

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	Design of story line for serious educational game
<b>Jméno autora:</b>	Oleksii Afanasiev
<b>Typ práce:</b>	bakalářská
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta elektrotechnická (FEL)
<b>Katedra/ústav:</b>	Katedra kybernetiky
<b>Oponent práce:</b>	Doc. Ing. Jan Mužík Ph.D.
<b>Pracoviště oponenta práce:</b>	KIT FBMI ČVUT

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>náročnější</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Předmětem práce byl návrh a implementace softwaru (herního modulu do existující aplikace) včetně otestování výsledku. Hodnocení lze tedy označit za nadprůměrně náročné.	

<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno s menšími výhradami</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>	
Student se seznámil s problematikou diabetu a edukačních her, navrhnul a implementoval několik miniher, které následně otestoval. Hlavní hra je však popsána velmi stručně, takže úroveň splnění zadání lze obtížně posoudit.	

<b>Zvolený postup řešení</b>	<b>částečně vhodný</b>
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Student postupoval podle zadání. Analýza existujících her a návrh vlastních her není dostatečně popsán. Návrh softwaru i jeho implementace však nejsou dostatečně popsány.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>D - uspokojivě</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Student při návrhu, implementaci i testování volil nejjednodušší a nejméně pracná, řešení. Řada aspektů je v práci popsána povrchně a odbornou úroveň je tedy obtížně posoudit.	

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>C - dobře</b>
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce je psána jednoduchými stručnými, avšak výstižnými větami, což hodnotím kladně. Struktura i formální zpracování je adekvátní, z hlediska rozsahu je však práce výrazně podprůměrná.	

<b>Výběr zdrojů, korektnost citací</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr 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.</i>	
K výběru zdrojů nemám výhrad, stejně tak refinancování zdrojů v textu je v pořádku.	

<b>Další komentáře a hodnocení</b>
<i>Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.</i>

Přestože student splnil zadání práce, řada aspektů není v práci dostatečně popsána. Nedostatky shledávám především v popisu návrhu aplikace – práce neobsahuje ani jeden UML diagram. Rovněž výsledný software není dostačně popsán a zdokumentován a nedostatečně je popsáno a vyhodnoceno i testování uživateli. K práci mám dále následující připomínky:

- Kapitola 2 popisuje základní mechanismy diabetu, ale nezaobírá se problémy, které má práce řešit.
- Popis současného stavu poznání je omezen na literature review, které je ovšem je příliš stručné. V popisu současného stavu chybí zmapování existujících edukačních her pro pacienty s diabetem.
- Struktura práce není dodržována. Např. kapitola 5.6 z teoretické části, prezentuje výsledky z testování ověřené hry.
- Hra spočívá v prozkoumávání ostrova hráčem se zapojenými minihrami. Obrázek 7.1 má výrazně odlišné grafické provedení než zbytek minihier. Není zřejmé, že zda je vlastní prostředí dílem autora práce, či je převzaté. Vlastní hra je popsána velmi stručně a není zřejmé, jaké úkoly hráč řeší a jaký je jejich vztah k diabetu. Hlavní hra obsahuje 7 minihier, které jsou popsány o něco konkrétněji, vztah k diabetu ovšem rovněž zřejmý není. Stejně tak z práce není zřejmé, jakým způsobem jsou minihry zakomponovány do hlavní hry a jako příběh hlavní hry souvisí s jednotlivými minihrami.
- Otestování aplikace proběhlo na počtu 5 dětských pacientů s diabetem 1. typu. Vlastní testování je popsáno velmi stručně, a i kvalitativní hodnocení jsou velmi stručná.

### 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.*

Vedle příliš vysoké stručnosti vidím hlavní nedostatek ve výběru implementovaný mini-her. Jedná se o standardní hry, kde není zřejmý vztah k diabetu. Vysvětlení, že hraním určité hry si pacient trénuje např. trpělivost považuji za nedostatečné.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **E - dostatečně**.

Datum: 11.6.2024

Podpis: