

Posudek závěrečné bakalářské práceJméno autora práce a studijní obor: **Anna Ptáčková, B7507 Specializace v pedagogice**Název práce, rok zpracování: **Design mobilní aplikace, 2022**

Vedoucí závěrečné práce: MgA. Petr Hůza

Oponent závěrečné práce: Mgr. & MgA. Pavel Trnka, Ph.D.

Kritéria hodnocení:	hodnocení (body):
<u>Písemná část:</u>	
1. Téma: míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadaného tématu	0 1 2 3 4 5
2. Struktura práce: logika členění jednotlivých částí	0 1 2 3 4 5
3. Obsah práce a přínos pro obor: kvalita, náročnost a originalita řešení úkolu, splnění cílů práce, autorský přínos	0 1 2 3 4 5
4. Kvalita textu: respektování stanovené normy / rozsahu stylistika a gramatika, úroveň jazykového vyjádření	0 1 2 3 4 5
5. Práce s literaturou: kvalita a kvantita, etika práce s literaturou	0 1 2 3 4 5
<u>Realizace:</u>	
6. Téma: míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadaného tématu	0 1 2 3 4 5
7. Obsah práce: výtvarná kvalita, náročnost a originalita řešení úkolu	0 1 2 3 4 5
8. Forma práce: řemeslná kvalita práce	0 1 2 3 4 5
9. Přínos pro obor: splnění cílů práce, autorský přínos	0 1 2 3 4 5
10. Dokumentace: kvalita, výtvarné dokumentace	0 1 2 3 4 5

Počet bodů: 45

Shrnutí a závěr:

Téma, které nám autorka předkládá je mi důvěrně známé. Dva roky nazpět jsem totiž i já vyvíjel podobnou mobilní výukovou hru. Dokonce jsem měl čtyři studenty programátory a naše aplikace na výuku dějin už v betaverzi běžela na webovém rozhraní. Přesto jsem projekt musel vzdát. Za první aplikace vyžadovala ty nejnáročnější databázové technologie, aby dokázala hostit tisíce uživatelů naráz a relevantně distribuovala a zpracovávala všechna data. Moji programátoři se je odmítali učit. Za druhé se objevila složitost v použití zdánlivě snadno dostupných obrazových zdrojů, kterými je naplněná celá internetová síť. Dokud je totiž prohlížíme jako koncoví uživatelé, je všechno v pořádku a problém to v zásadě není. Ten se objeví až tehdy, jakmile je chceme zařadit do libovolného vlastního produktu.

Zajímavé je, že má tento problém de facto filozofickou podstatu. Na jedné straně tu máme převzácné altruisty, kteří práva ke vzdělávacímu médiu poskytli zadarmo. Mezi nimi je na prvním místě autor World Wide Webu Sir Tim Berners-Lee, díky jehož vynálezu lze většinu obrázků, videí i textů online bezplatně využívat. Za pozornost stojí, že tohoto poloboha vlastně ani uživatelé internetu moc nerespektují. Proto se není čemu divit, že jiní majitelé práv chtějí za svá díla finanční odměnu. Znat i respektovat je pak paradoxně bude každý, i když vlastně brání snadnému a bezplatnému vzdělávání. Občas je ale řešení na dosah, jen mít dobrý nápad, jak využít skulin v zákonech a možnostech nových technologií. Kdyby se například využil plně automatický robotický knižní scanner v kombinaci s aplikací na rozpoznávání textu a automatickou tvorbu kvízů, mohl by si test udělat každý koncový uživatel naprosto zdarma. A dokonce s vysokou úrovní kvality a důvěryhodnosti. WWW, Wikipedie, Pinterest, Facebook, Youtube či Instagram vlastně nedělají nic jiného, jen facilitují proces zveřejňování více či méně hodnotných zdrojů, které je pak možné mimo jiné využít i pro efektivní vzdělávání.

Až tedy vznikne skutečně dobrá free aplikace na výuku dějin umění, bude mít pravděpodobně na vstupu i výstupu otevřenou online formu. Ta totiž nepotřebuje budget na výkup autorských práv, pouze daleko menší budget na zajištění jejího spolehlivého online provozu.

Co se týká textu Anny Ptáčkové, mrzely mě časté překlepy, přebývající čárky a místy i absentující koncovky při skloňování některých slov. Také bych čekal trochu delší kapitolu například o typografii, omezit se jen na pojem „čitelnost“ je trochu málo. Nesouhlasím ani s odlišováním pojmů m-learning a mLearning, to je v konečném důsledku totéž. Autorka ale jinak píše přehledně a čtivě, průzkum problematiky je svěží a dostatečně široký, postřehy i zákony týkající se designu rozhraní jsou dokonce výborné a budou se jí hodit v jakékoliv další kariéře mladé umělecké designérky.

Velmi oceňuji sám jednoduchý vizuální design aplikace a provedení zaměřené na intuitivní použití místo snahy o originalitu. Tu autorka úspěšně přesouvá do stylizace samostatných grafických prvků a ilustrací, například zde má portrét Filippa Brunelleschiho v rámci odměn pro hráče. Logo je trochu slabší, kompozice připomíná kruhové razítko, a to je v současném designu dost samoúčelné. Chválím emancipované hledání názvu a jeho propojení se jménem talentované umělkyně, která nebyla docenována za to, že byla žena, nicméně slovo alma mater, znamená v překladu blahodárná matka. A to je úplná maličkost proti tomu, že jméno využívá přes deset dalších mobilních aplikací. Po zvážení všech pro a proti tedy navrhuji spíše hodnocení B, i když se mi práce celkově velmi líbí.

Práci doporučuji k obhajobě.

Datum: 13. 1. 2021

Oponent bakalářské práce

Podpis:

Vysvětlivky: V každé kategorii lze udělit max. 5 bodů. Celkové hodnocení: **A** = 50-46 bodů, **B** = 45-41 bodů, **C** = 40-36 bodů, **D** = 35-31, **E** = 30-26, **F** = 25 a méně, práce je neúspěšná. **V žádném bodě hodnocení nesmí být hodnocení 0, v tom případě je celkové hodnocení F.**

Označte body v jednotlivých kritériích hodnocení (vyznačením příslušné číslice tučně, nebo zaškrtnutím) a doplňte Shrnutí a závěr – doporučený rozsah max. 1 normostrana textu, zdůrazněte hlavní kvality / nedostatky práce. Oponent navrhne dva tematické okruhy nebo dvě otázky k diskusi při obhajobě. Na závěr napište, zda práci doporučujete k obhajobě.

Vytiskněte, připojte podpis a dopište stupeň celkového hodnocení. Vlastnoručně podepsaný originál odevzdejte na sekretariátu katedry. Externí vedoucí či oponenti zasílají posudek na sekretariát katedry i v elektronické verzi.