



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Student: Ing. Eva Bartoňková
Vedoucí práce: Ing. Marek Suchánek
Název práce: Rozšiřitelná mobilní herní aplikace
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 28. 5. 2019

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: Všechny body zadání byly úspěšně naplněny. Byla provedena jak analýza technologií, tak i podobných mobilních aplikací a trendů v oblasti. Na základě analýzy byla navržena aplikace se třemi minihrami určenými pro skupiny hráčů. Implementace dle návrhu byla také řádně otestována a zdokumentována. Práce obsahuje i zhodnocení a návrh dalšího možného rozvoje.	
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: Písemná část práce je vytvořena pečlivě, stručně, jasně a čtivě popisuje důležité pojmy z oblasti vývoje mobilních her, cílovou skupinu i vybrané hry podobného zaměření. Následuje pak tradičně návrh, popis realizace a testování. Veškeré části tak na sebe logicky navazují, žádné důležité informace nechybí ani práce neobsahuje nesouvisející části. Typografické a gramatické chyby se téměř nevyskytují. Jediná výtka se týká úvodu, kde je již potřeba uvést zdroje pro některá silná a obecná tvrzení - například ty, které jsou dále použity v analýze cílové skupiny či technologií. Mimo úvodu jsou převzaté informace řádně ocitovány dle citačních zvyklostí.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
3. Nepísemná část, přílohy	95 (A)
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 je dobře navržená, zdrojový kód je přehledný ale i přes to by bylo vhodné jej doplnit dokumentačními komentáři. Nejsou porušeny žádné konvence a postupy vývoje SW, kód je dobře členěný a udržovatelný. Soubor README u zdrojového kódu obsahuje obecné informace o bakalářské práci a ne instrukce jaké jsou požadavky a postupy pro build/install.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost	100 (A)

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:

Výsledkem funkční a snadno použitelná hra pro Android a iOS (osobně testováno jen na Android) určená pro skupiny lidí. Hra má potenciál pro další rozvoj a následně případnou distribuci přes standardní kanály pro daný systém (např. Google Play).

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 5:

5. Aktivita a samostatnost studenta

5a:

1=výborná aktivita,

2=velmi dobrá aktivita,

3=průměrná aktivita,

4=slabší, ale ještě dostatečná aktivita,

5=nedostatečná aktivita

5b:

1=výborná samostatnost,

2=velmi dobrá samostatnost,

3=průměrná samostatnost,

4=slabší, ale ještě dostatečná samostatnost,

5=nedostatečná samostatnost

Popis kritéria:

V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven (5a). Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce (5b).

Komentář:

Autorka projevila velkou samostatnost a zkušenosti z předchozího studia, konzultací bylo potřeba velmi málo a spíše se týkaly formální stránky práce. Nicméně z práce je evidentní pečlivost a aktivita například ve vyhledávání zajímavých souvisejících zdrojů nebo organizování uživatelského testování aplikace.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):

6. Celkové hodnocení

95 (A)

Popis kritéria:

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.

Text hodnocení:

Práci celkově hodnotím jako výbornou. Autorka správně aplikovala postupy softwarového inženýrství a vytvořila mobilní herní aplikaci, která pobaví skupinu lidí a kterou lze snadno dále rozšiřovat.

Podpis vedoucího práce: