

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Nástroj pro generování High Fidelity prototypů ze zdrojových Low Fidelity prototypů
Jméno autora:	Štěpán Otta
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačů
Oponent práce:	Ing. Karel Frajták, PhD.
Pracoviště oponenta práce:	Katedra počítačů

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	průměrně náročné
Zadání je spíše náročné, autor musel kromě analýzy problému ještě implementovat a otestovat prototyp.	

Splnění zadání	splněno s menšími výhradami
Autor splnil většinu bodů zadání. V textu není zmíněn předposlední bod - otevřenost pro možnost zapojení dalších funkcí, které podpoří např. testování, generování obsahu nebo napojení datových zdrojů. Chybí mi také diskuze nad výsledkem testování, transformace funguje, co ale dále?	

Zvolený postup řešení	správný
Postup řešení je korektní. Úvodní kapitoly jsou dobrým úvodem do problematiky. Pak ale autor skočí rovnou do implementace, text je trochu chaotický, kapitola by si zasloužila více příkladů a obrázků. Popis transformací jednotlivých prvků není moc jasný. Paradoxně není při návrhu UI použit fidelity model.	

Odborná úroveň	B - velmi dobře
Autor prokázal znalosti získané studiem.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	C - dobře
V úvodních kapitolách autor čtivě popisuje danou problematiku. Kapitola je celkem bez překlepů. V dalším textu počet překlepů a gramatických chyb roste. Místy pak bijí do očí. Působí to, jako by autor kapitoly psal na rychlo bez kontroly. Někdy jsou anglické termíny překládány (např. táhnout a pustit, Univerzální platforma Windows, atd.), jiné zase ne (např. engine, items u ComboBoxu). Rozsahem je práce krátká.	

Výběr zdrojů, korektnost citací	B - velmi dobře
Citovaných zdrojů není hodně, v textu jsou odkazy s kulatými závorkami.	

Další komentáře a hodnocení
Některé pasáže nejsou moc srozumitelné, chybí jim více textu, příklady nebo obrázky. Například konec kapitoly 6.1 o transformaci symbolů a transformace CheckBoxGroup nebo ComboBoxu. Jak je napsáno v otázkách pro studenta dále, autor nezmiňuje například architekturu MVVM, potom specifika vývoje UWP (WPF) aplikací jako styly (pro změny vzhledu výsledného prototypu), partial třídy (pro rozšiřování prototypu bez rizika přepisu kódu UI při opětovném spuštění transformace), layouts (autor polohuje prvky na UI absolutně), DataContext, data binding nebo použití frameworků jako např. Caliburn, Light MVVM apod.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

Komentáře k práci jsou uvedeny výše. Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm C - dobře.

Otázka na studenta:



POSUDEK OPONENTA ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

Transformace z Low Fidelity prototypu na High Fidelity Prototyp funguje, co dále?

Jaké nevýhody převažují nad výhody transformace symbolů na jeden prvek (UserControl)?

Při vývoji UWP aplikací (obecně XAML aplikací) se nejčastěji používá architektura MVVM, ta ale není vůbec zmíněna. Proč?

Mohl byste více vysvětlit pasáž o transformaci CheckBoxGroup a mazání položky? Odkud se maže a proč? Z textu to jasné není.

Datum: 18.1.2020

Podpis: