Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	**Andrej Pekarík**		
Studijní program	**Multimédia a design**		
Specializace/ateliér	**Digitální design**		
Forma studia	**Prezenční**	**Akad. rok**	**2024/2025**
Název práce	**Eventová aplikace s motivačním systémem odměn podporujícím zapojení uživatelů**		
Vedoucí práce	**MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.**		

kontext, záměr a cíl projektu

Věrnostní systémy patří mezi velmi efektivní a zaužívané marketingové strategie. Digitální technologie tyto praktiky posunuly o další level díky využití principů gamifikace, sociální interakce apod.. Běžně se s tímto fenoménem setkáváme v odvětví obchodu a služeb, je ale přítomný i v mnoha dalších oblastech.

Andrej Pekarík se rozhodl vytvořit návrh aplikace zaměřené na přehled kulturních událostí, která by pomocí gamifikace a systému odměn zvýšila zájem o kulturní dění a návštěvnost akcí. Vzhledem k tomu, že se tzv. "živá kultura" dlouhodobě potýká s nižším zájmem publika, dává jakýkoli pokus o jeho zvýšení rozhodně smysl.

průzkum a analýza

Ve dvou rozsáhlých kapitolách textové části práce jsou velmi dobře popsány proměny chování lidí (tedy jejich každodenní návyky) v souvislosti s nástupem digitálních médií v oblasti kultury a zábavy a dále postižení fenoménu gamifikace. Oceňuju širší pohled na celou problematiku skrze kulturně-sociologický rámec, stejně jako vyjasnění si gamifikačních principů podstatných pro návrh motivačního systému. Autor se zde ukazuje jako velmi schopný kompilátor kvalitních zdrojů (viz četné parafráze odborných studií).

Slabší už mi přijde analytická část, zkoumající dvě současné aplikace (Eventbrite a Fever), které jsou nejblíže záměru autora. Porovnání těchto dvou řešení sice přináší jisté poznatky z hlediska vlastního návrhu reward systému, není mi ale jasné, proč nekonfrontuje popsané gamifikační principy přímo s designem konkrétních obrazovek analyzovaných aplikací. Zaměření se čistě na motivační systém je navíc příliš úzké, pozornosti se vůbec nedostává problematika rozhraní nabízejícího samotný přehled akcí (podstatná část zamýšleného digitálního produktu).

Největší problém však vidím v nedostatečném průzkumu z hlediska potřeb a motivací potenciálních uživatelů, případně bariér, jež jim brání ve větší aktivitě. Autor se spoléhá pouze na poznatky získané z různých studií, aniž by skrze vlastní aktivní dotazování došel k hlubšímu pochopení potřebnému k nalezení odpovídajících motivačních strategií.

postup práce

Vzhledem k tomu, že jsme se ke konzultacím sešli snad jen dvakrát nebo třikrát, nemohu se k celému postupu, tj. řešení jednotlivých fází projektu, příliš vyjadřovat. Jak píšu výše, hlavní problém nastal dle mého názoru už ve výzkumné fázi, který se pak projevil především v návrhu motivačního systému. Čekal jsem, že se právě nad touto – nejpodstatnější – částí celého řešení ještě setkáme, ale k tomu už nedošlo, hodnotím tedy pouze předložený výsledek (textový popis a náhledy několika obrazovek).

výsledné řešení a hodnocení

Navržený prototyp eventové aplikace působí na první pohled jako standardní, ničím nevybočující digitální produkt. Zde autor prokazuje svoji schopnost navrhovat uživatelská rozhraní odpovídající očekávaným standardům a současným trendům. Při bližším zkoumání však začnou vyvstávat mnohé problémy. Jako první zmíním nepříliš velký komfort z hlediska vyhledávání kulturních událostí a akcí. Základní rozhraní aplikace je z hlediska možností cílenějšího vyhledávání, nebo už rovnou personalizovaného výsledku v defaultním nastavení výpisu akcí (filtrování typ akce, žánr, podrobnější práce s lokalizací a kalendářem...) až příliš minimalistické.

Ještě větší problém vidím v celém tzv. reward systému, který bez hlubšího zamyšlení opisuje principy z jiných motivačních aplikací. Nenacházím zde nijak inovativní přístupy, které by mne potenciálně vedly ke změně chování vedoucí k větší míře plánování či zapojení (viz absence potřebného výzkumu). Jako potenciální uživatel takové aplikace si dovolím tvrdit, že takto navržený systém odměn se do značné míry míjí s motivací utrácet peníze za kulturní vyžití. V konečném důsledku se tak autorovi bohužel nepodařilo skutečně dobře navrhout ani jednu část zamýšleného digitálního produktu. Jako hlavní příčinu zde vidím podcenění obrovské komplexity celého záměru, respektive nedostatečné nasazení autora, nutné ke zvládnutí takto náročné výzvy.

Je mi velmi líto, že svou závěrečnou bakalářskou prací Andrej Pekarík potvrdil spíš nezájem o dosažení co nejlepšího výsledku, než své (nejen) designerské schopnosti, které přitom ale zcela nepochybně má.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 3 %.

Návrh klasifikace: D

V Uh. Hradišti dne 14. 6. 2025

……………………………………

podpis vedoucího práce

Hlavními hodnoticími kritérii při posuzování bakalářské práce jsou:

1. Relevantnost přístupu ke zvolenému tématu, rozsah práce
2. Pochopení problematiky, definování cílů práce a jejich naplnění
3. Úroveň návrhu vlastního řešení (míra originálnosti, inovativnosti, kvalita zpracování)
4. Úroveň textové a dokumentační části (kvalita odborných zdrojů a práce s nimi, jazyková a formální úroveň práce)
5. Kvalita prezentace celého projektu

Zásady pro vypracování bakalářské práce

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 20 – 25 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 8, z toho minimálně 4 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)

SZZ / obhajoba BP:

- grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m^2, multimediální prezentace ve formě a rozsahu dle konzultace s vedoucím práce
- autorská grafická úprava textové / dokumentační části – 1 výtisk

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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