

## POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

**Student:** BC. MARTIN PANÁČEK

**Oponent:** Ing. Jaromír Švejda, Ph.D.

Studijní program: **Inženýrská informatika**

Studijní obor/Specializace: **Softwarové inženýrství**

Akademický rok: **2021/2022**

Téma diplomové práce: **Management vývoje her**

### Hodnocení práce:

Diplomová práce se zabývá managementem vývoje her.

Po jazykové stránce obsahuje text jen velmi malé množství pravopisných chyb (překlepů). Autor práce se v teoretické části zaměřil na popis herního vývoje, na což pak navázal představením jednotlivých vývojových modelů známých z teorie softwarového inženýrství (vodopádový model, agilní vývoj, extrémní programování a SCRUM). Dal tím k dispozici různé možnosti, které pro vývoj softwaru připadají v úvahu a dále se v praktické části zaměřil specificky na vývoj her prostřednictvím dvou případových studií. Oba případy byly postaveny na tom, že vývojové týmy hledali ideální cestu pro vývoj jejich specifické hry, přičemž řešení našli právě v některé z popsaných metodik z teoretické části. Na konci práce se však mohlo objevit nějaké zásadnější doporučení. Dále se autor mohl více zaměřit na vliv platformy a typu hry na zvolenou metodu vývoje. Nicméně body zadání práce jsou splněny.

Dotazy k obhajobě:

1. Jak se podle Vás, z hlediska volby vývojového modelu, liší vývoj mobilní hry od hry počítačové?

### Celkové hodnocení práce:

Známku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

**Předloženou diplomovou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení**

**C - dobře.**

**V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.**

Datum 1. 6. 2022

Podpis oponenta diplomové práce