Téma práce: *Edukativní hra pro výuku programování*
Vedoucí práce: *RNDr. Jan Koupil, Ph.D.*

Způsob zpracování, cíle práce, pokyny k obsahu a rozsahu práce:

Cílem práce je vytvořit edukativní hru pro děti, které si chtějí rozvíjet logické myšlení nebo se chtějí naučit programovat.

Grafická stránka projektu není součástí práce, veškerá grafika, animace a návrhy uživatelských rozhraní jsou vytvářeny v rámci paralelního projektu.

1. Autor provede rešerši za účelem nalezení již existujících řešení a porovná je
2. Autor udělá návrh herního mechanismu
3. Autor vytvoří návrh herní architektury
4. Autor implementuje experimentální levely a testuje je

Stručný časový harmonogram (s daty a konkretizovanými úkoly):

- Září: Rešerše existujících řešení
- Říjen: Návrh herního mechanismu
- Listopad: Návrh herní architektury
- Prosinec-leden: Implementace experimentálních levelů a testování
- Únor: Ladění, tvorba dokumentace projektu
- Březen: Dokončení dokumentace projektu

Zadání maturitního projektu z informatických předmětů

Jméno a příjmení: *Josef Kahoun*
Školní rok: *2021/2022*
Třída: *4.B*
Obor: *Informační technologie 18-20-M/01*

Téma práce: *Grafický design deskové hry sloužící pro výuku programování*
Vedoucí práce: *ak. mal. Daniel Václavík*

Způsob zpracování, cíle práce, pokyny k obsahu a rozsahu práce:

Desková hra sloužící k výuce programování s vyhodnocováním jednotlivých kartiček pomocí AI (umělé inteligence).

- Autor provede rešerši designových prvků, které později použije ke zhotovení projektu
- Autor vytvoří herní prostředí
- Autor navrhne design herních kartiček, které budou sloužit pro skenování umělou inteligencí
- Zhotovení prototypu hry

Stručný časový harmonogram (s daty a konkretizovanými úkoly):

- Září: Rešerše
- Říjen: Návrh a design herních kartiček
- Listopad: Tvorba herních postav a UI
- Prosinec: Design herního prostředí
- Leden-únor: Zkompletování herních designů do úrovně
- Březen: Testování herních scén a práce na dokumentaci projektu