

Posudek práce

předložené na Přírodovědecké fakultě JU

- posudek vedoucího
 bakalářské práce
- posudek oponenta
 diplomové práce

Autor/ka: **Karel Formánek**
Metodika herního vývoj

Studijní program a obor: Aplikovaná informatika
Rok odevzdání: 2020

Jméno a tituly vedoucího/oponenta: **RNDr. Libor Dostálek**
Pracoviště: Ústav aplikované informatiky PřF JU

Kontaktní e-mail: dostalek@prf.jcu.cz

Odborná úroveň práce:

- vynikající velmi dobrá průměrná podprůměrná nevyhovující

Věcné chyby:

- téměř žádné vzhledem k rozsahu přiměřený počet méně podstatné četné závažné

Výsledky:

- originální původní i převzaté netriviální kompilace citované z literatury opsané

Rozsah práce:

- veliký standardní dostatečný nedostatečný

Grafická, jazyková a formální úroveň:

- vynikající velmi dobrá průměrná podprůměrná nevyhovující

Tiskové chyby:

- téměř žádné vzhledem k rozsahu a tématu přiměřený počet četné

Celková úroveň práce:

- vynikající velmi dobrá průměrná podprůměrná nevyhovující

Slovní vyjádření, komentáře a připomínky vedoucího/oponenta:

Překvapuje mne, že ač je metodika odvozována od metodiky SCRUM, tak v ní chybí klíčové entity této metodiky: Product Owner, Stakeholders, Steering Committee, Project Vision, User Stories, Sprint Retrospective Meeting, Je možné, že tyto entity v tomto případě nejsou třeba, ale pak je nutné to zdůvodnit.

Případné otázky při obhajobě a náměty do diskuze:

Proč není třeba, aby měl projekt vizi?

Proč není třeba role vlastníka produktu (Product Owner)?

Opravdu neexistují žádní Stakeholders? Ani např. na straně zákazníka?

Proč není třeba architekt, který by např. zdůvodnil volbu hracího stroje?

Práci

doporučuji

nedoporučuji

uznat jako bakalářskou.

Navrhuji hodnocení stupněm:

výborně velmi dobře dobře neprospěl/a

Místo, datum a podpis vedoucího/oponenta: RNDr. Libor Dostálek

V Českých Budějovicích 6. července 2020