

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Autor/autorka práce: **Štěpán Martínek**

Název práce: **Vývoj seriózní hry pro podporu sebevědomí**

Původnost práce a práce související

Předložená bakalářská práce se zabývá vytvořením prototypu seriózní hry obsahující prvky napomáhající zlepšení sebevědomí hráče. Jedná se o první počín tohoto typu na Katedře informatiky a výpočetní techniky, ZČU-FAV.

Aktivita studenta a spolupráce s vedoucím

Student zahájil vypracování bakalářské práce již v akademickém roce 2016/2017, přičemž v květnu 2017 byla bakalářská práce prakticky hotova, byť do dokonalosti jí leccos chybělo. Z důvodu nedostatku kreditů si student nakonec studium o jeden rok prodlužoval, což mu dalo další čas na vylepšení své práce a provedení uživatelských testů. Je škoda, že tohoto času nevyužil k provedení průzkumu, zda vytvořená seriózní hra má skutečně prokazatelný vliv na zlepšení sebevědomí uživatelů. Nutno dodat, že takovýto průzkum však nebyl součástí zadání. Student pracoval naprosto samostatně, s vedoucím práce konzultoval své řešení pouze příležitostně, často teprve po výzvě vedoucího. Myšlenka, že ve hře se hráč bude starat o rostlinu, přišla od vedoucího práce. Draft bakalářské práce byl odevzdán v dostatečném předstihu. Přípomínky vedoucího k textu práce byly studentem zapracovány.

Kvalita řešení

Vytvořené programové vybavení je podle všeho funkční. Vlastní ověření funkčnosti se mi však nepodařilo, protože na přiloženém DVD se nenacházejí spustitelné soubory a postup, jak aplikaci přeložit ze zdrojových kódů a spustit je, který je popsán v programátorské dokumentaci umístěné na DVD, není dostatečný. Ačkoliv jsem postupoval přesně podle postupu, v emulátoru Android zařízení se mi prostě klientská aplikace nespustila. Navíc emulátor je nekompatibilní s Hyper-V, který je však vyžadován pro činnost dockeru, který potřebuje server. Nakonec se mi povedlo nainstalovat a spustit klientskou aplikaci v Memu emulátoru, ale aplikace vyžadovala ověřující kód, který není v popisu uveden. Toto považuji za nedostatek, který znesnadňuje značně navázání na práci.

Zdrojové kódy, které jsou napsány v programovacím jazyce Kotlin, jsou vhodně strukturovány do tříd a metod. Leckteré metody by však zasloužily pečlivější okomentování, zvláště uvážíme-li, že Kotlin není příliš rozšířen. Za jistý nedostatek lze považovat, že pravděpodobnost, se kterou hráč získá konkrétní druh rostliny, je dána konstantou v kódu namísto uvedení v externím datovém souboru. Totéž se týká mapování zkušenostních bodů na úroveň rostliny.

Velmi kladně hodnotím provedení uživatelského testování. Dosažené výsledky naznačují, jak vytvořený prototyp rozšířit, aby byl širší veřejností lépe akceptován.

Výsledný text bakalářské práce je psán srozumitelnou formou, byť na některých místech by neškodilo, kdyby autor zašel do větších detailů. Po typografické a stylistické stránce lze práci vytknout velké množství číslovaných podkapitol o jednom odstavci.

Využitelnost dosažených výsledků

Ačkoliv závěr bakalářské práce nevyznívá příliš optimisticky (hra uživatele příliš nebavila), vytvořené programové vybavení již vzbudilo zájem u psychologických odborníků, přestože se jedná o první prototyp. Lze proto očekávat, že, až se prototyp upraví dle připomínek uživatelů, mohlo by se jednat o aplikaci s praktickým využitím.

Splnění zadání

Zadání bakalářské práce bylo splněno bez výhrad.

Závěrečné shrnutí

Student jednoznačně prokázal, že je schopen samostatně provést návrh a implementaci programového řešení zadaného problému, a proto bakalářskou práci doporučuji k obhajobě. I přes jisté výhrady ke kvalitě řešení navrhuji hodnocení známkou **výborně**.

V Plzni dne 18. 5. 2017

Doc. Ing. Josef Kohout, PhD.

KIV-FAV-ZČU

