

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Akademický rok 2012/2013

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

Hodnotitel – vedoucí práce: RNDr. Mikuláš Gangur, Ph.D.

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

	1	2	3	4	N
A) Definování cílů práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B) Metodický postup vypracování práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C) Teoretický základ práce (řešeršní část)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D) Členění práce (do kapitol, podkapitol, odstavců)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E) Jazykové zpracování práce (skladba vět, gramatika)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F) Formální zpracování práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G) Přesnost formulací a práce s odborným jazykem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
H) Práce s odbornou literaturou (normy, citace)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I) Práce se zahraniční literaturou, úroveň souhrnu v cizím jazyce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J) Celkový postup řešení a práce s informacemi	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
K) Závěry práce a jejich formulace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L) Splnění cílů práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M) Odborný přínos práce (pro teorii, pro praxi)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N) Spolupráce autora s vedoucím práce a katedrou	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O) Přístup autora k řešení problematiky práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P) Celkový dojem z práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Do Portálu ZČU byl zadaný tento výsledek kontroly plagiátorství:

Posouzen - není plagiát	<input checked="" type="checkbox"/>
Posouzen - podezřelá shoda	<input type="checkbox"/>
Posouzen - je plagiát	<input type="checkbox"/>

Navrhuji klasifikovat bakalářskou práci klasifikačním stupněm: **dobře**

Stručné zdůvodnění navrhovaného klasifikačního stupně:

Hlavní cíl práce i podcíle jsou přehledně definovány v úvodu práce. V úvodních kapitolách jsou popsána teoretická východiska pro návrh a implementaci výukové hry či výukové digitální hry. Celý popis postrádá logičtější a přehlednější členění, některé informace se v různých formách opakují několikrát. Citace by měly být uváděny v průběhu textu tak, jak jsou použity a ne najednou na konci kapitoly či části textu jako seznam zdrojů, Nepřesně je použito jedno z kritérií hodnocení hry. V jedné části (str. 20-21) je použit termín interakce, v jiné části (str. 30) se používá termín spolupráce. V tomto případě jde o významově odlišná kritéria.

Přínosem práce je jistě vlastní implementace hry ve 3D vývojovém prostředí. Tato implementace si zaslouží detailnější a strukturovanější popis jako základ stručného návodu pro zájemce o vývoj výukové hry v tomto prostředí.

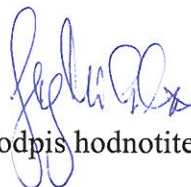
V práci se vyskytuje řada gramatických i stylistických chyb. Práce je doplněna řadou příloh, které je vhodné lépe strukturovat, označit a oddělit každou na samostatnou stránku.

Přes uvedené nedostatky je možné použít práci jako průvodce pro zájemce o implementaci her do výuky i s ohledem na rozsahý přehled nalezených relevantních zdrojů. Práci hodnotím stupněm dobře a doporučuji ji k obhajobě.

Otázky a připomínky k bližšímu vysvětlení při obhajobě:

1. Popište postup při návrhu a implementaci herní logiky implementované hry.
2. Pro jaký typ procvičovaných znalostí se použité vývojové prostředí hodí a pro jaký nikoliv?

V Plzni, dne 4. 9. 2013



Podpis hodnotitele