



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Student: Adam Jirovský
Vedoucí práce: Ing. Miroslav Balík, Ph.D.
Název práce: Hra inspirovaná handheld zařízením Skannerz
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 30. 5. 2018

| | |
|---|---|
| Hodnotící kritérium: | Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4: |
| 1. Splnění zadání | 1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno |
| Popis kritéria: Posuďte, zda předložená ZP dostatečně a v souladu se zadáním obsahově vymezuje cíle, správně je formuluje a v dostatečné kvalitě naplňuje. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly splněny, posuďte závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků. Pokud zadání svou náročností vybočuje ze standardů pro daný typ práce nebo student případně vypracoval ZP nad rámec zadání, popište, jak se to projevilo na požadované kvalitě splnění zadání a jakým způsobem toto ovlivnilo výsledné hodnocení. | |
| Komentář: Zadáním bylo vytvoření hry volně inspirované herním handheld zařízením Skannerz. Autorovi se podařilo vytvořit funkční hru, postupoval v souladu s softwarově inženýrskými postupy od definice funkčních a nefunkčních požadavků, přes návrh a implementaci s využitím návrhového vzoru MVC až po testy jednak jednotkové tak i uživatelské. | |
| Hodnotící kritérium: | Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F): |
| 2. Písemná část práce | 90 (A) |
| Popis kritéria: Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posuďte, zda předložená ZP je po věcné stránce v pořádku, případně vyskytují-li se v práci věcné chyby nebo nepřesnosti. Zhodnoťte dále logickou strukturu ZP, návaznosti jednotlivých kapitol a pochopitelnost textu pro čtenáře. Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 26/2017, článek 3. Posuďte, zda student využil a správně citoval relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami. Zhodnoťte, zda převzatý software a jiná autorská díla, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami. | |
| Komentář: Rozsah práce odpovídá bakalářské práci, neobsahuje zbytečné části, přehledně popisuje celý proces tvorby aplikace, citační etiketa byla dodržena. | |
| Hodnotící kritérium: | Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F): |
| 3. Nepísemná část, přílohy | 75 (C) |
| Popis kritéria: Dle charakteru práce se případně vyjádřete k nepísemné části ZP. Například: SW dílo – kvalita vytvořeného programu a vhodnost a přiměřenost technologií, které byly využité od vývoje až po nasazení. HW – funkční vzorek – použité technologie a nástroje, Výzkumná a experimentální práce – opakovatelnost experimentů | |
| Komentář: Aplikace již dle svého tématu a úspěšnosti aplikací založených na podobné myšlence neaspírovala na desetitisíce stažení, ale je dobrým testem schopností autora. Jelikož nepostoupila do testování na Google Play, není objektivně možné plně zhodnotit její kvalitu, nicméně UI se mi zdálo místy neintuitivní a pro osoby neznající původní zařízení Skannerz je celý koncept obtížně pochopitelný. Určitě by tuto překážku dokázalo alespoň částečně kompenzovat doplnění hry o animované ukázky použití. | |
| Hodnotící kritérium: | Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F): |
| 4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost | 80 (B) |
| Popis kritéria: Dle charakteru práce zhodnoťte možnosti nasazení výsledků práce v praxi nebo uveďte, zda výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky nebo přinášející zcela nové poznatky. | |
| Komentář: Aplikace je funkční a po alfa a beta testování a zpracování výsledků z těchto testování by byla nasaditelná na Google Play. | |

| | |
|--|---|
| <p><i>Hodnotící kritérium:</i></p> <p>5. Aktivita a samostatnost studenta</p> | <p><i>Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 5:</i></p> <p>5a: 1=výborná aktivita, 2=velmi dobrá aktivita, 3=průměrná aktivita, 4=slabší, ale ještě dostatečná aktivita, 5=nedostatečná aktivita</p> <p>5b: 1=výborná samostatnost, 2=velmi dobrá samostatnost, 3=průměrná samostatnost, 4=slabší, ale ještě dostatečná samostatnost, 5=nedostatečná samostatnost</p> |
| <p><i>Popis kritéria:</i> V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posudte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven (5a). Posudte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce (5b).</p> | |
| <p><i>Komentář:</i> Se zadáním přišel sám autor a podařilo se mu mne přesvědčit k vedení práce i přes její velice netradiční koncept.</p> | |
| <p><i>Hodnotící kritérium:</i></p> <p>6. Celkové hodnocení</p> | <p><i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i></p> <p>85 (B)</p> |
| <p><i>Popis kritéria:</i> Shrňte stránky ZP, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Celkové hodnocení nemusí být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích. Obecně platí, že bezvadně splněné zadání je hodnoceno klasifikačním stupněm A.</p> | |
| <p><i>Text hodnocení:</i> Pan Jirovský prokázal schopnost využití technologií a nástrojů pro vývoj her pro OS Android, např. diagramy v EnterPrise Architect, návrh UI pomocí Mockplus, ZXing pro načítání čárových a QR kódů. Pro serverovou část vhodně využil platformu Firebase. Jako inovativní lze označit kradení příšer.</p> <p>Práci doporučuji k obhajobě a hodnotím klasifikačním stupněm B - velmi dobře.</p> | |

Podpis vedoucího práce: