

Posudek vedoucího diplomové práce

Bc. Anežka Zemanová:

Zpracoval: Filip Děchtěrenko

Autorka se ve své práci zkoumá využití deskové hry Dobble pro psychologickou diagnostiku. Toto téma je důležité, neboť klasické testové metody mohou být nevhodné pro specifické populace (např. klinická nebo dětská populace). Celkově je práce zpracovaná moc pěkně a mám jen několik drobných připomínek. Práce je klasicky rozdělena na teoretickou a výzkumnou část.

První tři kapitoly vymezují teoretický základ práce. Kapitoly jsou dobře strukturované a hezky na sebe navazují. První kapitola se zabývá využitím deskových metod v psychologii. Kapitola téma deskových her popisuje do šíře, přičemž hlavní důraz je kladen na diagnostické využití. V druhé kapitole se autorka zaměřuje na popis samotné hry Dobble. Součástí kapitoly je i teoretické ukotvení hry do rámce zrakového vyhledávání. V této části by bylo vhodné přidat ilustrace vysvětlující obecné zákonitosti zrakového vyhledávání (ideálně i ve spojitosti s kartami Dobble), aby si to mohl čtenář lépe představit. Také bych příbuzný pojem foraging umístil do separátní podkapitoly. Jedná se spíše o drobná stylistická doplnění. V poslední kapitole teoretické části autorka popisuje jednotlivé diagnostické metody, které poté využívá dále.

V praktické části autorka popisuje výzkum standardní strukturou. Kapitola popisující metodu je pěkně strukturovaná a detailní. Zejména oceňuji, že autorka popisuje mnoho detailů, čímž usnadní případné replikace a další výzkumy. Hezky strukturuje výzkumné otázky a popisuje statistický aparát. V rámci výzkumu představila autorka tři herní scénáře a důsledně kontrolovala podmínky pro co nejvíce standardizované testování. Kromě samotných scénářů také kvantifikovala jednotlivé karty, co se týče jednotlivých symbolů pro exploratorní část analýzy.

V sekci výsledků autorka nejprve detailně zpracovala deskriptivní statistiku, a poté vhodně otestovala hypotézy. Kromě hlavních hypotéz srovnávající standardní testové metody s výsledky hry Dobble provedla studentka exploratorní analýzu, která vycházela ze specifik hry Dobble – tedy velikostí symbolů, či barev. Typograficky i formálně jsou výsledky dobře zpracovány. Jedinou chybu, kterou jsem postřehl, je chybná interpretace rozdílu zábavnosti mezi standardními testy a hrou Dobble na str. 65.

V diskuzi studentka výsledky interpretovala v rámci současných poznatků a stejně tak dobře popsala i limity výzkumu.

Celkově je práce velmi dobře zpracovaná, obsahuje velké množství literatury, kterou dobře zpracovává. Výzkum je provedený pečlivě a výsledky správně interpretovány.

Práci hodnotím **výborně** a doporučuji k obhajobě.

Otázka do obhajoby:

Jak by vypadaly další kroky s nasazením hry Dobble pro diagnostické účely?



V Praze 20.5.2024