



POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Pavol Podstrelený

Název práce: Vývoj mobilní aplikace s prvky gamifikace

Autor posudku: Filip Malý

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

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Dle antiplagiátorské kontroly nevykazuje práce shodu s jinými texty (0 procent).

Díličí připomínky a náměty:

Drobné překlepy (ovšem i v nadpisech, viz kapitola 3), kapitola 5 měla začínat na nové straně.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce je rozdělena do tří základních tematických celků. V prvním z nich autor popisuje principy gamifikace a herní principy. Druhá část se zabývá principy vývoje aplikací na platformě Android, autor se věnuje popisu návrhových vzorů. Poslední část textu je věnována obecnému návrhu aplikace využívajícího principy Android architecture components a následuje poslední část práce, ve které se autor věnuje implementaci konkrétní aplikace, autor zde uvádí diagram případů užití, diagram tříd zde ovšem chybí.

Práce je přehledná, dobře se čte. Autor pracoval samostatně, vhodně konzultoval, k práci přistupoval zodpovědně, práce splňuje metodické pokyny, splňuje cíle definované v zadání práce.

Otázky k obhajobě:

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Hradci Králové, dne 17. května 2018

podpis