

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Pohner Pavel
Téma: Motivační mobilní hra pro elektronické zdravotnictví (id 20894)
Oponent: Hynek Jiří, Ing., UIFS FIT VUT

1. **Náročnost zadání** **obtížnější zadání**
Student prostudoval význam pojmu gamifikace a jeho využití pro udržování zdravého životního stylu. Dále provedl průzkum existujících aplikací určených pro zdravý životní styl využívajících prvky gamifikace. Na základě průzkumu navrhl novou mobilní aplikaci motivující ke zvýšení pohybových aktivit formou sestav cviků zadávaných dle zkušeností uživatele. Student musel analyzovat možné odlišnosti mezi sportovními dovednostmi různých uživatelů a specifikovat vhodné sestavy cviků. Implementovaná aplikace je multiplatformní, využívá framework Apache Cordova. Student musel provést testování na odlišných zařízeních.
2. **Splnění požadavků zadání** **zadání splněno**
3. **Rozsah technické zprávy** **je v obvyklém rozmezí**
4. **Prezentační úroveň předložené práce** **85 b. (B)**
Student práci rozdělil do vhodně navazujících kapitol. Vytkl bych zejména absenci popisu tvorby sestav cviků tvořících úkoly aplikace. Dále bych uvítal popis vyhodnocování množství konkrétních cviků, které je pro daného uživatele vhodné. Oceňuji podrobný popis uživatelského testování.
5. **Formální úprava technické zprávy** **75 b. (C)**
Práce je úhledně vysázená. Student se však v textu neodkazuje na některé obrázky. Z jazykového hlediska bych vytkl zejména neformální vyjadřování a velmi časté skloňování anglických výrazů. Student se místy vyjadřuje krkolomně (např. "není nepodobný"), píše dlouhá souvětí (např. 2. věta sekce 5.3.1), což zbytečně komplikuje čitelnost textu.
6. **Práce s literaturou** **90 b. (A)**
Práce s literaturou je na dobré úrovni. Citace jsou v textu řádně označeny.
7. **Realizační výstup** **95 b. (A)**
Aplikace má intuitivní ovládání. Uživatel je postupně vyzván řešit jednotlivé úkoly, jejichž náročnost je zvyšována se zkušenostmi uživatele. Jednotlivé cviky jsou uživateli vysvětleny prostřednictvím obrázku nebo videa. Uživatelské testování bylo podrobně popsáno. V rámci mého testování aplikace jsem odhalil některé drobné uživatelské nedostatky, které dále popisuji v komentáři pro studenta.
8. **Využitelnost výsledků**
Aplikace byla uveřejněna v internetovém obchodě Google Play.
9. **Otázky k obhajobě**
V sekci 8.3.2 popisujete možné rozšíření funkcionality o funkci porovnání výkonu uživatelů. Jakým způsobem byste mohl sledovat, zda uživatelé nepodvádějí? Do jaké míry je to možné? Čím byste v rámci hry zvýšil motivaci uživatelů k poctivému zadávání údajů?
10. **Souhrnné hodnocení** **89 b. velmi dobře (B)**
Bakalářská práce splňuje požadavky. Výše zmíněné nedostatky jsou vyváženy kvalitním realizačním výstupem. Student tvořil aplikaci s cílem jejího uveřejnění, což se povedlo. Kladl dostatečný důraz na uživatelské testování. Navrhuji **hodnocení stupněm B**.

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

V Brně dne: 30. května 2018

.....
podpis