

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Daniel Šrám

Název bakalářské práce: Online rezervační systém pro lékaře a pacienty na platformě Unicorn Universe

Jméno vedoucího bakalářské práce: doc. Ing. Klára Antlová, Ph.D.

Jméno oponenta bakalářské práce: Ing. Kateřina Štromerová

Oponent: - **název firmy:** Neatcode, s.r.o.

- **pracovní zařazení:** Konzultant

kontakt: katka@klubcajovna.cz

	Výborně	Velmi dobře	Dobře	Neprospěl
I. Hodnocení zpracování tématu studentem:				
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 studenta zpracovat získané podklady	X			
Přiměřenost a srozumitelnost závěrů práce		X		
Formulování vlastních názorů studenta		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			

Slovní hodnocení a připomínky k bakalářské práci v rozsahu minimálně deseti řádků uveďte, prosím, na druhou stranu posudku.

Otázky k obhajobě bakalářské práce:

1. Co znamená v Unicorn Universe „widget“? Jak je tato technologie v Unicorn Universe implementována v aplikacích na této platformě?
2. Na jakých dalších projektech a jakým způsobem se autor práce ve společnosti podílí? Odlišují se ostatní projekty od prezentované aplikace nějakým zásadním způsobem?

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

Bakalářskou práci navrhuji klasifikovat stupněm: 1

Datum: 20.5.2016



Podpis oponenta bakalářské práce



Bakalářská práce Daniela Šráma se týká vývoje aplikací na platformě Unicorn Universe, konkrétně představuje aplikaci pro podporu procesů lékařských zařízení týkajících se evidence a objednávání pacientů.

V teoretické části autor představuje základní myšlenky společnosti Unicorn, a.s., zejména platformu Unicorn Universe, na které jsou v této společnosti vyvíjeny veškeré aplikace. Vysvětluje specifické pojmy, které jsou důležité pro pochopení procesů v popisovaném prostředí. V závěru této části porovnává metodiku společnosti s běžně využívanou metodikou agilního přístupu k vývoji aplikací. Tato část je zpracována přehledně, autor však občas používá specifické pojmy, které v textu blíže nevysvětluje a pro čtenáře nezasvěceného do procesů Unicorn Universe by tato část mohla být hůře pochopitelná. Pro získání celkového obrazu o Unicorn Universe je však vysvětlení dostačující.

V praktické části práce se autor již věnuje samotné aplikaci, na které popisuje základní principy a procesy vývoje aplikací ve společnosti Unicorn, a.s. Jednotlivé kroky návrhu a vývoje aplikace jsou detailně popsány, autor také uvádí některá použitá technologická řešení. Pomocí obrázků je zachycen i vzhled aplikace a podrobně jsou popsány zásadní části aplikace a funkčnosti, které poskytuje. Praktická část je zpracována velmi dobře, nemám zásadních výtek.

V závěrečné části práce autor hodnotí přínos vyvíjené aplikaci a nastiňuje, jaké jsou plány do budoucna.

Práce splnila stanovené cíle, doporučuji ji k obhajobě.

