



POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Lukáš Chvátal

Název práce: Sběr fingerprintů s využitím QR kódů a principů gamifikace

Autor posudku: Filip Malý

Cíl práce: Cílem práce je analýza a návrh systému pro sběr informací o bezdrátových sítích v dané oblasti s využitím QR kódů a principů gamifikace se zaměřením na platformu Android využívající Web API.

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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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).

Dílicí připomínky a náměty:

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce se věnuje problematice sběru otisků bezdrátových sítí. Za tímto účelem autor využil QR kódy a uplatnil principy gamifikace jako základní prvek motivace uživatelů. Celý text je možné rozdělit na několik základních částí. V první z nich se autor věnuje platformě Android a principům webové architektury. Druhá část popisuje princip gamifikace obecně a následně se autor zaměřuje na prvky gamifikace pro sběr otisků. Poslední část práce je věnována analýze, návrhu a implementaci aplikace. Výsledná navržená aplikace je funkční, vhodná pro další rozvoj. Text je vhodně doplněn vybranými částmi zdrojového kódu. Autor

pracoval samostatně, vhodně konzultoval, 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 11. května 2018

podpis