

Akademický rok 2021/2022

Diplomová práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: Bc. Veronika Hrbáčová

Název práce: Herní aplikace Lili

Slovní hodnocení:

Veronika nastoupila na magisterské studium s cílem dokončit prototyp rozpracované mobilní aplikace pro děti se specifickými potřebami. Vývoj aplikace tohoto druhu s sebou nesl celou řadu požadavků a dílčích cílů, které například v oblasti speciální pedagogiky a psychologie přesahovaly naše pracoviště. Prakticky každý segment vývoje zde představoval samostatnou výzvu. V první řadě si cením osobně zakotvené motivace, se kterou se Veronika do vývoje pustila. Již od samotného počátku bylo jasné, že se nebude jednat pouze o formální projekt, ale že hledáme něco skutečně aplikovatelného, co můžeme rovnou a napřímo ověřovat uživatelskou praxí. Následně přišla na řadu spolupráce s Centrem Konciánka.

Odborná spolupráce vedla nejen k prohloubení znalosti zpracovávané látky, ale také k unikátnímu postoji k návrhu a řešení samotné aplikace. Vývoj aplikace tak můžeme do jisté míry charakterizovat jako inverzní. Průběžně totiž bylo nutné přistupovat k celé řadě technických, grafických i designových segmentů jako k obsahu, který je třeba ze současných stavů redukovat na zcela základní úroveň. Již během počátečního testování a konzultování se speciálními pedagožkami se ukázala celá řada rozpracovaných nebo zamýšlených prvků jako zcela nepotřebná. Díky těmto konstruktivním střetům se během vývoje sice výrazně hýbalo s posuvníkem priorit a limitů, ale vždy v přímé návaznosti na uživatelskou praxi.

Jasně vymezený rámec aplikace, kde jedním z cílů bylo mimo jiné prosté udržení pozornosti nad vybranou herní mechanikou nebo interaktivitou, představuje technologicky i designově složitou výzvu. Mnohé standardy, kterými se klasické aplikace plní (například systém odměn) totiž nebylo možné uplatnit. Výsledné spektrum možností, které aplikace nabízí, představuje ucelenou nabídku pevně zakotvené interaktivity, vyladěné ve vztahu ke zvolenému hardwaru (iPad).

Vše, z čeho se finální prototyp aplikace skládá, dokázala Veronika navrhnout a realizovat svépomocí. Nyní má v rukou nativní aplikaci, kterou může stále ladit na všech úrovních (například grafickém designu, typografii a dalších), které ji na cestě k distribuci posunou opět o kus dále.

Veroničino studium bylo lemováno bezproblémovou komunikací, pečlivou docházkou a jasným projektovým cílem. V kontextu vizuality se Veronika během studia soustředila na práci s anime a manga přístupy, což

také vyústilo v herní projekty archetypu vizuálních novel. Přesto, nebo možná právě proto lze Veroničin vztah k digitálním hrám označit za ambivalentní. Věřím, že sama dospěla k pevnější reflexi svých „otaku“ postojů a nahlíží dnes na tuto oblast s větším nadhledem, byť zájmem. Je to ostatně jediná možnost, jak se zbavit výše zmíněné ambivalence a něčím do této přesaturované kultury přispět. Přesto je zřejmé, že je vývoj digitálních her klasického formátu pro Veroniku nyní neaktuální.

Věřím, že předkládaný prototyp aplikace najde užitečné využití nejen jako pomůcka na úrovni speciální pedagogiky, ale stane se plošně dostupný. Děkuji Veronice za spolupráci a nakročení do oblasti vývoje, který v daném směru rozšířil rádius našeho pracoviště. Zároveň jí přeji osobní i profesní úspěchy na všech úrovních.

Otázky k rozpravě:

Co se na diplomové práci nejvíce nepovedlo?

Plánujete na diplomovou práci navázat nebo ji jinak využít v budoucnu?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 8. 5. 2022