

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Pavol Podstrelený

Název práce: Vývoj mobilní aplikace s prvky gamifikace

Autor posudku: Pavel Kříž

Cíl práce: Cílem práce je navrhnout, implementovat a vyhodnotit mobilní aplikaci s prvky gamifikace ve školním prostředí. Aplikace bude zaměřená na žáky základních škol v předmětu matematika.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	X					
Vymezení cíle a jeho naplnění		X				
Zpracování teoretických aspektů tématu		X				
Zpracování praktických aspektů tématu	X					
Adekvátnost použitých metod		X				
Hloubka a správnost provedené analýzy		X				
Práce s literaturou	X					
Logická stavba a členění práce		X				
Jazyková a terminologická úroveň	X					
Formální úprava a náležitosti práce	X					
Vlastní přínos studenta		X				
Využitelnost výsledků práce v teorii (praxi)			X			

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly:

Práce v rámci kontroly anti-plagiátorským systémem nevykazuje žádné nedostatky.

Dílicí připomínky a náměty:

- Teoretická část o gamifikaci mohla být lépe rozpracována – chybí zde mj. konkrétní ukázky či příklady využití v reálných (jiných) aplikacích.
- V kapitole 4 není podkapitola 4.1, ale rovnou 4.1.1.
- Příložené zdroj. kódy nejsou kompletní ve formě projektu pro Android Studio.
- Chybí uživatelské testování.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Pavol Podstrelený předkládá bakalářskou práci v rozsahu 58 stran textu, ve které shrnul problematiku tzv. gamifikace a navrhl a implementoval mobilní aplikaci pro platformu Android, která má sloužit jako podpůrný nástroj při výuce matematiky na základní škole.

Teoretická část práce se věnuje popisu fenoménu gamifikace a následně představuje doporučené návrhové vzory pro vývoj aplikací pro Android. V praktické části jsou pak tyto vzory použity při vývoji mobilní aplikace. Na práci oceňuji využití moderních přístupů k vývoji Android aplikací, které byly představeny Googlem v roce 2017 – např. jazyk Kotlin. Také grafický design považuji za zdařilý. Na mírně zhoršené výsledné známce se podílí především absence příkladů gamifikace z jiných aplikací, absence některých souborů nutných pro zkompilování aplikace (snižující potenciální využitelnost dalšími čtenáři) a absence jakéhokoliv uživatelského testování.

Až na výše uvedené výhrady považuji cíl práce za splněný. Práce odpovídá metodických pokynům.

Otázky k obhajobě:

- Jaká byla motivace k tomuto tématu? Existuje „zadání z praxe“ od učitelů na zákl. školách?
- Je nebo bude aplikace nasazena v praxi?
- Byla aplikace vyzkoušena na nějakém potenciálním uživateli, tedy žákovi zákl. školy?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Hradci Králové, dne 22. května 2018

podpis