

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	<b>Společenská hra ve virtuální realitě s využitím prvků arteterapie</b>
<b>Jméno autora:</b>	<b>Bc. Tereza Preislerová</b>
<b>Typ práce:</b>	diplomová
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta elektrotechnická (FEL)
<b>Katedra/ústav:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT
<b>Oponent práce:</b>	Ing. David Sedláček, Ph.D.
<b>Pracoviště oponenta práce:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>průměrně náročné</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Předpokládají se znalosti nabyté během studia. Rozsah implementační práce je nižší, ale vyvážen důkladnou rešeršní částí.	

<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno</b>
<i>Posuďte, zda předložená závěrečná práce splňuje zadání. V komentáři případně uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, nebo zda je práce oproti zadání rozšířena. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.</i>	
Zadání bylo splněno ve všech bodech.	

<b>Zvolený postup řešení</b>	<b>správný</b>
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Autorka postupuje od seznámení se s prvky arteterapie a hrami, které mají pozitivní vliv na skupinu. Dle tohoto navrhla s pomocí dotazníkové metody hlavní mechaniky vlastní VR hry, kterou implementovala a otestovala se dvěma skupinami. Primární implementovanou herní mechanikou je kreslení v prostoru. Očekával bych, že autorka tuto techniku využije ve více herních modech (aktuálně volné a řízené kreslení). Přitom by šla jednoduše použít i pro další představené aktivity (kap 2.4) jako „tichá pošta“, „round-robin“, zdobení dortu... Knihovny zvolené pro implementaci a i cílový hardware jsou vybrány dobře.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>C - dobře</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Autorka se soustředila na analýzu a rešeršní část práce – s těmi jsem velmi spokojen. Návrhová část je také v pořádku. Mám ale výhrady vůči implementační části práce. Implementace je popsána velmi volně, síťová vrstva je pouze naznačena. Kap. 6.3 nazvaná uživatelské nastavení připomíná spíše pomocný programátorský vstup, než „uživatelské“ nastavení. Hra umožňuje pouze jednu síťovou místnost, to je velice limitující pro širší používání. Testování se dvěma skupinami uživatelů, kdy u druhé (tříčlenné skupiny) byla autorka součástí skupiny, je málo.	

**Formální a jazyková úroveň, rozsah práce**

**B - velmi dobře**

*Posudte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posudte typografickou a jazykovou stránku.*

Práce je napsána česky, bez výraznějších překlepů a chyb, autorka velice dobře vede čtenáře textem. Po formální stránce práce odpovídá požadavkům na BP.

Předaný Unity projekt (C#) zachovává běžně používanou konvenci, projekt nebyl vyčištěn od dočasných souborů (složka obj). Zdrojové kódy jsou podepsány a sporadicky komentovány.

**Výběr zdrojů, korektnost citací**

**A - výborně**

*Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posudte, zda student využil všechny relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.*

Zdroje jsou vybrány dobře, citovány v dostatečné míře. Drobná výtka - občas jsou citace uváděny za tečkou.

**Další komentáře a hodnocení**

*Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.*

Dotazník, kap 4.2 patří do příloh.

Proč se kresba nad totemem otáčí? Mohla by být přeci vykreslována otočená ke každému hráči individuálně. Dále není v práci dobře vysvětleno, proč je zrovna toto vykreslování realizováno „koulemi“ a zda je to doopravdy potřeba.

Měla jste nějaké další konzultace s arteterapeutem ohledně realizace zadání, hlavně v době návrhu? Z kapitoly 7.4 jsem nabyl dojmu, že ne.

**III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE**

*Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.*

**Přestože jde o velice zdařilou práci s funkční implementací, nedosahuje na nejvyšší hodnocení.**

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **B - velmi dobře**.

Datum: 10.6.2022

Podpis: David Sedláček