

# Posudek vedoucího diplomové práce

## Uživatelský výzkum zábavnosti her žánru budovatelská strategie s vysokou mírou autonomie simulovaného prostředí

Student:	Bc. Michal Roch
Vedoucí dip. práce:	doc. Ing. Zdeněk Míkovec, Ph.D., FEL, ČVUT

### Téma

Cílem diplomové práce bylo zkoumat vztah mezi zábavností a mírou autonomie simulovaného prostředí her typu budovatelská strategie.

### Řešení

Student nejprve provedl rozsáhlou rešerši týkající se definice a klasifikace her a herních prvků důležitých pro tzv. hratelnost (gameplay). Tato část (kapitoly 2 a 3) je velice rozsáhlá, ale místy až zbytečně podrobná. Vhodnější by bylo, některé pasáže nahradit odkazy na literaturu a prostor využít pro rozsáhlejší vlastní hodnocení a závěry, které si student odnesl do další práce.

V kapitole 4 předkládá student zdařilou klasifikaci vyvíjené hry, což dává velmi jasný obraz o klíčových vlastnostech budoucí hry a její zařazení do příslušných tříd her.

Samotná hra je pečlivě navržena s ohledem na předem definované parametry. Pro samotný vývoj hry zvolil student cestu tzv. evolučního prototypování a vytvořil funkční prototyp, který je ale současně základem pro případnou produkční verzi. Prototyp je tudíž vyvíjený na cílové platformě Unity. To sice zpomalilo vývoj prototypu, ale na druhou stranu umožnilo dosáhnout daleko vyšší míry realističnosti.

Hlavním cílem vývoje hry je získat odpovědi na otázku vztahu zábavnosti her této kategorie na míře autonomie simulovaného prostředí. Tomu se student věnuje v kapitolách 8 až 12.

Student formuloval sadu výzkumných otázek, připravil experimentální prostředí (A/B testování, interview a dotazníkové šetření) a provedl rozsáhlý uživatelský výzkum.

Analýza dat získaných z výzkumu je velice podrobná a doprovázená vhodnou vizualizací ve formě grafů. Výsledky nejsou schopny uspokojivě zodpovědět všechny výzkumné otázky, což se ale vzhledem k jejich komplexnosti dalo očekávat. Nejspíš by bylo třeba některé parametry hry delší čas ladit, aby bylo možné získat jasnější výsledky. To se týká například počtu NPC ve hře, kde účastníci vyjádřili přání mít těchto NPC podstatně více.

Po formální stránce je práce vhodně strukturovaná a přehledná. Bohužel většina obrázků je špatně čitelná. Téměř nečitelné jsou pak zejména převzaté obrázky (např. obr. 2.1, 3.1, 3.3, 3.4).

### Závěr

K diplomové práci nemám žádné zásadní výhrady.

Práci hodnotím známkou **B (velmi dobře)**.

V Praze dne 30. 1. 2019

doc. Ing. Zdeněk Míkovec, Ph.D.