

Posudek práce

předložené na Přírodovědecké fakultě JU

posudek vedoucího
 bakalářské práce

posudek oponenta
 diplomové práce

Autor/ka: **Jan Schupke**

Název práce: **Návrh herní aplikace pro zjišťování osobnostních profilů uživatelů**

Studijní program a obor: Aplikovaná informatika

Rok odevzdání: 2015

Jméno a tituly vedoucího/oponenta: Ing. Jiří Jelínek, CSc.

Pracoviště: ÚAI

Kontaktní e-mail: jjelinek@prf.jcu.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 opsané

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/oponenta:

Autor se ve své práci zabýval ojedinělým a originálním tématem užití počítačové hry pro zjišťování osobnostních charakteristik hráčů. Jedná se o málo probádanou oblast aplikace IT v psychologických vědách, ve které se autor velmi dobře zorientoval a to i s pomocí odborníků z PF JU.

Práce měla v zadání stanoveny 4 základní cíle, kterým se autor postupně v práci věnuje. V úvodu práce je nejprve popsán model osobnosti OCEAN a používané postupy měření jeho charakteristik. V dalším textu autor logicky stanovuje požadavky na svou herní aplikaci zejména z hlediska vazby na tento model (z důvodu rozsahu práce se autor soustředil jen na některé z charakteristik modelu).

Za velmi kvalitní je možné považovat část práce věnující se návrhu herní aplikace, autor zde uvádí jak stručnou charakteristiku řady používaných technologií, tak především strukturu řešení (diagramy tříd). Pozornost je věnována i návrhu analyzáru pro zpracování sebraných dat a konstrukci profilu, který je navržen tak, aby byl schopen zpracovat i osobnostní data získaná jinou cestou (klasický dotazník) a výsledky porovnat (v implementované verzi na základě korelačních ukazatelů). Po nastavení těchto vah z trénovací množiny je systém připraven odvozovat některé charakteristiky hráče dle modelu OCEAN.

Celá metodika zpracování dat je stejně jako návrh logiky herní aplikace a její modulární řešení autorovým dílem a všechny tyto výstupy jsou významným přínosem práce. Kromě nich autor provedl i implementaci klíčových prvků celého modulárního systému tak, aby bylo možné ověřit celkový koncept osobnostního profilování.

Následující pasáže jsou věnovány testování, a to jak na úrovni návrhu aplikace (doplněné řadou testovacích scénářů v přílohách), tak na úrovni testování osobnostního profilování. Druhá část je však dosti stručná a ukazuje řadu závěrů, které by měly být dále zkoumány a rozpracovány zejména v herní aplikaci. Vzhledem k celkovému rozsahu práce a po dohodě s vedoucím však tímto směrem nebylo dále postupováno. Z praktického užití systému vzešla i další doporučení pro budoucí užití.

Práce je na velmi dobré formální úrovni a obsahuje řadu příloh, které věcně doplňují práci samotnou. Citované zdroje odpovídají zaměření práce a jsou uvedeny v dostatečném počtu. Na práci je nutné z pozice vedoucího ocenit také samostatný a zodpovědný přístup autora k její tvorbě.

Autor splnil všechny cíle dle zadání a práci doporučuji k obhajobě.

Případné otázky při obhajobě a náměty do diskuze:

Co podle vás brání (v současné podobě) herní aplikaci a analyzáru v praktickém užití?

Práci

doporučuji

nedoporučuji

uznat jako ~~diplomovou~~/bakalářskou.

Navrhuji hodnocení stupněm:

výborně velmi dobře dobře neprospěl/a

Místo, datum a podpis vedoucího/oponenta:

V Českých Budějovicích, 13. 5. 2016


Jiří Jelínek