

Posudek oponenta bakalářské práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	Ondřej Homolka		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimedia a design / Vizuelní komunikace		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2013/2014
Název práce	Návrh grafického rozhraní elektronické aplikace pro mobilní zařízení		
Oponent práce	MgA. Michal Urbánek		

V praktické části Bakalářské práce se Ondřej zabývá rozsáhlou specifikací funkcí a popisem jednotlivých obrazovek navrhované aplikace. Přes jednotlivé detailní popisy před-projektové a projektové přípravy se dostává k samotnému návrhu vlastního řešení, názvu aplikace, loga i vizuální podoby uživatelského rozhraní.

Ústředním problémem, který se váže k celé praktické části, je nekonzistence obsahu, díky které se čtenář důležité informace o koncepci celé aplikace dozvídá postupně. Působí to, jako kdyby koncepce byla tvořena v průběhu psaní Bakalářské práce, nikoliv před jejím započítím. Nicméně, z kontextu celé praktické části vyplývá, že se navrhovaná aplikace soustřeďuje na malé týmy pracovníků, jak autor uvádí cca. do deseti členů, kteří pracují v samostatných týmech nebo jako malá či středně velká firma.

Považuji za neznalost, že Ondřej napříč kapitolami opakuje, že práva uživatelů dané aplikace by byla stejná. V navrhované aplikaci se tedy neřeší kategorizace práv jednotlivých uživatelů, což by obzvlášť v hierarchii firmy byl značný problém, ve které se musí rozšiřovat mezi projektovým manažerem a pracovníkem, který daný úkol realizuje. V tomto ohledu je i sám Ondřej zmatený, protože se současně zmiňuje o tom, že všichni mají stejná práva, každý z uživatelů může vytvořit nový projekt, může do něj přizvat své kolegy, a jediné, co pro to musí udělat je určit název projektu a datum, kdy projekt končí, což ovšem může kterýkoli z přizvaných uživatelů změnit a současně tvrdí, že v aplikaci bude nutné určit správce.

Velmi mě mrzí, že čtenář v průběhu procházení praktické části musí vynaložit značnou míru představivosti, aby si v záplavě detailních popisů jednotlivých obrazovek dokázal představit konkrétní podobu bez doplnění návrhu, který v předložené a současně odevzdané verzi Bakalářské práce, až na dvě výjimky chybí. Těmi výjimkami jsou dva obrázky, první je skica přihlašovací obrazovky a druhým je skica hlavní obrazovky. Předně nerozumím tomu, proč jsou ve závěrečné práci nesoucí název "*Návrh grafického rozhraní elektronické aplikace pro mobilní zařízení*" vyobrazeny jakožto jediné vizuální výstupy obrázky s popisem "*skica*". Očekával bych, že součástí Bakalářské práce budou rozpracované vizuální výstupy, které jsou tím ústředním prvkem, kvůli kterému ipso facto tato Bakalářská práce vznikla.

Mezi konkrétní nedostatky, které bych aplikaci vytknul jsou až zbytečné kroky, které bych jako uživatel měl činit, například při vkládání nového komentáře k projektu vypisovat titulek komentáře. Neodpustím si poznámku, že kapitola "5.1 Drátěný model" nemůže být ani při nejlepší vůli považována za drátěný model, který by měl obsahovat základní prvky, ze kterých se skládá podoba aplikace, vč. návrhu jejich velikosti a rozložení, ale na místo toho kapitola řeší strukturu aplikace. Dále pak např. tlačítko pro aktualizaci mi v dnešní době pro mobilní aplikace přijde jako přežitek, protože už se zažil postup, že aktualizace probíhá posunem prstu směrem dolů. Problematické mi přijde i řešení, že aplikace nepředpokládá vlastní úložiště, bez kterého to bohužel nikdy nejde a Ondřej se dokonce zmiňuje, že když by kapacita nestačila pro sdílení velkých datových souborů, spojili by se z některým z online úložišť, typu Dropbox – obávám se, že by to nikdy nešlo. Poslední drobný prohřešek proti logice, který zmíním je tlačítko "+", u kterého vidím jako chybu, že na hlavní obrazovce má funkci k přidání nového projektu a na straně v detailu projektu má totéž tlačítko funkci k přidání nového komentáře. Tedy stejné tlačítko má dvě funkce podle toho, na jaké úrovni v aplikaci jsem.

Ondřejův zvolený název pro svou aplikaci "*co-create*" a logo aplikace, ke kterému si sám zvolil jedinou podmínku, kterou by mělo splňovat, tedy: "*Od názvu se odvíjí logo i ikona aplikace. Ikona by měla částečně odrážet název aplikace a její využití.*" mi ryze subjektivně nepřijde jako splněná. I když se mi název aplikace líbí, logo ani ikona aplikace ve mně neevokují žádné představy, čím se aplikace zabývá. Problém by při uvádění aplikace na trh byl i fakt, že název aplikace, který na místo pomlčky má podtržítka, tedy "*co_create*" má v ČR a v celé Evropě vedenou registrovanou ochrannou známku, a to jmenovitě pro odvětví designu a mobilních aplikací. Obávám se, že by název v této podobě po právní stránce nemohl být užíván.

V celé aplikaci postrádám nějaký posun, návrh nějakého řešení, které je neočekávané, čím se odliší od záplavy konkurence. Nabízí se dnes poměrně rozšířené měření času a vykazování odpracovaných hodin, které se vážou ke konkrétnímu projektu a které se vážou k fakturaci za projekt. Aplikace by mohla být propojená s účetním systémem. Nabízí se například i řešení, kdy je u projektu potřeba interakce klienta/zadavatele. Některé klíčové komentáře by se mohli zveřejnit pro klienta, aby doplnil zadání či upřesnil nějakou součást zadání či dodal chybějící data. Oba zmíněné případy jsou obzvláště u firmy velmi časté a potřebné součinnosti, nehledě na to, že by aplikace měla umět vést databázi klientů.

Pochopil jsem to tak, že klíčovou funkcí navrhované aplikace je možnost přidat nový projekt. Osobně ji považuji za tu nejméně důležitou. Funkci k přidání nového projektu bych si dovedl představit pouze u projektového manažera, který určuje, kdy projekt začíná, kdy končí, zdali je placený, kdo se na něm podílí a kolik času na to dotýčný má. A pro samotné pracovníky je klíčovou funkcí sdílení dat, poznámek a komentářů, čímž se ale bohužel nijak neodlišuje od zaběhlé konkurence, jako je např. zmíněná aplikace "*BaseCamp*" nebo "*Toggl*" a spousta dalších.

Design navrhované aplikace, který jsem obdržel mimo písemnou část hodnotím, až na výše zmíněné logické návaznosti vcelku pozitivně. Aplikace je vkusná, graficky příjemná, jedinou poznámku, která se váže k designu je ta, že bych autorovi doporučil větší pozornost velikosti jednotlivých prvků, do kterých by se v závislosti velikosti palce špatně trefovalo. Jako např. check box na přihlašovací obrazovce. Dále bych se zaměřil na větší zdůraznění, že aplikace je dvousloupcová a že mezi jednotlivými sloupci lze přepínat. Větší pozornost bych doporučoval

i věnovat kontrastu jednotlivých prvků, obzvláště pro možnosti uživatelského nastavení kontrastu a jasů displaye, kdy by nízko-kontrastní text zanikal.

Jako zásadní chybu shledávám absenci vyhledávání. Autor zdatnou argumentací vysvětluje, proč tam vyhledávání být nemá, ovšem, když by aplikace vstoupila na trh a začala se používat, pak by nutnost vyhledávání byla nevyhnutelná.

Koncepčně se mi navrhovaná aplikace velmi líbí, vidím její potenciál na trhu i potřebu vytvořit multi-platformní aplikaci, která by byla pomocníkem v přípravě kreativních, ale zajisté i jiných projektů, na kterých se podílí tým pracovníků. Předložená verze, tak jak je popsána v praktické části Bakalářské práce Ondřeje Homolky mi bohužel přijde jako počátek velkého projektu, který v té podobě, jakou jsem mohl vidět, působí jako pomocník pro tým nadšenců, kteří daný projekt činí mimo své primární zaměstnání nebo studium. Působí na mě spíše jako hračka pro kamarády než jako fungující nástroj pro komerční využití ve firmě.

Praktickou část Bakalářské práce Ondřeje Homolky, svým rozsahem bez výrazných gramatických či stylistických chyb hodnotím pozitivně. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení D – uspokojivě.

Návrh klasifikace D – uspokojivě

V Praze dne 16. 6. 2014

.....
podpis oponenta

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se škrtněte