

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Došlík Tomáš
Téma: Gamifikace pro podporu pořádání festivalu (id 20727)
Oponent: Kocman Radim, Ing., UIFS FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** **méně obtížné zadání**
Stěžejní funkcionalita stanovená zadáním se zdá být poměrně jednoduchá na realizaci. Jako komplikovanější část vidím pouze její včlenění do CMS Drupal. Celkově proto hodnotím zadání jen jako méně obtížné.
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání splněno**
Všechny body zadání jsou v předložené práci splněny.
- 3. Rozsah technické zprávy** **je v obvyklém rozmezí**
Rozsah technické zprávy je v obvyklém rozmezí, od úvodu po závěr má zpráva 39 vysázených stran.
- 4. Prezentací úroveň předložené práce** **75 b. (C)**
Technická zpráva je vcelku dobře členěna. Samotný text je psán čtivě a srozumitelně. U obsahu kapitol bych si ale dokázal představit lepší rozčlenění. Některé pojmy (např. gamifikace a Drupal) jsou zbytečně vysvětlovány po částech v několika různých kapitolách, což do textu zavádí chaos.
- 5. Formální úprava technické zprávy** **75 b. (C)**
Typograficky i gramaticky je práce na dobré úrovni, je zde ale možné najít určité nedostatky. Po typografické stránce jsou zde nedostatky v sazbě obrázků (po tisku rozmazané), odstavců (zalomení mezi některými stránkami) a nadpisů. Po jazykové stránce pak čas od času nesedí tvary koncovek slov pro daný kontext ve větě.
- 6. Práce s literaturou** **75 b. (C)**
Celkem je uvedeno 15 studijních pramenů. Vlastní výsledky studenta jsou v práci řádně odlišeny. Literatura je citována dle příslušných norem. V seznamu literatury se ale nacházejí i některé zdroje (např. [9]), které se nezdají být pro odkazovanou tematiku příliš relevantní.
- 7. Realizační výstup** **95 b. (A)**
Realizační výstup se zdá být velmi dobře navržen i implementován. Jeho koncepce ve formě přídavného modulu dobře zapadá do zavedeného informačního systému v CMS Drupal. Samotný kód je pak dobře rozčleněn i okomentován. Pro práci s formuláři a databází jsou použity vhodné moderní techniky implementace, které pomáhají předcházet bezpečnostním problémům. Implementace je doplněna základními jednotkovými testy. Celkově nemám realizaci výstupu co vytknout.
- 8. Využitelnost výsledků**
Tato práce byla od začátku koncipována pro přímé využití v praxi. Implementovaný gamifikační systém je již plně začleněn do informačního systému používaného pro organizaci festivalu Animefest.
- 9. Otázky k obhajobě**
 1. Jakým způsobem souvisí citovaný zdroj [9] s popisem koncepce kaskádových stylů?
 2. V navržené struktuře databáze nejsou pro propojení tabulek použity (dnes již běžné) reference přes cizí klíče. Tabulky tedy používají datové sloupce pro uložení hodnoty souvisejících identifikátorů z jiných tabulek. Můžete toto rozhodnutí blíže zdůvodnit?
 3. V kapitole 6.3.1. je uvedeno, že uživateli nebyl přepočten bodů jasný z "nějakého důvodu". Můžete tuto zpětnou vazbu více rozvést?
- 10. Souhrnné hodnocení** **85 b. velmi dobře (B)**
Práce má velmi kvalitní realizační výstup, zpracování technické zprávy ale vidím spíše jako průměrné. Celkově proto navrhuji hodnotit práci stupněm B (85 bodů).

Prohlášení: Uděluji VUT v Brně souhlas ke zveřejnění tohoto posudku v listinné i elektronické formě.

V Brně dne: 24. května 2018

.....
podpis

