

## Posudek oponenta bakalářské práce

**Student:** Paulus Tomáš

**Téma:** Nástroj pro podporu odborné profilace a excelentnosti u studentů (id 20012)

**Oponent:** Szóke 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
- 3. Rozsah technické zprávy** je v obvyklém rozmezí
- 4. Prezentační úroveň předložené práce** 75 b. (C)  
Text práce je čtivý a pochopitelný, jednotlivé kapitoly na sebe navazují. Druhá kapitola obsahuje sekce působící dojmem, že byly napsány, aby byl splněn bod 1 zadání. Ne všechny zde popsané informace byly následně použity a mají tak přímý vztah k práci. U některých obrázků chybí detailní popis (obrázky wireframes, screenshoty atd.)
- 5. Formální úprava technické zprávy** 75 b. (C)  
Student se stále dokola snaží čtenáře přesvědčit, že jsme "Fakulta informatiky" VUT, a že se zde studuje "odbor" informatiky. Jinak je práce po jazykové a typografické stránce bez zásadních prohřešků a obsahuje minimum překlepů.
- 6. Práce s literaturou** 85 b. (B)  
Student nastudoval několik zdrojů týkajících se gamifikace a relativně dobře je uplatnil při řešení daného problému. Převzaté věci z literatury správně cituje. V práci Lubomíra Matušky jsem narazil na zmínku, že jste z počátku spolupracovali na řešení svých prací. Bohužel v této práci o této spolupráci není zmínka.
- 7. Realizační výstup** 80 b. (B)  
Student na základě nastudovaných informací o gamifikaci naimplementoval webovou službu, která by měla motivovat studenty FIT k pravidelnému studiu a zvýšit tak jejich profesní kvalitu. Byl využit standardní PHP framework a dostupné knihovny. Student se zaměřil na získání zpětné vazby uživatelů a její zhodnocení. Bohužel mi chybí detailnější vyjádření, jak dlouho byli uživatelé monitorováni, kolik procent, a po jak dlouhé době "odpadlo", atd.  
Na CD chybí readme.txt. Zdrojové kódy jsou částečně komentované, chybí hlavičky se jménem studenta. Student přišel dílo demonstrovat.
- 8. Využitelnost výsledků**  
Systém se i přes některé drobné nedokonalosti zdá být funkční. Otázkou je, jestli se v budoucnu ujme.
- 9. Otázky k obhajobě**
  - Můžete podrobně popsat, na kterých věcech jste spolupracoval s kolegou Lubomírem Matuškou? Které výsledky se promítly do vaší práce?
  - Které pojmy z tabulky 2.2, a jak byly použity v implementovaném systému?
  - Detailně prosím analyzujte chování uživatelů. Popište, jak dlouho bylo prováděno testování (druhá vlna) - například grafy z Google Analytics, po jak dlouhé době uživatelé přestali systém používat a už se nevrátili (histogram), atd.
  - Které koncepty gamifikace byly a které nebyly použity v systému? Proč?
- 10. Souhrnné hodnocení** 85 b. velmi dobře (B)  
Jedná se o nadprůměrně zvládnutou práci. Student důkladně nastudoval teorii gamifikace, dále ji aplikoval na problematiku studia FIT. Implementoval IS a nechal ho používat několika desítkám uživatelů. Následně získal a vyhodnotil zpětnou vazbu. Kvalitu práce bohužel degraduje jazyková stránka a občasná vata v kapitole 2. Analýza návštěvnosti by rovněž mohla být více detailní pokud se týká diskuze chování uživatelů. Nicméně nechám na zvážení komise návrh práce na některé z ocenění.

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

V Brně dne: 31. května 2017

.....  
podpis