

Posudek oponenta bakalářské práce

Autor/autorka práce: Štěpán Martínek

Název práce: Vývoj seriózní hry pro podporu sebevědomí

Obsah práce

Cílem práce autora je vytvořit mobilní aplikaci pro podporu sebevědomí. Kromě vlastní mobilní aplikace je součástí řešení i serverová část poskytující potřebné služby přes REST API, testování vytvořené hry na dobrovolnících a teoretická část věnující se problematice sebevědomí a rozboru vybraných her pro zvýšení sebevědomí.

Autor práce nejprve definuje pojem sebevědomí, nastiňuje problém nízkého sebevědomí a dále způsob a metody pro určení a zvýšení sebevědomí. Druhá kapitola kategorizuje seriózní hry a popisuje vybrané příklady těchto her. Autor práce dále ve třetí kapitole navrhuje vlastní hru, založenou na pěstování rostlin.

Vlastní implementace je popsána ve čtvrté kapitole. Zde autor práce výrazněji popisuje serverovou část, při popisu mobilní aplikace se však omezí jen na základní fakta (zvolený programovací jazyk Kotlin, Realm, Retrofit). Chybí mi zde podrobnější programátorská dokumentace (diagram tříd, popis jednotlivých aktivit v Androidu atp.). Na přiloženém CD je pdf dokument s názvem „Programátorská dokumentace“, ale jedná se spíše o instalační příručku. Také uživatelská dokumentace na přiloženém CD opomíná úvodní obrazovku s nutností zadání přístupového kódu (jaký je?).

Aplikace byla podrobena testování ze strany uživatelů (viz pátá kapitola), kteří dotazníkovou formou vyjadřovali své postřehy. Na práci oceňuji, že bakalář na jednotlivé podněty podrobně zareagoval i v textu práce. Šestá kapitola je věnována dalším rozšířením, která považuji za relevantní.

Součástí práce je příloha s popisem komunikačního protokolu, ukázky screenshotů aplikace, výsledky dotazníkového šetření a obsahem přiloženého CD.

Kvalita řešení a dosažených výsledků

Vytvořenou aplikaci jsem otestoval a pracovala očekávaným způsobem. Aplikace má velmi pěkné grafické provedení a při testování byla stabilní. Pouze část hodnocení sebereflexe byla vzhledem k malému množství vzorků a zachování privátnosti nedostupná. Za vhodné bych považoval, aby šlo nastavit adresu serveru přímo v aplikaci, místo změny v XML souboru a následné kompilaci projektu v Android Studiu. Také by bylo vhodné, aby pro účely demonstrace mohla aplikace alespoň částečně pracovat v offline režimu bez serveru, neboť zprovoznění serveru není úplně triviální a na stejném stroji dochází ke konfliktu virtualizačních platforem emulátoru a dockeru (což je vlastnost, ne chyba autora).

Oceňuji použití Kotlinu, jako moderního jazyka pro vývoj aplikací v Androidu, kód je vhodně strukturovaný. Komentáře programového kódu jsou velmi úsporné, ale dostačují pro porozumění základních myšlenek autora.

Formální úroveň

Práce má logickou strukturu a je psána velmi srozumitelným způsobem. Drobnou výhradu bych měl k obrázku 1 na str. 18, přijde mi trochu rozmazaný a jeho informační obsah úplně neodpovídá velikosti. Další komentáře již byly zmíněné v předchozích částech posudku.

Práce s literaturou

Literatura je rozdělena na tištěné zdroje (5 záznamů) a elektronické zdroje (26 záznamů). Drobnou výhradu bych měl k jejímu číslování, neboť pro určitý index je třeba dohledat, v které seznamu se nachází. Výběr literatury je relevantní k řešené problematice a je zaměřený převážně na teoretickou část práce.

Splnění zadání

Student splnil body zadání bakalářské práce.

Doplňující informace k práci

Nemám.

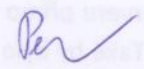
Dotazy k práci

Bylo by možné alespoň částečně provozovat aplikaci v offline režimu?

Jaké změny ve vytvořené aplikaci by bylo nutné provést?

Navrhuji hodnocení známkou **velmi dobře** a práci doporučuji k obhajobě.

V Plzni, 17.5.2018


Ing. Ladislav Pešička