

POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Autor diplomové práce:

Martin Moravec

Téma diplomové práce:

Foundations of Sequential Art Driven Development

Cíle diplomové práce:

HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Kritéria	Hodnocení
1. Vymezení cíle práce a jeho naplnění	dobré
2. Náročnost tématu na teoretické znalosti	vynikající
3. Náročnost tématu na praktické dovednosti	vynikající
4. Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	dobré
5. Hloubka a správnost provedené analýzy	dobré
6. Vlastní přínos k řešené problematice	vynikající
7. Práce s informačními zdroji, relevance, rozsah, rešerše odb. prací	vynikající
8. Adekvátnost a srozumitelnost závěrů práce	dobré
9. Logická struktura práce a její členění	vynikající
10. Jazyková a terminologická úroveň práce	vynikající
11. Formální úprava a náležitosti práce	vynikající

Navržená známka

velmi dobře (2)

Celkové zhodnocení práce a případné otázky pro diskusi (případně na další samostatný list):

Viz samostatná příloha.

Jméno oponenta diplomové práce:

Ing. Jan Tichý

Datum: 20.05.15

Podpis oponenta diplomové práce

Příloha k posudku oponenta diplomové práce

Autor diplomové práce: Martin Moravec
Téma diplomové práce: Foundations of Sequential Art Driven Development

K oponentuře jsem dostal diplomovou práci Martina Moravce na téma „Foundations of Sequential Art Driven Development“.

Za velice zajímavý a podnětný považuji předložený pohled na „Sequential Art“ ne jen jako na „komixy pro zábavu“, ale jako možný prostředek komunikace, dokumentace, propagace či modelování. Platformu a médium pro uchování a sdílení informací a postupů, logické a srozumitelné shromáždění roztržštěných znalostí na jednom místě. Tuto myšlenku, která je středobodem celé práce, považuji za nosnou a při vhodném převzetí i využitelnou v praxi.

Popisovaná metodologie Sequential Art je zajímavý teoretický základ, který je ale v další fázi potřeba rozpracovat a podpořit praktickým nasazením a používáním. Autor ji předkládá jako možnou ucelenou platformu pokrývající celý proces, a to z pohledů různých rolí v projektu, různých fází i velikostí projektu. V tom se neshodneme, osobně rozhodně nepovažuji metodu za univerzální a v praxi samostatně použitelnou napříč celým procesem, protože zdaleka nepokrývá všechny potřebné případy a varianty, které v reálném světě nastávají, a vychází z předpokladu jistého ideálního světa.

Práce je na můj vkus příliš zatížena autorovým subjektivním „geek“ pohledem na svět. Práce na mě velmi nadneseně řečeno často působila dojmem, že autor žije ve světě, ve kterém „nejsou války, kde se všude platí bitcoiny, každá hospodyňka si ve volném odpoledni na svém počítači kompiluje poslední kernel Linuxu, mobily všem pohání Nemo, kde je GitHub nástroj využívaný nejen geek programátory, ale i spisovateli a umělci, vše je otevřené a decentralizované, všichni lidé jsou proaktivní, nadšení pro vše, co dělají, plní osobní odpovědnosti“. Realita světa je však někde úplně jinde.

Pokud ale práci chápu jako idealistický myšlenkový koncept, začnu ji považovat za poměrně zajímavou a inspirativní. Chápu ji jako výbornou inspiraci pro občasné využití v přesně vymezených případech nebo dílčích částech projektu: pro návrh dílčích postupů, pro dílčí využití v rámci dokumentace, pro systematictější využití v rámci obsahové a komunikační strategie apod.

Autor v práci popisuje základní principy, ale důsledně se vyhýbá možným rizikům a nevýhodám takového novátorského přístupu. Mám sice popsanou platformu, ale pro její využití je nezbytně nutné popsat a změnit i související procesy. U potenciálních uživatelů bude určitě i vysoká vstupní bariéra, bude nutné změnit staré myšlení, zkonstatované přístupy, zúčastněné lidi do věci aktivně a nadšeně zapojit. Otázka také je, zda Sequential Art nepřináší oproti starým konzervativním cestám komunikace, dokumentace či produktového managementu v podobě běžného textu přílišnou ztrátu informace, složitější získání úplného kontextu celé problematiky, vyšší šum a nepřesnosti, tím i vyšší overhead při zapojování dalších účastníků přistupujících k dosud shromážděným znalostem. V práci mi celkově chybí mi nějaké systematictější srovnání Sequential Art s dalšími možnými přístupy, zejména těmi, co dnes převažují.

V praktické části práce se autor podle mého názoru začal zbytečně vzdalovat původnímu tématu celé práce. Podrobně a zbytečně zde popisuje funkčnost bitcoinů, Nemo Mobile nebo podstatu crowdsourcingu, aniž by to mělo jakoukoliv přímou souvislost se Sequential Art a navazujícím textem. I samotný experiment vůbec neukazuje použití Sequential Art, ale jen propagaci a šíření jeho výsledku. Chybí mi zde jakákoliv ukázka aplikace samotného Sequential Art jako takového právě v rámci „platform for mind mapping, modeling, communication, documentation, promotion, and feedback acquisition“, vyhodnocení, shrnutí, co se při tom povedlo či nepovedlo, zobecnění z toho vyplývajících závěrů...

Paradoxně pak celá práce jako taková je plná textu a v zásadě sama o sobě vůbec Sequential Art nevyužívá.

Přes všechny své výhrady výše, z nichž velkou část je nutno brát spíš jako podnět k diskuzi, než jako tvrdou výtku, považuji předložený koncept za velice zajímavý a inspirativní, využitelný i v praxi v dílčích vymezených případech a částech projektu.

Proto navrhuji hodnocení **velmi dobře**.

V Praze dne 20. května 2015

Ing. Jan Tichý