

## ZÁZNAM O PRŮBĚHU OBHAJOBY

### DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Název práce:** Vliv herních mechanismů na uživatelskou zkušenost

**Jazyk práce:** čeština

**Student:** Radim Kracík

**Fakulta:** Filozofická fakulta

**Studijní program:** Informační studia a knihovnictví

**Studijní obor:** Studia nových médií

**Vedoucí / školitel:** Mgr. Brejcha Jan

**Oponent(i):** Mgr. Šisler Vít, Ph.D.

**Předseda komise:**

**Členové komise:**

**Datum obhajoby:** 19.09.2011

**Průběh obhajoby:**

Doc. Vlasák se ptá Radima Kracíka, aby shrnul obsah své diplomové práce Vliv herních mechanismů na herní zkušenost, a dále se táže, zda se profesně zabývá vytvářením her. Radim Kracík vytváří hry, jejichž principem je zpracování úkolů hráčem.

Josef Šlerka shrnuje hlavní poznámky oponenta Víta Šislera, navrhuje hodnocení velmi dobré, protože rozsah výzkumu v práci by měl být větší a v práci není dostatečně široce popsána metodologie. Celkově experiment hodnotí kladně.

Jan Brejcha – vedoucí hodnotí práci jako zajímavou, neboť rozebírá hru jako na sekvenci prvků vyprávění. V práci jsou využívány tzv. návrhové vzory. Autor se věnoval dvěma hrám, a na základě výzkumu zhodnotil nejen jak jsou návrhové vzory vnímané samotnými hráči, ale také navrhl sám i další návrhové vzory. Práce splňuje formální náležitosti. Odhalení mechanismů hry je přínosné zejména při jejím vytváření.

Radim Kracík vysvětluje výběr a použitou metodologii při výzkumu. Doc. Vlasák se ptá na praktickou využitelnost práce pro game designéry. Radim Kracík odpovídá, že závěry hry mohou pomoci tvůrcům her pro to, aby neztráceli ze zřetele, že hra musí být pro uživatele zábavná.

**Výsledek obhajoby:** Výborně

---