

## Posudek oponenta diplomové práce

**Student:** Věčorek David, Bc.

**Téma:** Mobilní aplikace s predikcemi výsledků e-Sports utkání (id 18780)

**Oponent:** Szentandrás István, Ing., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnosť zadání** **průměrně obtížné zadání**  
Samotné zadanie je priemerne obtiažne. Je možné pochopiť ako obtiažne zadanie. Očakával som analýzu možností algoritmickej predikcie výsledkov utkání a prezentovanie týchto výsledkov včetně detailného popisu spôsobu predikcie užívateľom.  
  
Náročnosť zadania, ako to študent vypracoval je priemerne obtiažne. Študent pojal zadanie spíš po marketingovo-managementovej stránke. Predikciu výsledkov delegoval na znalcov v daných e-sports. Vytvorená aplikácia slúži ako zobrazovač tipov a notifikátor nových športových utkání (úzko zamerané na stávkárov).
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání splněno s vážnými výhradami**  
Zadanie bolo možné pochopiť rôznymi spôsobmi. Ako bolo zistené po konzultácii so študentom, pôvodným cieľom práce bolo poskytovanie tipov ako službu pre stávkárov. Navrhnutá služba je popísaná len veľmi stručne a implementácia bohužiaľ nie je súčasťou práce. Z marketingovej časti chýba business model a konkrétnejší návrh služby. Návrh samotnej aplikácie nie je oddelený od popisu výslednej aplikácie a nie je jasný z popisu MVP. Navrhnutá aplikácia nevyznačuje vlastnosťami špecifické pre e-Sports (zobrazovanie verejných štatistík, integrácia sledovanie utkání - twitch.tv, atď.). Kladne hodnotím zahrnutie prehľadu o scéne e-Sports, ale chýba tomu porovnanie s klasickými športmi.
- 3. Rozsah technické zprávy** **je v obvyklém rozmezí**
- 4. Prezentací úroveň předložené práce** **70 b. (C)**  
Práca má logickú štruktúru. Teoretická časť ja ľahko pochopiteľná a zaujímavá. Popis aplikácie je príliš detailný a chýba detailnejší popis návrhu UX.
- 5. Formální úprava technické zprávy** **90 b. (A)**  
Práca má vysokú typografickú a jazykovú úroveň. Ako menší nedostatok vidím chýbajúce odkazy na obrázky z textu.
- 6. Práce s literaturou** **90 b. (A)**  
Študent použil relevantné zdroje a mal len drobné nedostatky pri citácii zdrojov.
- 7. Realizační výstup** **51 b. (E)**  
Bohužiaľ back-end systém, ktorý by odpovedal zhruba polovice zložitosti implementovanej služby, nie je súčasťou práce a je len veľmi stručne popísaný v práci. Mobilná aplikácia je jednoduchá, ťažko pochopiteľná pre nezaučeného používateľa a obsahuje sporné dizajnové rozhodnutia (voľba farieb, input v "Notification Drawer" nespĺňa filozofiu "Material design").
- 8. Využitelnost výsledků**  
Výsledky sú v budúcnosti využiteľné. Ako služba má potenciál sa presadiť po dostatočnom vymedzení oproti konkurencie a službám určeným pre klasické športy.
- 9. Otázky k obhajobě**  
1. Aký bol MVP? Aké základné vlastnosti mala spĺňať aplikácia? 2. Aká je sledovanosť e-Sportov relatívne k iným globálnym športom: futbal, rugby, basketbal, cricket, golf? (grafy prosím, strana 17. koniec 1. paragrafu) 3. Vysvetlite, prečo platiaci zákazník nemôže zakázať notifikácie, keď u zdarma tipov to ide? 4. Aký máte finančný model služby? Môže to vyrábať peniaze? Keď áno, aký je minimálny počet ľudí, ktorý by mali predplatiť službu? (analýza by mala zahrňovať aj platenie znalcov, serverov a vývoj) 5. Aké služby ešte poznáte na push notifikácie okrem GCM?
- 10. Souhrnné hodnocení** **65 b. uspokojivě (D)**  
Kladne hodnotím iniciatívu študenta vytvoriť vlastnú tému. Teoretická časť je zaujímavá a veľmi dobre vypracovaná. Práca bohužiaľ zaostáva v technickom riešení (nezahrnutý back-end) a aj z marketingového hľadiska (chýbajúci business model, validácia trhu, analýza požadovaných vlastností od aplikácie). Okrem teoretickej časti práca bojuje s vyvážením management stránky služby a detailnosťou popisu technického riešenia. V dôsledku sú obe časti neuspokojivé: marketingová časť je miestami moc obecná, technickému riešeniu chýba detailný návrh, a popis implementovanej aplikácie je príliš detailný.

Prohlášení: Uděluji VUT v Brně souhlas ke zveřejnění tohoto posudku v listinné i elektronické formě.

V Brně dne: 5. června 2016

.....  
podpis