

Posudek oponenta bakalářské práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	Monika Lőrinczová		
Studijní program	Multimédia a design		
Obor/ateliér	Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2023/2024
Název práce	Návrh mobilní aplikace pro fitness		
Oponent práce	MgA. Hoai Nam Do		

Úvod

Autorka se pro návrh aplikace rozhodla využít designový framework Design Thinking. Ten se skládá z celkem z pěti fází. Empathize, Define, Ideate, Prototype a Test. V hodnocení se proto budu řídit stejnou strukturou a budu hodnotit kvalitu každé fáze.

Empathize

V této fázi zjišťujeme informace o uživatelském chování abychom získali vhled do problematiky, kterou řešíme.

Autorka se rozhodla využít kvantitativní výzkum formou dotazníku. Zjištěné odpovědi analyzovala a vyvodila z nich důsledky pro další práci. Kvantitativní výzkum je však vhodný pro zjištění obecných kvantifikovatelných informací. Často je proto nutné jej doplnit o výzkum kvalitativní (např. focus group, interview, deníkový výzkum). Místo něho autorka pokládá v dotazníku velké množství otevřených dotazů, které zdaleka neposkytují nuance, které by nabídl kvalitativní výzkum. Dotazy mají také pochybnou relevanci pro designová rozhodnutí. Autorka často mylně interpretuje závěry a nereflektuje možné faktory, které mohou výsledky zkreslovat.

Define

V této fázi analyticky hodnotíme a prioritizujeme zjištěné problémy. Následně z nich vybíráme ty, které budeme řešit.

Tato fáze v práci zcela chybí. Místo ní použila autorka metodu myšlenkové mapy, která je pro daný účel spíše kontraproduktivní.

Ideate

V této fázi navrhne co nejvíce způsobů, jakými lze definované problémy řešit. Následně si řešení zhodnotíme a nejhodnější zpracujeme do prototypu.

Autorka vytvořila jednoduché wireframes a následně zvolila ideu, kterou rozpracuje. Z textu i obrazové přílohy však není jasné, kolik těchto skic vzniklo.

Prototype

V této fázi vytváříme prototyp za účelem uživatelského testování.

Autorka se rozhodla pro prototyp ve vysokém stupni věrnosti a navrhuje jej do jednotlivých user flows. Celková úroveň prototypu je na velmi dobré úrovni. Prototyp je graficky kvalitně zpracovaný a oceňuji vysokou úroveň vizualizací i výtvarné zpracování. Orientace v prototypu byla jednoduchá a intuitivní.

Musím však vytknout nejasné znázornění dat formou grafů. Celkově by designu i prototypu rovněž prospělo vytvoření informační architektury, díky které by si autorka dokázala lépe strukturovat jednotlivé obrazovky i navigaci.

Test

V této fázi prototyp testujeme s relevantními uživateli.

Autorka se rozhodla pro metodu moderovaného testování na vzorku 5 uživatelek. Průběh testování nahrávala a nejdůležitější poznatky popsala v textové části. Důležitou součástí testování je však verbální a emocionální reakce uživatelů. Poskytnuté nahrávky postrádají zvukovou stopu a tudíž z nichž není možné zjistit, jak testování přesně probíhalo.

Iterace

Na základě zjištění z uživatelského testování autorka provedla několik iterací, které podle jejích slov napomohly k lepšímu uživatelskému zážitku.

Celkové hodnocení

Celkově hodnotím praktickou část velmi pozitivně. Velmi kvituju volbu a následování definovaného designového procesu. Ačkoliv je v každé fázi množství chybných závěrů a rozhodnutí, považuji za zásadní, že autorka zná a používá správné metody. Očekávám, že pokud se bude profesi v budoucnu věnovat, velmi rychle si osvojí správné postupy pro interpretaci dat, vedení rozhovorů i navrhování prototypů. Doporučuji práci k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou “velmi dobře”.

Návrh klasifikace: B - velmi dobře

V(e) Praze dne 1. 6. 2024

.....
... podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte