

## Hodnocení vedoucího bakalářské práce – praktická část\*

|                                  |   |           |           |
|----------------------------------|---|-----------|-----------|
| <b>Jméno a příjmení studenta</b> | Markéta Švidrnochová                              |           |           |
| <b>Studijní program</b>          | Výtvarná umění                                    |           |           |
| <b>Obor/ateliér</b>              | Multimédia a design / Digitální design            |           |           |
| <b>Forma studia</b>              | Prezenční   | Akad. rok | 2019/2020 |
| <b>Název práce</b>               | Vzdělávací mobilní aplikace s gamifikačními prvky |           |           |
| <b>Vedoucí práce</b>             | MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.                     |           |           |

### Záměr a cíle práce

Jedním z imperativů dneška (ať už se nám to líbí či ne) je nutnost nikdy nekončícího učení se od dětství až do nejpozdějšího věku. Digitální technologie nám však mohou v podobě e-learningu s tímto úkolem velmi dobře pomoci. Bakalářský projekt Markéty Švidrnochové se tak snaží na tento fakt reagovat záměrem mobilní aplikace nabízející lekce šití pro začátečníky i pokročilé, s využitím toho nejlepšího, co současné on-line prostředí a naše poznání nabízí.

### Postup práce

Markéta přistoupila k celému projektu velmi systematicky a důsledně. Počínaje přípravnou fází a uživatelským výzkumem (viz podrobný popis v teoretické části) postupovala krok za krokem vpřed podle jasně stanoveného plánu.

Po počátečním studiu potřebných zdrojů, shromáždění a vyhodnocení velkého množství informací si definovala jasné zadání a cíle aplikace. Teprve poté se pustila do budování celkové architektury, kde na základě dobře navrženého user flow v několika verzích prototypu postupně vznikala základní logika (on-boarding, seznam lekcí, detail lekce, uživatelský účet), kterou dále – souběžně s detailním rozpracováváním wireframe jednotlivých obrazovek – obohacovala o prvky gamifikace. Důležitým vodítkem po celou dobu vývoje jí byly výborně zpracované persony a podrobně definované uživatelské cesty aplikací.

Už během práce na prototypu se v něm postupně začaly objevovat prvky naznačující možnou podobu vizuálního designu rozhraní, konečný výsledek však i v tomto případě prošel důsledným vývojem a řadou iterací. Ukázalo se totiž jako nezbytné nejdříve naplnit aplikaci reálným obsahem (detail lekce, seznam lekcí apod.) a grafické uživatelské rozhraní navrhovat souběžně s vizuálními principy aplikovanými na všechny prvky obsahu tak, aby uživatel vnímal kompaktní, harmonický celek. Markéta si i v tomto případě udělala potřebný výzkum a analýzu, jejímž výsledkem byl inspirační moodboard, který se stal předobrazem výsledného řešení.

V závěrečné fázi projektu se soustředila na trpělivé dopracovávání všech možných detailů, jež v konečném důsledku vytváří celkový dojem a uživatelský zážitek.

## Hodnocení

Přestože se Markéta do práce pustila se zpožděním (původně plánovala dokončit studium až v příštím roce, ale zareagovala na posun termínu státních zkoušek kvůli koronavirové pandemii), postupovala vpřed rychle a efektivně, díky čemuž ve výsledku představuje plně dokončený projekt svým rozsahem přesahující požadavky na bakalářskou práci.

Ačkoli se jednalo o její první návrh mobilní aplikace, počínala si velmi zkušeně – dokázala využít všechny znalosti a dovednosti získané z předchozích (především webových) projektů, další informace týkající se bezprostředně jejího záměru (uživatelský výzkum, problematika gamifikace) si průběžně aktivně vyhledávala a studovala, aby si prohloubila již dříve získané znalosti.

Bylo mi potěšením Markétu vést – na každou konzultaci měla připraveno velké množství zpracovaného materiálu a dobře strukturovanou sadu témat k prodiskutování, každá drobná zpětná vazba pro ni byla impulsem k dalšímu zpřesňování či rozvíjení potenciálu jejího návrhu.

Bakalářskou práci Markéty Švidrnichové hodnotím tedy jako naprosto příkladnou nejen po stránce výsledku, jímž je komplexně zpracovaný interaktivní prototyp a jeho prezentace, ale také – a to možná ještě více – z hlediska procesu a přístupu, s jakým k celému projektu přistoupila. Už teď lze s jistotou tvrdit, že jako digitální designerka je pro svou profesi výborně připravená.

**Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 0 %.**

Návrh klasifikace      A – výborně

V(e) Uherském Hradišti      dne 26. 8. 2020

.....  
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

|             |                 |           |                |                |                  |
|-------------|-----------------|-----------|----------------|----------------|------------------|
| A - výborně | B - velmi dobře | C - dobře | D - uspokojivě | E - dostatečně | F - nedostatečně |
|-------------|-----------------|-----------|----------------|----------------|------------------|

---

\* nehodící se škrtněte