



**Univerzita Hradec Králové**

**Přírodovědecká fakulta**

Katedra kybernetiky



**Hodnocení bakalářské práce**

Posudek oponenta



Jméno autora: Jan Mottl

Rok obhajoby: 2019

Název práce: Interaktivní herní prostředí založené na dynamickém webu jako prostředek gamifikace výuky



Vedoucí práce: PhDr. Musílek Michal, Ph.D.

Oponent práce: Ing. Petr Voborník, Ph.D.



Téma práce:	aktuální
Téma bylo v literatuře:	diskutuje se o něm
Zaměření práce:	kompilát
Práce je zaměřena:	prakticky
Jazyková a stylistická úroveň práce:	odpovídá
Rozsah práce:	přiměřený
Použitá literatura:	aktuální
Počet uváděných titulů:	dostatečný
Citace v textu:	přiměřená
Statistické zpracování výsledků:	dostatečné
Formální stránka práce:	odpovídá
Využitelnost pro praxi:	vysoká
Cíl práce:	splněn
Úroveň práce:	odpovídá požadavkům

Konkrétní náměty, připomínky nebo otázky vyžadující doplnění u obhajoby:

Práce se věnuje tématice využití simulačních a diskuzních didaktických her v edukačním prostředí a s tím spojenou gamifikací výuky, formátem těchto her, zpracovaných do podoby webových aplikací a nástrojů nutných k jejich vytváření.

V práci je tedy z teoretického hlediska popsána gamifikace výuky a základní technologie pro vývoj webových stránek a aplikací. Z různých hledisek jsou popsány také dvě diskuzní anglické hry, které byly zpracovány ve webovém prostředí, z jejichž implementace je zde také několik technických postřehů. Autorem těchto her ovšem není autor této práce. U obhajoby bych se jej tedy zeptal, v jakém vztahu k těmto hrám a jejich autorovi je a jaký je jeho podíl na jejich implementaci či používání ve výuce.

**Výsledné hodnocení:**

**B**

V Hradci Králové dne 3.5.2019

---

Podpis oponenta