



## POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Jméno studenta:** Lukáš Richtrmoc

**Název práce:** Výuková sociální síť

**Autor posudku:** Tomáš Kozel

**Cíl práce:** Seznámit se s problematikou e-learningových systémů a vytvořit aplikaci pro podporu a organizaci neformální výuky a doučování s využitím principů sociální sítě.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	x					
Vymezení cíle a jeho naplnění	x					
Zpracování teoretických aspektů tématu	x					
Zpracování praktických aspektů tématu		x				
Adekvátnost použitých metod	x					
Hloubka a správnost provedené analýzy	x					
Práce s literaturou	x					
Logická stavba a členění práce	x					
Jazyková a terminologická úroveň	x					
Formální úprava a náležitosti práce	x					
Vlastní přínos studenta	x					
Využitelnost výsledků práce v teorii (praxi)			x			

### Vyjádření k výsledku antiplagiátorské kontroly:

Práce nevykazuje v systému antiplagiátorské kontroly žádné shody.

### Dílní připomínky a náměty:

Až na záměnu pojmu *Servlet* a *Server* na s. 37 k práci nemám zásadních připomínek.

### Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Student se v práci věnuje tématu, které jej osobně zajímá. Cílem bylo zkusit implementovat výukové prostředí založené na vzájemném vzdělávání prostřednictvím principů sociálních sítí. Autor nejprve provedl rešerši zdrojů a seznámil se s problematikou e-learningu, potažmo dalších principů, na nichž současné moderní vzdělávací technologie stojí. Z teoretické části pak vychází požadavky na online vzdělávací prostředí, které se následně student snaží implementovat s využitím nástrojů, jako jsou Apache Wicket, Java, Hibernate, Javascript apod. Student přistupoval k tvorbě aplikace systematicky a podařilo se mu implementovat prototyp aplikace, který demonstrovuje základní principy vzdělávacího systému, včetně náznaku využití agentových systémů.

Vzhledem ke komplexnosti sociálních sítí i vzdělávacích systémů není v silách jednoho vývojáře vytvořit zcela funkční aplikaci. Problematika je náročná jak po stránce didaktické, tak po stránce technologické. Student vynaložil veškerou snahu a vytvořil dílo, které naznačuje možné cesty, avšak z výše uvedených důvodů nebylo možné vypořádat se se všemi aspekty tématu. Aby bylo možné aplikaci využívat, bylo by nutné nejen dopracovat vlastní tvorbu entit, ale promyslet detailněji samotný princip vzdělávání a konkrétní vzdělávací objekty, na nichž bude výuka stát.

Z pohledu významu bakalářské práce při studiu práce plní cíl zamyslet se komplexně nad složitější problematikou a rozpracovat její řešení. Student pracoval iniciativně, se zájmem, průběžně předkládal výsledky a reagoval na připomínky vedoucího. Vytvořené softwarové dílo dokumentuje výborné zvládnutí použitých nástrojů. Práce plní cíle stanovené zadáním a vyhovuje metodickým pokynům.

**Otázka k obhajobě:**

1. Jaké nástroje by student volil pro implementaci nyní na základě získaných zkušeností?
2. Jak konkrétně by pomocí systému probíhala například výuka/doučování z matematiky (ZMAT1) - jaké objekty, postupy, kroky, interakce, ... ?

**Práci doporučuji k obhajobě.**

**Navržená výsledná známka: A - výborně**

**V Hradci Králové, dne 31. srpna 2018**

---

podpis