

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Ota ŠKVOR
Název bakalářské práce: Zpracování analýzy a návrh designu obchodní zakázky
Jméno vedoucího bakalářské práce: Ing. Michal Dostál
Jméno oponenta bakalářské práce: Ing. Radek Cihl
Oponent: - **název firmy:** Entry Engineering, s.r.o
 - **pracovní zařazení:** Programátor **kontakt:** radek.cihl@entry-cz.com

	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.

Bakalářská práce na téma UX/UI je velmi odvážným a aktuálním tématem na poli vývoje softwaru. UX a UI je nejen důležitou součástí a startovním bodem, ale především definuje kompletní produkt a rozhoduje o jeho úspěchu. Autor v teoretické části velmi vhodně popisuje základní principy UX/UI, vysvětluje úroveň prototypování a také například důležitost mobilních verzí aplikací. V praktické části se zabývá SW zakázkou, postup implementace daných UX/UI konceptů a v poslední řadě předvede prototyp aplikace v SW Figma.



Autor v práci popisuje spolupráci s kolegy, nicméně z práce není jednoznačné jakou roli kolegové hrají. Dále zde nebyla vůbec představena role programátorů, přičemž je to další stupeň vývoje SW a minimálně by bylo vhodné nastínění spolupráce. Dále se zde autor zmínil o SW DevOps a funkcionalitě "Boards", také zde popisuje Sprints, v kterých pracují. Považoval bych za vhodné detailněji popsat agilní přístup vývoje SW, který s tímto jistě souvisí.

Celkově práci a její cíle považuji za úspěšné. Za zvlášť podařený považuji prototyp aplikace v SW Figma. Z bakalářské práce je patrné, že student tématu rozumí a teoretické znalosti, které popisuje, dokáže následně přenést do praxe.

Otázky k obhajobě bakalářské práce:

- Jaký byl další postup v zakázce? Musel student spolupracovat s vývojovým teamem?

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

Bakalářskou práci navrhuji klasifikovat stupněm: výborně mínus

Datum: 22.08.22022

Podpis oponenta bakalářské práce

