

Posudek vedoucího bakalářské práce

Student: Jonáš Krása
Číslo studenta: E21526
Název bakalářské práce: Interaktivní grafický návrh mobilní aplikace
Cíl práce: Vytvořit interaktivní prototyp návrhu mobilní aplikace
Vedoucí práce: Ing. Miloslava Kašparová, Ph.D.
Studijní program: B0688A050001 Aplikovaná informatika
Akademický rok: 2023/2024

Náročnost tématu

	výborně	velmi dobře	vyhovující	nevyhovující	nelze hodnotit
Teoretické znalosti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vstupní údaje a jejich zpracování	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Použité metody	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kritéria hodnocení práce

	výborně	velmi dobře	vyhovující	nevyhovující	nelze hodnotit
Stupeň splnění cíle práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Původnost zpracování tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka provedené analýzy (ve vztahu k tématu)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba práce a rozsah	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s českou a zahraniční literaturou včetně citací	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková úroveň (styl, gramatika, terminologie)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Využitelnost výsledků práce

	vysoká	střední	nízká	nelze hodnotit
Pro teorii	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro praxi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cílem práce bylo vytvořit interaktivní prototyp mobilní aplikace.

Předložená bakalářská práce je podrobně a čistě zpracována, je dobře strukturována a je rozdělena do čtyř kapitol. První kapitola uvádí popis současného stavu, kde se autor zabývá definicí základních pojmů, definicí a charakteristikou mobilních aplikací, typy a kategoriemi aplikací, typy gest na mobilních zařízeních a základními typy komponent.

Druhá kapitola je věnována formulaci problému, kde je uveden postup při tvorbě prototypu mobilní aplikace, postup po dokončení prototypu mobilní aplikace a současný přístup k UI a UX designu.

Grafický návrh mobilní aplikace Arttastic je obsahem kapitoly třetí. Autor se zde zabývá rozborem použitého softwaru Figma, rozborem metody generování obrázků použitých v mobilní aplikaci a postupem tvorby interaktivního designu mobilní aplikace včetně definice cílové skupiny. Obsahem čtvrté kapitoly je zhodnocení dosažených výsledků a shrnutí základních poznatků.

Video ukázkou prototypu mobilní aplikace Arttastic je možné zhlédnout prostřednictvím odkazu: <https://youtu.be/Ru3e4vBTCKo>.

Ostatní připomínky k práci

Student k vypracování předložené bakalářské práce přistupoval velmi aktivně, pracoval průběžně a využíval pravidelných konzultací. Při zpracování tématu vycházel i ze zkušenosti s vývojem aplikace pro sportovní kluby EOS.

Vyjádření k výstupům ze systému Theses

Předložená bakalářská práce není plagiát. Nejvyšší míra podobnosti jsou 2 %.

Otázky a náměty k obhajobě

Zabýval jste se návrhem prototypu mobilní aplikace. Z hlediska různých členění se rozlišují aplikace komerční a firemní. Do jaké kategorie lze zařadit Vaši aplikaci a jak se tyto uvedené kategorie liší?

Jak předpokládáte, že bude Vámi navržená aplikace intuitivní pro nové uživatele?

Závěrečné hodnocení

Práci **doporučuji** k obhajobě.

Tuto bakalářskou práci navrhuji hodnotit známkou: **A**

V Pardubicích 23.5.2024

Podpis