

ČESKÁ ZEMĚDĚLSKÁ UNIVERZITA V PRAZE

Provozně ekonomická fakulta

Posudek oponenta bakalářské práce

Název práce **Návrh modelu požadavků a testovací analýzy podnikové aplikace**

Student **Filip Kříž**

Vedoucí práce **Ing. David Buchtela, Ph.D.**

Pracoviště **Katedra informačního inženýrství**

Oponent **Ing. Josef Pavlíček, Ph.D.**

Formulace cílů práce a metodika zpracování	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s daty a informacemi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Celkový postup řešení	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Členění práce (kapitoly, podkapitoly, odstavce)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s odbornou literaturou (citace, norma)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Úroveň jazykového zpracování	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Přesnost formulací a práce s odborným jazykem	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální zpracování – celkový dojem	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Splnění cílů práce, závěry práce a jejich formulace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Souhrn a klíčová slova odpovídají obsahu práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Celkové hodnocení práce známkou				2

Hodnocení: 1 = nejlepší

Datum 15. 5. 2020

.....
podpis oponenta práce

Odůvodnění hodnocení a celkové shrnutí:

Obsáhla a docela pečlivě zpracovaná bakalářská práce. Je obrovskou škodou, že se student doslova nepoučil z předmětu Interakce člověk počítač a nepopisoval případy užití dle pravidel person a dosahování uživatelských cílů. Místo toho postupuje metodou sice stále platnou, ale k cíli vedoucí jen obtížně. Z hlediska praktického analýzu takového typu není možné vývojářům předložit, protože řada akcí je naprosto redundantních (např: cituji "Křížek vpravo nahore, který modální okno zavře a uživatele vrátí zpět na okno „VR1“, aniž by zde proběhly změny") a autor nepoznal, že např. tento křížek (nebo modální okna, kterými se to v UC jen hemží) je obecným případem užití. Na obhajobu pana kolegy je třeba poznamenat, že postupoval dle metod dnes stále platných. Drátové modely jsou koncepčně správně, chybí jim pouze pohled designéra. To však je prakticky to nejdůležitější. Jsou správně v barvách šedi. Ale např. Login je nesmyslně z hlediska designu navržen (labele textových polí se zarovnávají pod sebe a vlevo nahoru. Chybí pomoc v případě špatně zadaného hesla = to je přeci standardem. Pravá část obrazovky obsahuje zbytečné volné místo...proč?). Mimo výše uvedené, alternativní scénář přihlášení počítá se zobrazením hlášky "Vyplňte přihlašovací údaje" pro které v drátěném modelu chybí pole. Nebo se má objevit modální dialog? O tom už ale nikde nikdo nehovoří. Toto dokazuje, že popis UC jen pramálo souvisí s logickým (drátěným) modelem obrazovek aplikace, jsou zde koncepční a logické chyby. Ty objeví programátor a aplikaci napíše po svém. Celkově je pro mě těžké hodnotit takovou práci. Jako vedoucí HCI bych pana kolegu "uškrtil". Na druhou stranu, jako začátečník v oblasti SW analýzy UC (nikoliv obrazovky) popsal pečlivě a víceméně akceptovatelně. Napsat analýzu na první dobrou není jednoduché a postupuje-li autor vodopádovou metodou, samozřejmě na problémy narazí.

Jako vedoucí vývoje bych měl výhrad k obrazovkám (ty bych nechal předělat), ale případy užití si dovedu jako použitelné (a poměrně pečlivé) představit. Navrhuji práci při zavření očí hodnotit známkou velmi dobře.

Otázky k obhajobě:

- 1) Vysvětlíte pojem životní cyklus softwarového produktu.
- 2) Proč při návrhu uživatelských rozhraní používáme person a jak rozumíte pojmu uživatelský cíl?

Datum 15. 5. 2020

.....
podpis oponenta práce