

Posudek vedoucího diplomové práce

Petr Vogl: Podpora vývoje webové hry pro více hráčů

Cílem této diplomové práce bylo syntetizovat obecné poznatky o metodikách vedení softwarových projektů a zkušenosti s dosavadním průběhem vývoje webové hry Space Traffic, a na tomto základě vytvořit a v praxi ověřit metodiku vhodnou pro tento projekt včetně nástrojové podpory pro širší ekosystém projektu.

Autor pracoval velmi aktivně a v těsné spolupráci s kolegou Martinem Štěpánkem (viz souběžně obhajovaná diplomová práce). Během akademického roku spolu s ním řídil několik týmových pod-projektů vedených v rámci semestrálních prací, díky kterým vznikla podstatně inovovaná implementace hry. Dále připravil a uvedl do rutinního provozu systém pro podporu řízení projektu (Redmine), wiki projektu sdružující informace pro vývojářský tým, a připravil produktový web hry.

V textu diplomové práce Petr Vogl velmi kvalifikovaně shrnuje jak teoretické podklady týkající se různých variant řízení softwarových projektů a jejich personální stránky, tak praktické informace o vlastním projektu a zkušenosti z jeho vedení. Výsledkem je množství velmi cenných a prakticky orientovaných doporučení týkajících se nastartování a řízení studentských týmových projektů v univerzitním prostředí. Dovoluji si konstatovat, že poznatky uvedené v oddílech 4.7, 5 a 6.3 jsou obecně platné a využitelné v mnoha jiných softwarově orientovaných týmových projektech na univerzitě. Diplomant tak přispěl nejen ke zdárnému průběhu uplynulého ročníku projektu Space Traffic, ale i k rozšíření obecných znalostí v disciplíně softwarového inženýrství.

Práci **doporučuji k obhajobě** a navrhuji její hodnocení známkou **výborně**.

V Plzni, dne 21.8.2012



Doc. Ing. Přemysl Brada, MSc. Ph.D.