

Název práce: **Role animace v uživatelském rozhraní mobilních zařízení**

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: **v ý b o r n ě**

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, PhD.

Oponent práce: Mgr. Karel Minařík

Konzultant práce: PhDr. Pavel Farkas, DiS.

Řešitel práce: Bc. František Čanda

### **Slovní hodnocení práce**

Předkládaná práce se zabývá ryze současným tématem: uživatelským rozhraním aplikací pro mobilní zařízení, jako jsou tzv. "chytré telefony" a tablety. Sympaticky se omezuje na jediný, avšak kruciólní aspekt: na roli, kterou v něm hraje animace.

Ocenit je třeba zejména pečlivost, s níž řešitel k práci přistupuje, a to jak na rovině strukturování obsahu, tak důkladného zdrojování. Proto mrzí zejména drobné stylistické neobratnosti, jako za všechny např. expozice termínu "uživatelské rozhraní" na začátku kapitoly 2.2 nebo nepřesné překlady z angličtiny, jako např. "status" na s. 13, jemuž v češtině odpovídá spíše výraz "stav".

Důkladnost přístupu řešitele k práci se zřetelně projevuje i v závěrečných kapitolách, věnovaných praktickému výzkumu tématu, který prostřednictvím uživatelského testování zkoumá reálný dopad animace v rozhraní konkrétní aplikace. Řešitel podrobně popisuje teoretická a metodologická východiska i praktické okolnosti prováděného výzkumu, a v analýze výzkumu dobře vyvažuje kvantitativní i kvalitativní závěry. Lze si jen přát, aby se řešitel nezdráhal některá zjištění, za všechny např. ambivalentní hodnocení animace při načítání aplikace, hlouběji interpretovat. Odkaz na funkční verzi aplikace (nebo digitální příloha práce) by pomohl čtenáři srovnat výsledky výzkumu s vlastním uživatelským prožitkem, a lépe porozumět testovaným scénářům.

Z obsahového hlediska je třeba vyzdvihnout shrnutí funkcí, které animace v uživatelském rozhraní plní, v kapitole 3.3. (demonstrace probíhajících procesů, vizualizace "neviditelného" chování systému, upoutání pozornosti, atd.) Je škoda, že popisované příklady (za všechny např. "přidělení oblíbeného tweetu" na s. 20) nejsou ilustrovány obrazem, resp. odkazem na video, které by hodnotu tohoto shrnutí radikálně zvýšilo. Rovněž je škoda, že práce téměř zcela opomíjí historii animace ve filmu.

Z teoretického hlediska se práce místy zdržuje důraznějšího soudu, i v případech, kdy k němu materiál přímo vybízí: např. tvrzení na s. 16, že hlavním účelem animace v kontextu uživatelského rozhraní je "většinou nějaká funkce nebo splnění nějakého úkolu" je v rozporu

s převažujícím názorem účastníků výzkumu, že animace zvyšuje atraktivitu aplikace, i když nepřináší žádný hmatatelný přínos. To však neubírá na hodnotě shromážděného materiálu a jeho pečlivé analýzy.

Práci doporučuji k obhajobě.

### Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	35 bodů	0 – 40 bodů
přínos a novost práce	20 bodů	0 – 20 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	15 bodů	0 – 20 bodů
slohové zpracování	10 bodů	0 – 15 bodů
gramatika textu	5 bodů	0 – 5 bodů
<b>CELKEM</b>	<b>85 bodů</b>	

### Výsledné hodnocení práce

Bodový zisk za práci	Hodnocení práce
0 – 50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51 – 60 bodů	Dobře (3)
61 – 80 bodů	Velmi dobře (2)
<b>81 – 100 bodů</b>	<b>Výborně (1)</b>

V Praze dne 22. 1. 2017

.....

Karel Minařík