

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Matuška Lubomír

Téma: Nástroj pro podporu kvalitního studia i studentského života na FIT (id 19507)

Oponent: Szőke Igor, Ing., Ph.D., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** **průměrně obtížné zadání**
Jedná se o průměrně obtížné zadání. Částečně směřuje spíše do oblasti softskills. Zadání obsahuje dostatek prostoru pro vlastní invenci studenta.
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání splněno**
Podle mého názoru došlo k lehkému odchýlení v bodu 2, ale to je dáno konkrétním řešením.
- 3. Rozsah technické zprávy** **je v obvyklém rozmezí**
- 4. Prezentační úroveň předložené práce** **90 b. (A)**
Text práce má logickou strukturu, je čtivý a přiměřeně stručný. Neobsahuje nesouvisející texty. Jako negativní vidím krátké popisky obrázků (nejsou popsány detaily v obrázku).
- 5. Formální úprava technické zprávy** **75 b. (C)**
Formální úprava je průměrná. Student nečísluje podkapitoly druhé úrovně. Takže v textu je hůře rozlišitelné, jestli se jedná o podkapitolu druhé nebo třetí úrovně. Práce obsahuje průměrné množství překlepů (neodhalitelných spellcheckerem), a gramaticky nesprávných vět. Z pohledu typografie, student chybně sází citace (až za konec věty). V textu se občas objevují zvláštní slova (vynucený překlad anglických terminus technicus do češtiny). Některé kapitoly jsou velmi krátké. Hodilo by se využít výčtu, či jiného prostředku.
- 6. Práce s literaturou** **75 b. (C)**
Student čerpá asi ze 3 zdrojů. Větší část kapitoly o gamifikaci student cituje z jiné diplomové práce, což nepovažuji za věrohodný zdroj informací. Některé citace by měly být spíše poznámky pod čarou (odkazy na web). Dále vidím stručný popis pouze dvou aplikací využívajících gamifikaci, jako lehce nedostatečnou.
- 7. Realizační výstup** **95 b. (A)**
Student vytvořil několik dotazníků, posbíral zpětnou vazbu, navrhl, vytvořil a nechal otestovat aplikaci. Následně opět sezbíral zpětnou vazbu a vyhodnotil výsledek. Množina testerů byla dostatečně velká. Výhrady mám pouze k závěrům v práci, které jsou založeny pouze na výsledcích dotazníku. Chybí závěry ze skutečného chování uživatelů aplikace - to je dáno nízkou návštěvností přednášek před koncem semestru. Zdrojové kódy nejsou komentovány a neobsahují hlavičku s autorstvím studenta. Chybí readme.txt.
- 8. Využitelnost výsledků**
Aplikace přináší nasazení gamifikace do systému přednášek. Aplikace byla zveřejněna a má potenciál být využívána. Otázkou je, jestli se tak stane.
- 9. Otázky k obhajobě**
 - Máte k dispozici nějaká reálná data o chování uživatelů, na kterých můžete potvrdit/vyvrátit závěry z dotazníků?
 - Na straně 14 (sekce 2.5.2) se zmiňujete o 4 základních typech učení. Které to jsou?
- 10. Souhrnné hodnocení** **89 b. velmi dobře (B)**
Student nastudoval gamifikaci a aplikoval ji v systému přednášek formou webové aplikace. Pečlivě provedl průzkum názoru před a po uvedení aplikace. Aplikace je nasazena. Dobrou kvalitu praktické části práce negativně ovlivňuje text, který je lehce podprůměrný.

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

V Brně dne: 31. května 2017

.....
podpis