



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Lukáš Nešpor

Název práce: Využití počítačových her při podpoře vzdělání

Autor posudku: Ing. Zdeněk Mlčoch

Cíl práce: Bakalářská práce se zabývá problematikou podpory vzdělávání pomocí počítačových her. Primárním cílem teoretické části bakalářské práce je rozbor pojmu hra hned v několika kategoriích. Jedná se o pojem hra na obecné úrovni, pojem didaktická hra a pojem počítačová didaktická hra a výukový program. Důraz je kladen zejména na propojení jednotlivých pojmů a využití jejich výhod pro podporu vzdělávání pomocí didaktické počítačové hry.

Praktická část bakalářské práce se zabývá vytvořením teoretického modelu počítačové hry pro Fakultu informatiky a managementu v Hradci Králové, na základě které by si studenti osvojili jak znalosti nově nabyté, tak (díky opakování) již dříve získané. Je zde rozebrán vliv vědomostní počítačové hry na studenty a v neposlední řadě i vazba mezi učitelem, hrou a studentem. Praktická část je doplněna průzkumem mezi studenty FIM, zjišťujícím jejich postoj k počítačovým didaktickým hrám.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)			
	1	2	3	4
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílčí připomínky a náměty:

V kapitole nejjednodušší způsoby tvorby her chybí dvě silně zastoupené technologie - Adobe Flash a JavaScript.

Navrhnout okopírování AZ-kvízu s drobnými úpravami je lehce laciné řešení, které v novém kontextu velmi pravděpodobně nebude fungovat.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

V bakalářské práci je velmi kvalitně zpracovaná teorie. Autor zvolil kvalitní literaturu, ze které vybírá kvalitní části k analýze. Hlavním těžištěm teorie je motivace, která je probíraná v kontextu vývojové psychologie i v kontextu teorie učení. Autor správně identifikoval, že hra musí mít mírně cizí obsah, a tedy může čerpat znalosti z oboru gamifikace.

V praktické části správně rozebírá princip mastery, tedy motiv ovládnout danou problematiku a srovnat se s ostatními za pomoci tabulky nejlepších studentů. Vhodně je vyzdvižena i důležitost sociální interakce. Ve výsledné aplikaci téměř zcela chybí zdůraznění potřeby postavit takovou aplikaci na příběhu, který je v daném kontextu naprosto nezbytný pro zapojení studentů do aktivního využívání a šíření aplikace. Tím aplikaci připravil o možnost virálního šíření a degradoval ji na úroveň testů v systému BlackBoard. Tomuto tvrzení z dotazníků autor oponuje a vyzdvihuje vlastnosti systému, které nemají autorem zmiňovanou váhu.

V práci je velmi slabě zastoupena technická stránka projektu.

Práce je zajímavá a dobře se čte.

Práci doporučuji k obhajobě.

Otázky pro diskusi:

Jaká technologie by byla vhodná k implementaci aplikace?

Navržená výsledná známka: výborně

V Hradci Králové, dne 10.5. 2014

podpis