

POSUDEK VEDOUcíHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Jan Peš

Název bakalářské práce: UX testování při vývoji stavebního softwaru

Cíl práce: Pomocí pojemu User Experience, najít vhodné metody pro jeho testování a použít jednou z technik UX testování na reálný firemní produkt (vývoji stavebního softwaru).

Jméno vedoucího bakalářské práce: Ing. Athanasios Podaras, Ph.D

	Výborně	Velmi dobře	Dobře	Neprospěl
I. Hodnocení zpracování tématu diplomantem:				
Splnění cíle práce	X			
Volba metod a jejich aplikace při zpracování tématu	X			
Hloubka provedené analýzy	X			
II. Hodnocení struktury a obsahu práce:				
Přehlednost a logická stavba (struktura) práce	X			
Aktuálnost a vhodnost použitých pramenů	X			
Schopnost diplomanta zpracovat získané podklady	X			
Přiměřenost a srozumitelnost závěrů práce	X			
Formulování vlastních názorů diplomantem	X			
III. Hodnocení formy a stylu práce:				
Formální úprava práce (text, tabulky, grafy)		X		
Stylistická úroveň práce		X		
Práce s českou literaturou včetně odkazů a citací	X			
Práce se zahraniční literaturou včetně odkazů a citací	X			
Posouzení výsledku kontroly plagiátorství v IS STAG	Posouzeno bez výhrad			X
	Posouzeno s výhradami			

Vyjádření minimálně v rozsahu 10 řádků k bakalářské práci z hlediska splnění jejích cílů, využití metod řešení a návrhů opatření včetně formální úpravy, práce s literaturou a její citace (uveďte na druhou stranu posudku).

Otázky k obhajobě bakalářské práce:

1. Jaká jsou hlavní kritéria pro výběr testerů pro testování v souladu s principy UX v případě Vámi zkoumané softwarové aplikace?
2. Jak lze testování UX kombinovat s přístupem Agile Software Development??

Práci doporučuji - nedoporučuji* k obhajobě. (*nehodící se škrtněte)

Bakalářskou práci navrhuji klasifikovat stupněm: **Výborně Minus**

Datum: 7/1/2019

Ing. Athanasios Podaras, Ph.D

.....
Podpis vedoucího bakalářské práce



Tato bakalářská práce se zabývá moderním přístupem k testování softwaru, který je velmi často používán v projektech orientovaných na testování uživatelské zkušenosti (UX). Práce má velmi dobrou strukturu. Skládá se z úvodu, dvou kapitol věnovaných teorii testování softwaru v souladu s přístupy UX. Třetí kapitola představuje praktickou část práce. Ve třetí kapitole je popsáno použití testovací metody UX k získání zpětné vazby od koncových uživatelů softwaru pro správu investic v oblasti průmyslové výstavby. Zpětná vazba od koncových uživatelů je v práci analyzována a použita pro následné modifikace softwaru. Práce má velmi dobrou stylistickou úroveň. Autor prokázal vynikající praktické a teoretické znalosti týkající se tématu UX a podrobně analyzuje všechny výhody a nevýhody různých stávajících přístupů k testování aplikací. Praktické dovednosti autora týkající se testování aplikací podle zásad UX jsou demonstrovány pomocí příkladu částečně strukturovaného testování softwaru pro správu investic ve stavebnictví. Práci lze celkově hodnotit pozitivně, s výjimkou použití slova "definovat" pro stanovení jednoho z cílů ("Z úvodu práce lze vyčíst autorovi cíle. Jako první definuje pojem User Experience....."). Fráze "jako první definuje pojem" by z cíle měla být vyloučena. Cíl práce je však i přes tento nedostatek dosažen. Některé části textu obsahují velmi krátké odstavce a kromě toho by oddíl 3.5 měl být zařazen jako samostatná část diskuse. Závěry a důsledky pro budoucí práci jsou v práci zahrnuty a je použit dostatečný počet odkazů na odbornou literaturu. Na základě výše uvedeného doporučuji práci k obhajobě.

