

## Posudek bakalářské práce

Autor: Lenka Houdková

Název: Tvorbě zpětnovazebných her pro realizaci neurofeedback terapie

Posudek vypracoval oponent práce: Mgr. Michal Vavrečka PhD.

Bakalářská práce se zabývá implementací neurofeedbackových her, které se stanou součástí systému pro správu neurofeedbackových terapií vyvíjeného v rámci ČVUT. Hry byly vytvořeny v prostředí Java, dvě z nich jsou založené na auditivní zpětné vazbě a jedna využívá zpětnou vazbu pomocí robotické koule Sphero.

Teoretická část je zaměřena na historii zpracování EEG signálů a na podrobnosti týkající se popisu tohoto signálu. Následně se autorka věnuje problematice neurofeedbacku, přičemž stručně uvede možnosti využití.

V praktické části popisuje fungování jednotlivých her a způsob jakým komunikují se zbytkem systému. Hry jsou dobře navrženy, výsledné grafické provedení je spíše podprůměrné. Autorka následně shrnuje průběh testování a možné vylepšení těchto her.

Práce je napsána přehledně, ale obsahuje mnoho gramatických a stylistických chyb. Díky nedostatečným korekturám jsou v textu věty, které nedávají v daném kontextu smysl. Celkový styl práce je technicky věcný, v některých částech je natolik strohý, že neumožňuje dobré pochopení popisované implementace. Negativně také hodnotím překlad abstraktu do angličtiny přes automatický překladač bez korektury.

Studentka splnila obsah zadání, protože se jí podařilo navrhnout zajímavé hry, následně je úspěšně implementovat a otestovat. Pozitivem je vytvoření hry komunikující s robotickým zařízením.

Doplňující dotaz:

Proč byla jako distraktor použita vážná hudba?

Předloženou bakalářskou práci hodnotím známkou

**B - velmi dobře**

XXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXX

Mgr. Michal Vavrečka Ph.D.

V Praze dne 20.6.2015