

# Posudek práce

předložené na Ústavu aplikované informatiky Přírodovědecké fakulty JU

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> posudek vedoucího | <input type="checkbox"/> posudek oponenta |
| <input checked="" type="checkbox"/> bakalářské práce  | <input type="checkbox"/> diplomové práce  |

**Autor/ka:** Václav Soubusta

Název práce: Modelování nákupního chování

Studijní obor: Aplikovaná informatika

Datum odevzdání: 9. 12. 2012

**Jméno a tituly vedoucího/oponenta:** Ing. Jiří Jelínek, CSc.

Pracoviště: Ústav aplikované informatiky

Kontaktní e-mail: jjelinek@prf.jcu.cz

## Odborná úroveň práce:

- vynikající  velmi dobrá  průměrná  podprůměrná  nevyhovující

## Věcné chyby:

- téměř žádné  vzhledem k rozsahu přiměřený počet  méně podstatné četné  závažné

## Výsledky:

- originální  původní i převzaté  netriviální kompilace  citované z literatury  opsané

## Rozsah práce:

- veliký  standardní  dostatečný  nedostatečný

## Grafická, jazyková a formální úroveň:

- vynikající  velmi dobrá  průměrná  podprůměrná  nevyhovující

## Tiskové chyby:

- téměř žádné  vzhledem k rozsahu a tématu přiměřený počet  četné

## Celková úroveň práce:

- vynikající  velmi dobrá  průměrná  podprůměrná  nevyhovující

### **Slovní vyjádření, komentáře a připomínky vedoucího/oponenta:**

Autor se ve své práci zabývá velmi aktuální tematikou tvorby simulačních modelů za podpory ICT. Cílem práce bylo vytvořit model nákupního chování skupiny jednotlivců v daném regionu. Autor v ní využil prostředí Greenfoot vycházející z produktu BlueJ.

Ve druhé kapitole práce se autor zaměřuje na popis multiagentního systému a jeho charakteristiku, přičemž kombinuje poznatky z řady zdrojů. Ve třetí kapitole pak autor shrnuje teoretické informace získané o nákupním chování nalezené v odborné literatuře.

Další část je pak věnována popisu samotného vývojového prostředí Greenfoot, které je postaveno na jazyce Java a usnadňuje tvorbu multiagentních modelů a jejich vizualizaci.

Další část práce je pak samotným jádrem práce a je věnována popisu samotného řešeného úkolu, návrhu příslušného konceptuálního modelu včetně popisu algoritmů chování, a vytvoření samotného modelu simulačního. Autor se v této oblasti zaměřuje na poměrně úzkou problematiku, zcela specifického a jasně definovaného příkladu, což je však v souladu se zadáním. Zejména v této části spočívá vlastní přínos autora, který navrhl samotný konceptuální model i provedl jeho realizaci ve formě implementace do prostředí Greenfoot.

S vytvořeným modelem byly dále provedeny některé experimenty, které autor popisuje v kapitole 6 a které ukazují, že navržený model je funkční a prakticky použitelný. U třetího experimentu by bylo vhodné do grafu vynést i počty zákazníků ve sledovaném obchodu. Na přiloženém CD by měly být doplněny konkrétní instance modelu pro tyto experimenty.

Pro navrženou aplikaci byla rovněž vytvořena příslušná technická dokumentace na úrovni zdrojového kódu (na přiloženém CD není správně vygenerována a soubor *index.html* zobrazuje pouze třídu *Graf*).

Práce je na průměrné grafické i gramatické úrovni, obsahuje některé typografické chyby a nestandardní formulační obraty, u obrázků chybí jejich číslování a u některých i popisky. Práce s informačními zdroji je na standardní úrovni.

### **Případné otázky při obhajobě a náměty do diskuze:**

1. **Jaké další experimenty by bylo možné provést s prezentovaným modelem?**
2. **Ve kterých směrech by bylo možné model rozšířit (zobecnit)?**
3. **Proč je ve vzorci na straně 22 maximální hodnota oblíbenosti násobena 2x?**

### **Práci**

doporučuji

nedoporučuji

uznat jako diplomovou/bakalářskou.

### **Navrhuji hodnocení stupněm:**

výborně  velmi dobře  dobře  neprospěl/a

Místo, datum a podpis vedoucího/oponenta: České Budějovice 14. ledna 2013

