



## HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Akademický rok 2012/2013

**Jméno studenta:** Jiří Jindra  
**Studijní obor/zaměření:** Informační management  
**Téma bakalářské práce:** Počítačové hry ve výuce

**Hodnotitel – oponent:** Ing. Mgr. Milan Svoboda

**Podnik – firma:**

**Kritéria hodnocení:** (1 nejlepší, 4 nejhorší, N-nelze hodnotit)

- A) Definování cílů práce
- B) Metodický postup vypracování práce
- C) Teoretický základ práce (rešeršní část)
- D) Členění práce (do kapitol, podkapitol, odstavců)
- E) Jazykové zpracování práce (skladba vět, gramatika)
- F) Formální zpracování práce
- G) Přesnost formulací a práce s odborným jazykem
- H) Práce s odbornou literaturou (normy, citace)
- I) Práce se zahraniční literaturou, úroveň souhrnu v cizím jazyce
- J) Celkový postup řešení a práce s informacemi
- K) Závěry práce a jejich formulace
- L) Splnění cílů práce
- M) Odborný přínos práce (pro teorii, pro praxi)
- N) Přístup autora k řešení problematiky práce
- O) Celkový dojem z práce

1	2	3	4	N
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Navrhuji klasifikovat bakalářskou práci klasifikačním stupněm:<sup>1</sup>

**nevyhověl**

**Stručné zdůvodnění navrhovaného klasifikačního stupně:<sup>2</sup>**

Navrhuji hodnotit BP stupněm nevyhověl z níže uvedených důvodů:

1) Základním pojmem BP je digitální výuková hra. Tento pojem však nikde v práci není definován. Není řečeno, co je digitální hra, co musí splňovat digitální hra, kterou už můžeme považovat za výukovou.

2) Nebyly naplněny zásady pro vypracování. Zásady 3 až 6 nebyly naplněny. V praktické části se místo toho zabývá hodnocením několika vybraných existujících her. Otázka je, zdali vůbec hodnocené hry můžeme zařadit do kategorie her výukových. U hodnocení vůbec třeba není řečeno, jaké výukové cíle hra sleduje, jaké dovednosti hráč získává.

3) Práce má až příliš široký záběr. V práci nalezneme informace od vývoje vzdělávacího procesu až po jednotlivá technologická řešení používaná pro vývoj digitálních her. Informace jsou však neucelené, neúplné, povrchní, chybí jim logická struktura.



4) Velká část práce je tvořená množstvím nedoložených a diskutabilních tvrzení. Například odstavec druhý na straně 11. Cituji: *Nástup aktivních médií do výuky sice již začal, ale je pomalý. Zejména na tradičních institucích nejsou tyto pomůcky výuky využívány v plném potenciálu, který nabízejí. Je to způsobeno generačním rozdílem, "obranou" školského systému proti novotám, nedostatečnou propracovaností nových způsobů výuky – na vývoj školství a výuky jde řádově méně prostředků než na medicínu, obranu a další obory státního zájmu. Další překážky v zavedení nových způsobů do výuky mohou být i neznalost potřeb dnešních studentů, roztržštěnost názorů, na způsob inovace výukového systému.* Na základě jakých studií, výzkumů či dat autor vychází uvedeno není.

5) Práce není dobře zpracována ani po formální stránce. Např. jednoduché řádkování na straně 62, neočíslovaná tabulka na straně 62, název tabulky č.15 na posledním řádku stránky a tabulka na další stránce, nevyplněná hodnota za tabulkou č.15, nevhodné členění kapitol viz. půlstránková kapitola č.8, velké množství prázdných řádků, atd.

### **Otázky a připomínky k bližšímu vysvětlení při obhajobě:<sup>3</sup>**

Můžete definovat nebo popsat co je to digitální výuková hra?

Existuje nějaká typologie digitálních výukových her?

V Plzni, dne 15.5.2013

Podpis hodnotitele

---

#### Metodické poznámky:

<sup>1</sup> Kliknutím na pole vyberte požadovaný kvalifikační stupeň.

<sup>2</sup> Stručné zdůvodnění navrhovaného klasifikačního stupně zpracujte v rozsahu 5 - 10 vět.

<sup>3</sup> Otázky a připomínky k bližšímu vysvětlení při obhajobě – dvě až tři otázky.

Posudek odevzdejte na sekretariát KEM, FEK ZČU do 20. 5. 2013. Posudek musí být opatřen vlastnoručním podpisem **modře** (pro rozeznání originálu).