

Posudek oponenta diplomové práce

Autor práce: **Bc. Pavel Bořík**

Název práce: **Zajištění kvality webové hry Space Traffic**

Obsah práce:

Logická struktura práce je navržena korektně a s citem pro danou tematiku.

Obsah pokrývá velmi důkladně většinu aspektů testování kvality her a text – rozsahem přiměřený diplomové práci – provádí čtenáře, i přes značnou náročnost zvoleného tématu, celou problematikou velmi přehledně a srozumitelně.

Drobným nedostatkem je určitá strohost celého textu, který by mohl být (obzvláště v kapitolách popisujících projekt Space Traffic a Usability testy) doplněn o více obrazových materiálů.

Kvalita řešení a dosažených výsledků:

Poměr obecného úvodu vůči samotným testům, výsledkům a závěrům je poněkud nevyvážený a prostor pro navržená řešení a zhodnocení je tudíž částečně limitovaný. To však nelze v zásadě přisuzovat za chybu autorovi. Přístup k testování byl vybrán odpovídajícím způsobem (s přihlédnutím k okolnostem), avšak testy samotné nebylo možné – díky cizímu zavinění – provést v plánovaném rozsahu. Je velká škoda, že limitovaný časový prostor vyhrazený pro diplomovou práci již neumožňoval opětovné nasazení (play) testů po nutných úpravách. Autor se ovšem velmi správně zamýšlí nad dalšími kroky a jeho doporučení k testování do budoucna se vyplatí následovat. S přihlédnutím k uvedeným okolnostem a v rámci možností realizace tedy hodnotím kvalitu řešení jako velmi dobrou.

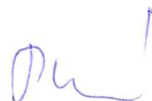
Formální úroveň:

Formálně je práce na dobré úrovni – nechybí jí obsah, seznam zkratk, správné popisky i potřebné přílohy. Určité drobné výhrady by mohly směřovat k úrovni angličtiny Abstraktu, která je ovšem v zásadě odpovídající studentu technické fakulty s omezenou výukou anglických odborných předmětů. Dále text práce obsahuje drobné gramatické chyby a občasné kostrbaté formulace, které ovšem nesnižují hodnotu práce jako celku.

Práce s literaturou:

Zdroje jsou adekvátně zvolené pro danou tematiku. Autor čerpá z řady rozdílných zdrojů (od starších klasičtějších po ty nové, nedávno vzniklé) a vytváří si tak velmi dobrý vědomostní základ, který poté přenáší do celé práce.

**SOUHLASÍ
S ORIGINALITOU**



Splnění zadání:

Splněno s menšími výhradami.

Doplňující informace k práci:

Herní odvětví (i když je již řadu let v mnoha aspektech větší než např. to filmové) stále do značné míry postrádá formalizované procesy a teoretickou nadstavbu, kterou mu může poskytnout spolupráce s akademickým světem. Jako člověk, který působí v profesionálním herním byznysu bych velmi rád vyzdvihl důležitost této práce – řadí se do úzké skupiny dokumentů, které nám mohou pomoci neopakovat stále stejné chyby, efektivněji plánovat vývoj a kontrolovat (i zhodnocovat) kvalitu herního produktu (ať již hotového, či ve výrobě). Tím, že je práce do určité míry průkopnická, trpí sice některými výše uvedenými neduhy, avšak i přes to pevně věřím, že komise ocení složitost tématu i přínosnost práce a tak bude motivovat i další členy akademické obce k podobně záslužné činnosti.

Dotazy k práci:

Výsledky Usability testů jsou zcela zdrcující a proto se k nim váží obě následující otázky:

Jaké by mělo být dle Vašeho soudu kýžené procento úspěšnosti jednotlivých akcí při Usability testech ve hře Space Traffic? Uvítal bych zdůvodnění.

Jaké konkrétní kroky navrhuje pro dosažení Vámi uvedeného procenta úspěšnosti?

Navržené hodnocení známkou a doporučení k obhajobě:

Předložená práce (i přes určité komentáře zmíněné v posudku) splňuje – dle názoru oponenta – velmi dobře kritéria kladená na diplomovou práci.

Navrhuji hodnocení známkou **velmi dobře** a práci doporučuji k obhajobě.


Ing. Vladimír Geršl

V Bratislavě dne 6. 9. 2013

**SOUHLASÍ
S ORIGINÁLEM**



Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta aplikovaných věd
katedra informatiky a výpočetní techniky

②