

Posudek práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy

- posudek vedoucího posudek oponenta
 bakalářské práce diplomové práce

Autor: Alžběta Mrkvová
Název práce: Game Portraying Obsessive-Compulsive Disorder
Studijní program a obor: Visual Computing and Game Development
Rok odevzdání: 2024

Jméno a tituly vedoucího: Ing. Radek Richtr Ph.D.
Pracoviště: Fakulta informačních technologií, ČVUT
Kontaktní e-mail: richtrad@fit.cvut.cz

Odborná úroveň práce:

- vynikající velmi dobrá průměrná podprůměrná nevyhovující

Věcné chyby:

- téměř žádné vzhledem k rozsahu přiměřený počet méně podstatné četné závažné

Výsledky:

- originální původní i převzaté netriviální kompilace citované z literatury opané

Rozsah práce:

- veliký standardní dostatečný nedostatečný

Grafická, jazyková a formální úroveň:

- vynikající velmi dobrá průměrná podprůměrná nevyhovující

Tiskové chyby:

- téměř žádné vzhledem k rozsahu a tématu přiměřený počet četné

Celková úroveň práce:

- vynikající velmi dobrá průměrná podprůměrná nevyhovující

Slovní vyjádření, komentáře a připomínky vedoucího:

Diplomová práce Alžběty Mrkvové s názvem „Hra zobrazující obsedantně-kompulzivní poruchu“ je kvalitně zpracovaným a promyšleným projektem, který si klade za cíl zvýšit povědomí o OCD prostřednictvím seriózní hry. Práce prokazuje hluboké porozumění jak technickým aspektům vývoje her, tak psychologickým dimenzím OCD.

Vznikla jako spolupráce hned tří stran a to jak samotné MFF, tak ČVUT FIT A Národního ústavu pro duševní zdraví. Autorka aktivně spolupracovala se všemi stranami a z každé si pro svoji práci brala to nejlepší a klíčové.

Autorka efektivně propojuje teoretické znalosti (poskytnuté NUDZ A MFF) s praktickou realizací (FIT A MFF), čímž vytváří hru, která nejen vzdělává, ale také zapojuje hráče prostřednictvím imerzivních mechanik. Volba minimalistického designu dobře podporuje cíl soustředit pozornost hráče na hlavní témata OCD a vyhýbá se zbytečným rušivým prvkům.

Práce je dobře strukturovaná, s jasně definovanými cíli a logickým postupem od teoretických základů po praktický vývoj hry. Literární rešerše je poměrně důkladná a poskytuje solidní základ pro rozhodnutí učiněná v průběhu projektu, byť vyšší časová dotace by dozajista pomohla rozvinout hru objemově ještě dál. Analýza existujících her, které zobrazují duševní poruchy, je obzvláště přínosná a ukazuje autorčinu kritickou angažovanost s aktuálními trendy v oblasti seriózních her.

Hra samotná je povedená ve svém přístupu, využívá sérii miniher k simulaci zážitků osoby trpící OCD a vše dopňuje validními a správnými informacemi o daných poruchách. Použití vizuálních a zvukových podnětů k vyjádření úzkosti spojené s OCD je efektivní a zvyšuje vzdělávací hodnotu hry. Hodnotu výsledku podtrhuje i fakt agilního vývoje hry, který byla v průběhu opakovaně testována, debatována a vylepšována během pravidelných skupinových konzultací v laboratoři Herního a grafického designu na FIT.

Podstatným výsledkem práce samotné je pak i studie a potvrzení teze autorkou vyřčené. Je na místě zmínit vysoce formální a validní postup testování a zpracování jeho výsledků, z kterých ne všechny se dostaly do práce samotné.

Celkově je práce na vynikající úrovni, s pouze drobnými typografickými chybami, které nijak neovlivňují celkový dojem.

Případné otázky při obhajobě a náměty do diskuze:

- Jak vidíte potenciál této hry jako vzdělávacího nástroje v klinickém prostředí? Existují nějaké úvahy o její adaptaci pro takové použití?
- S jakými výzvami jste se setkala při vyvažování vzdělávacích a zábavních aspektů hry?
- Mohla by být hra rozšířena o další duševní poruchy, případně další mezigry? Pokud ano, jak byste k tomu přistoupila?

Práci:

- doporučuji
 nedoporučuji

uznat jako diplomovou.

Navrhuji hodnocení stupněm:

- výborně velmi dobře dobře neprospěl

Místo, datum a podpis vedoucího:

Praha, 2. září 2024