

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Autor práce: **Roman LUDVÍK**

Název práce: **Tvorba vzdělávací aplikace s historickou tematikou s prvky gamifikace**

Splnění bodů zadání a minimálního přípustného rozsahu práce

Splnění bodů zadání - úplné, Minimální přípustný rozsah - dodržen

Kvalita zpracování práce

Kvalita zpracování tématu - nadprůměrná, Metodika zpracování práce - průměrná, Formulace cílů a závěrů práce - průměrná, Vlastní přínos autora - nadprůměrný, Práce se zdroji - průměrná

Formální úroveň

Logická struktura a členění práce - průměrná, Jazyková a stylistická úroveň - průměrná, Formální úprava práce - průměrná, Poznámkový aparát, bibliografické citace - v souladu s normou

Aktivita studenta, spolupráce s vedoucím

Autor byl velmi aktivní, pracoval v průběhu celého akademického roku a pravidelně konzultoval a připomínky zapracovával do textové části práce.

Slovní zhodnocení

Autor dělí práci do čtyř hlavních kapitol. V první kapitole je čtenář seznámen s pojmem gamifikace, přičemž autor vypisuje principy a techniky, které se v rámci gamifikací využívají. Teoretický základ vhodně doplňuje čtyřmi názornými příklady, jež stručně vysvětlují atraktivnější běžné činnosti. Následující kapitola je věnována využití gamifikace ve vzdělávání, převážně aplikacím umožňujícím implementovat některé ze dříve zmíněných technik do výuky či třídního managementu. V kapitole bohužel chybí doplňující grafický materiál, který by čtenáře více seznámil s představovanými aplikacemi a sloužil by jako doplnění k textovému seznámení.

Hlavní část práce je popsána ve 3. kapitole, v níž je představen postup vývoje vlastní vzdělávací aplikace. Je zde nastíněn postup vývoje a celkově problematika, se kterou se vývoj potýká – nedostatečné know-how, otázka grafické náročnosti a náročnosti konceptu celkově. Autor se v textové části analyticky dostává k finální požadované podobě práce, čímž mimoděk nastiňuje čtenáři postup vytváření konceptu. V kapitole se autor také okrajově věnuje technologiím, které byly použity pro implementaci a rovnou popisuje varianty svého řešení požadovaných funkcionalit. Práce nabízí široké možnosti využití ve formě jiných dějových událostí. Díky struktuře OOP aplikace nabízí relativně snadné možnosti rozšíření a úprav, což autor shrnuje v závěru kapitoly.

Aplikace byla také vyzkoušena a vyhodnocena pomocí dotazníkového šetření. Výsledky jsou stručně představeny v poslední 4. kapitole. Nutno podotknout, že testování a vyhodnocení nevychází ze zadání bakalářské práce a autor se rozhodl dané činnosti realizovat v průběhu zpracování.

Autor práce se zevrubně věnoval sběru dat nutných pro vytvoření historicky reálné podoby dějové linky Velké francouzské revoluce. Dějová linie, která je rozdělena až do pěti kapitol, nabízí hráči projít události dle skutečnosti a tím mu poslouží jako zopakování dané učební látky. Aplikace však současně disponuje alternativními historickými událostmi, které by měly působit požadovaným wow efektem. Aplikace bohužel neumožňuje plně nasazení, protože není vhodně přizpůsobena pro zařízení s nižšími displeji.

Práci z hlediska vedoucího hodnotím známkou výborně i přes výše zmíněné nedostatky, které se v práci nacházejí. Práci doporučuji k obhajobě.

Dotazy k práci

Napadají Vás nějaká rozšíření, která by uživateli poskytly zpětnou vazbu k výběru následující volby?

V _____ dne _____

Mgr. Miroslav Zíka