



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Lukáš Smítal

Název práce: Uživatelská rozhraní v desktopových a mobilních aplikacích

Autor posudku: Ing. Bruno Ježek, Ph.D.

Cíl práce: Prozkoumat způsoby ovládání a uživatelská rozhraní ve hrách pro různé typy ovládacích zařízení.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Anti-plagiátorská kontrola vykazuje nulovou celkovou podobnost s jinou prací.

Dílčí připomínky a náměty:

Základem práce je autorovo rozdělení her na kategorie z hlediska GUI, od kterého se odvíjí další členění textu a hodnocení získaných poznatků. Je otázkou, zda toto dělení není od začátku omezující pro globální hodnocení způsobu uživatelského rozhraní. Možná by bylo vhodnější vybrat typické ovládací prvky a úkony, jako je například řízení směru pohybu nebo rozhlížení, nastavení hodnoty z dané škály, zapnutí a vypnutí určité funkce, výběr ze seznamu položek menu nebo combo boxu a podobně, a jejich porovnání na různých platformách.

Drobnou připomínkou je existence dvou typů referencí do seznamu literatury uvedených na straně 3. Do textu také nezapadá kapitola 4.5 popisující tzv. šedou zónu, která nesouvisí s řešeným tématem.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Cíl práce byl splněn pouze částečně. Body zadání týkající se návrhu a implementace vlastní aplikace pro srovnání uživatelského ovládání na různých platformách nejsou v textu práce uvedeny. Na druhou stranu, popis uživatelských rozhraní vybraných her v jednotlivých kategoriích je rozsáhlý a podrobný, a výsledné srovnání komplexní. Bohužel z textu není jasné, zda způsoby ovládání shrnuté ve výsledných tabulkách popisují typické či dokonce standardizované uživatelská rozhraní, nebo zda se jedná pouze o popis jednoho či více vybraných exemplářů dané kategorie.

I přes uvedené nedostatky považuji práci za přínosnou. Shrnutí uživatelských rozhraní pro jednotlivé kategorie uspořádané přehledně v tabulkách je komplexní a může být nápomocné pro tvůrce podobných aplikací. Nalezené společné prvky pro jednotlivé platformy usnadní volbu způsobu ovládání navrhovaných uživatelských funkcí. Sníženou výslednou známku navrhuji jen z důvodu nepřítomnosti zmiňovaných bodů zadání.

Otázky k obhajobě:

Jak byste postupoval při vývoji GUI hry, která nespadá do žádné z kategorií nebo se překrývá s více kategoriemi? Lze na základě provedeného průzkumu navrhnout vhodné, logické, přehledné, a především pro hráče pohodlné GUI?

Vámi zvolené kategorie nezahrnují hry zaměřené na přesnou prostorovou manipulaci s předměty, jako jsou různé hlavolamy, hádanky nebo techniko-fyzikální úlohy. Lze i u těchto her nalézt společné prvky GUI?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: E

V Hradec Králové, dne 24. května 2021

podpis