

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Autor/autorka práce: **Michal Horký**

Název práce: **Návrh a implementace deskové hry pro kognitivní trénink**

Aktivita studenta

Student nebyl v počáteční fázi řešení práce příliš aktivní. Zhruba v polovině semestru přinesl návrh deskové hry a její modifikaci. Po schválení návrhu a delší odmlce přišel student s již téměř kompletní aplikací. V druhé fázi se jeho aktivita zvýšila a během několika konzultací se práci podařilo doladit do finálního stavu. Lze ale konstatovat, že student pracoval kreativně, zcela samostatně a reagoval na připomínky vedoucího práce. Práce byla odevzdána v termínu a její finální obsah byl rovněž konzultován s vedoucím práce.

Původnost práce a práce související

Cílem práce bylo prostudovat problematiku měření EEG vln s členkami Neurosky a tato zařízení využít v deskové hře použitelné pro kognitivní trénink. Jednoduché hry využívající členky Neurosky byli již na KIV realizovány v rámci semestrálních prací, vždy se však jednalo o jednoduché aplikace. Hra, kterou student navrhnul, vychází s populární hry Lodě, ve které je možné soustředěním popř. relaxací ovlivnit průběh hry. S touto formou modifikace hry jsem se zatím neseťkal, a tudíž ji považuji za původní. Předkládanou práci studenta lze tedy také považovat za původní.

Kvalita řešení

Práce je napsaná přehledně a srozumitelně, je poměrně dobře logicky členěna, počet chyb a překlepů je minimální. Rozsahem práce překračuje požadavky kladené na bakalářskou práci. Při řešení práce student pracoval jednak s tištěnými zdroji (knihy, články), jednak s internetovými odkazy. Použitou literaturu považuji za relevantní. Vytvořená aplikace je plně funkční, ovládání hry je vcelku intuitivní. Na přiloženém CD je obsažen text bakalářské práce a vytvořená aplikace. Vše je přehledně uspořádáno ve složkách. Bohužel na CD chybí soubor README.txt, ve kterém by byl komentář k obsahu jednotlivých adresářů. Tato informace je však uvedena v bakalářské práci.

Využitelnost dosažených výsledků

Vytvořená aplikace bude využívána na akcích prezentujících katedru KIV a neuroinformatickou skupinu (DOD, exkurze, DVT apod.) a s odborníky bude konzultováno i možné nasazení hry pro kognitivní trénink např. u dětí a pacientů postižených ADHD. Dále se předpokládá, že dojde k další modifikaci hry (viz závěr) a tím i k dalším možnostem jejího využití.

Splnění zadání

Dle mého názoru bylo zdání práce splněno v plném rozsahu. Práci proto doporučuji k obhajobě a navrhuji klasifikovat známkou

Výborně.

V Plzni 24. 5. 2017

Ing. Pavel Mautner, Ph.D.

