

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Rozšíření mobilní aplikace pro podporu odvykání kouření
Jméno autora:	Václav Šídlo
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačů
Oponent práce:	Adam Kulhánek
Pracoviště oponenta práce:	Klinika adiktologie 1. LF UK a VFN v Praze

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	průměrně náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Student se v této práci zaměřil na návrh, vývoj a následné tetování jednoduchých her implementovaných do mobilní eHealth aplikace pro odvykání kouření za účelem snížení chuti na cigaretu prostřednictvím cíleného odvedení pozornosti od bažení. Absolventský projekt je jasně definovaný a ohraničený, včetně jednotlivých kroků jeho realizace.	

Splnění zadání	splněno
<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>	
Deklarovaný cíl práce byl naplněn. Student s oporou odborné literatury představil zvolený problém (potřeba snížení míry relapsů u odvykajících kuřáků s eHealth aplikací s pomocí jednoduchých technik přerámování myšlenek na kouření), následně popsal koncepci projektu, připravil navrhované řešení (série jednoduchých mobilních her), provedl uživatelské testování, ze kterého vyvodil závěrečná doporučení.	

Zvolený postup řešení	správný
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Postup řešení práce je systematický, posloupnost jednotlivých kroků předkládaného projektu je logická. Zejména část věnující se samotnému návrhu a vývoji her je zpracována velmi pečlivě a přehledně. Uživatelské testování poskytuje základní zpětnou vazbu reálných uživatelů k funkčnosti her v praxi.	

Odborná úroveň	B - velmi dobře
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
V teoretických východiscích postrádám hlubší ukotvení problematiky závislosti na tabáku a metod léčby a také tématu eHealth (zastřešující téma celé práce). Také extenze odborné literatury v těchto tématech mohla být rozsáhlejší. Práce je silněji ukotvená v praktické části (návrhu a vývoje řešení).	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	B - velmi dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Co do technologických aspektů a procesu vývoje her je popis vyčerpávající, jak rozsahem, tak odborností. V pasáži týkající se teoretického uvedení problému (princip odvedení pozornosti) se vyskytuje neodborná terminologie (např. léčebná kúra, rozptýlení). Místy se objevují vágní a neodborné formulace (např. „Celé testování proběhlo bez větších zádrhelů.“). Také popis fenoménu motivace v léčbě závislosti, mechanismu práce s emocemi, technik snížení tenze a kognitivního přerámování myšlenek je zpracován velmi základně a s nedostatečnou oporou v odborné literatuře. Oceňuji naopak zmínění behaviorální techniky „4D“.	

Výběr zdrojů, korektnost citací	B - velmi dobře
<i>Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr</i>	

pramenů. Posuďte, 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.

Použité zdroje jsou řádně citovány. Student čerpal také ze zahraničních odborných článků. Vyšší zastoupení odborné literatury by zasloužily kapitoly týkající se závislosti na tabáku, práce s motivací kuřáka a principu kognitivně-behaviorálních technik odvedení pozornosti v průběhu bažení (cravingu).

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.

Vložte komentář (nepovinné hodnocení).

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.

Z hlediska vývojářských dovedností a schopnosti návrhu vhodného řešení představuje tato práce zdařilý počín. Student dosáhl deklarovaného cíle a úspěšně zrealizoval všechny plánované kroky projektu. Výsledkem je sada funkčních mobilních miniher, které byly implementovány do eHealth mobilní aplikace pro odvykání kouření a testovány na reálných uživateli. Na základě zpětných vazeb uživatelů následně student vyhodnotil doporučení pro zlepšení těchto her. Silnou stránkou práce je samotné „řemeslo“ vývoje her, avšak postrádám hlubší multidisciplinární pohled na problém v aplikační rovině. Cílem navržených her není prosté vyplnění volného času, avšak podpora prevence relapsu u odvykajících kuřáků. Testování proto mohlo více zohlednit chování kuřáků (z metodiky práce není patrné, zda testeři byli reální kuřáci nebo ne), dále subjektivní vnímání vlivu her na odvedení pozornosti a posílení abstinence a celkovou uživatelskou zkušenost ve vztahu k řešení závislosti. EHealth intervence by neměly být designovány samoučelně, ale s cílem reálně zvyšovat kvalitu terapie. Výzkum vlivu miniher na odvykání kouření by mohl dále prohloubit odborné aktivity autora práce při jeho dalším studiu.

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

Otázky oponenta k obhajobě:

- 1) Která z vytvořených her má podle Vás největší potenciál pro podporu odvykání kouření a proč?**
- 2) Jaké další prvky gamifikace by mohly zvýšit adherenci uživatelů mobilní aplikace a podpořit tak úspěšnost odvykání?**

Datum: 1.6.2020

Podpis:

Adam Kulhánek
Vedoucí Centra pro výzkum a prevenci užívání tabáku
Klinika adiktologie 1. LF UK a VFN v Praze