

## Posudek oponenta bakalářské práce

**Student:** Hynek Tomáš

**Téma:** Mobilní aplikace do posilovny (id 19684)

**Oponent:** Kolář Martin, M.Sc., UPGM FIT VUT

1. **Náročnost zadání** **obtížnější zadání**  
Práce vyžaduje nejen znalosti vývoje na platformě Android, ale také prostudování problematiky uživatelských testů, a jejich zakomponování do vytváření UX, tedy optimalizace využívání uživatelského rozhraní.
2. **Splnění požadavků zadání** **zadání splněno**  
Vytvořená aplikace je zcela funkční, a obsahuje dobře promyšlené rozhraní. Zdrojový kód i technická zpráva také odpovídají požadavkům.
3. **Rozsah technické zprávy** **je v obvyklém rozmezí**  
Zpráva je na spodní hranici obvyklého rozmezí, ale důkladně pojednává o všech relevantních tématech.
4. **Prezentační úroveň předložené práce** **85 b. (B)**  
Zpráva čtenáře logicky provádí teorií a vývojem aplikace, a důkladně pojednává o všem podstatném: Uživatelské rozhraní, uživatelské testování, technická stránka vývoje, ukázky kódu jednotlivých funkcionalit, až po ukázky využití.
5. **Formální úprava technické zprávy** **95 b. (A)**  
Zpráva je velmi dobře napsaná v LaTeXu, čemuž odpovídá typografická stránka. Text obsahuje zanedbatelnou hrstku nepodstatných gramatických chyb.
6. **Práce s literaturou** **95 b. (A)**  
Student důkladně nastudoval literaturu pro všechny aspekty práce, a v textu je správně využívá a cituje. Převzaté materiály jsou správně citované. Obrázek 2.1 není aktuální, Obrázek 2.2 by mohl obsahovat názvy aplikací ze kterých jsou obrázky převzaty, a Obrázek 2.4 by měl mít přeložený text.
7. **Realizační výstup** **97 b. (A)**  
Student vytvořil špičkovou aplikaci zdaleka předčující základní požadavky funkčnosti. Musím ovšem poznamenat že kód, který je jinak velmi čitelný, neobsahuje komentáře.
8. **Využitelnost výsledků**  
Vytvořená mobilní aplikace je užitečná a dotažená do konce.
9. **Otázky k obhajobě**
  - Kvantifikujte rozdíl v časovém zatížení pro paralelní a iterativní návrh uživatelského rozhraní.
  - Jak je možné posoudit skutečný přínos gamifikace v aplikaci?
  - Jakou technologii by jste využil pro ukládání uživatelských dat online?
  - Jak bude probíhat ladění po zveřejnění v obchodě Google Play?
  - Jak se v Java používá databáze SQLite, kdyby nebyl využit nástroj OrmLite? Jmenujte kroky
10. **Souhrnné hodnocení** **90 b. výborně (A)**  
Student vynaložil značné množství energie na vývoji kvalitního uživatelského rozhraní s použitím vhodných nástrojů pro tvorbu a testování návrhu rozhraní a paralelního testování. Na rozdíl od jiných prací je vše skutečně dotaženo do konce, a věřím že aplikace bude úspěšná.

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

V Brně dne: 31. května 2017

.....  
podpis