



POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno studenta: Kateřina Hanušová

Název práce: Gamifikace sběru rádiových fingerprintů

Autor posudku: Filip Malý

Cíl práce: Navrhnout a implementovat hru pro operační systém Android. Hra bude mimoděk sloužit pro sběr otisků rádiových sítí v okolí bodů vyznačených v reálném prostoru pomocí QR kódů. Součástí řešení bude i serverová část.

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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílicí připomínky a náměty:

Vzorci uvedené v práci – obvykle bývá zvyklostí číslovat i vzorce, aby bylo možné na ně v textu vhodně odkazovat.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce navazuje na výzkum v oblasti indoor lokalizace na FIM, autorka předkládá ucelené dílo o počtu 62 stran.

Práci autorka rozdělila na dvě základní části, a to část teoretickou a část praktickou. Teoretická část je oproti praktické poměrně krátká, autorka zde popisuje základní metody využitelné v indoor lokalizaci.

Druhá část, praktická, je věnována analýze a implementaci aplikace určené pro sběr dat v rámci indoor lokalizace s využitím gamifikace. V závěru práce autorka předkládá v přehledné formě výsledky dosažené ze získaných dat.

Text je zpracován celkem svědomitě, práce je přehledná, dobře strukturovaná. Cíl práce byl splněn.

Otázky k obhajobě:

Čím si vysvětlujete odlišnost dat u GSM (strana 43), proč se mnohdy data z GSM nepodařilo získat?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Hradci Králové, dne 11. září 2017

podpis