

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Vedoucí práce

Autor práce: Michal Randa

Název tématu: Praktická realizace sady příkladů pro výuku biodiverzity

Dodržení minimálního přípustného rozsahu práce		<input checked="" type="radio"/> ano	<input type="radio"/> ne
Splnění bodů zadání	<input checked="" type="radio"/> úplně	<input type="radio"/> částečně	<input type="radio"/> nesplněno
Případný komentář:			

	Předmět hodnocení	Nadprůměrné	Průměrné	Podprůměrné
1	Formulace cílů a metodika zpracování práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Logická struktura a členění práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Rozsah a úroveň použitých zdrojů, bibliografické citace (dle platné ČSN ISO), poznámkový aparát	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Jazyková, stylistická úroveň a formální úprava práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Kvalita zpracování tématu práce	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Formulace vlastních závěrů, vlastní přínos autora práce	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	---	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Doplnění hodnocení, připomínky, dotazy:

Autor předložil bakalářskou práci, kterou rozčlenil do pěti hlavních kapitol, kdy vlastní text práce je v rozsahu 31,5 normostran. Hlavním cílem práce bylo vytvořit hru, která bude demonstrovat využití konceptu inteligentních her ve výuce biodiverzity.

V první kapitole se autor snažil nastínit motivy, které ho vedly k výběru konkrétního programovacího prostředí, v kterém se rozhodl hru vytvářet, pozitivem je, že v závěru této kapitoly autor uvádí pozitiva i negativa zvoleného prostředí, což může sloužit jako jakási pomůcka pro případné zájemce, kteří by se rozhodly vytvářet podobnou hru.

Druhá a třetí kapitola se soustředí na představení základních pojmů, které souvisí s pojmem serious games (inteligentní hry). Kromě základních pojmů, autor ve třetí kapitole zdůrazňuje základní charakteristiky (kamery), které by měla hra splňovat k tomu, aby mohla být označena jako serious game.

Celá čtvrtá kapitola je věnována popisu tvorby samotné hry, přičemž autor zmiňuje i problémy, které musel v průběhu programování hry řešit. Důležitý je i fakt, že vytvořená hra byla otestována v praktickém prostředí základní školy, kdy došlo k zapracování získané zpětné vazby.

Pátá kapitola nabízí autorův subjektivní pohled na problematiku využívání inteligentních her ve výuce.

I přesto, že se v práci objevují některé nevhodné obraty, bych chtěl ocenit to, že autor se snažil do práce začlenit řadu osobních postřehů a zkušeností a v závěru nabízí i vlastní zhodnocení a doporučení pro tvorbu her na podobném konceptu.

Celkové hodnocení práce	<input checked="" type="radio"/> výborně	<input type="radio"/> velmi dobře	<input type="radio"/> dobře	<input type="radio"/> nevyhovující
--------------------------------	--	-----------------------------------	-----------------------------	------------------------------------

Hodnocení vypracoval: PhDr. Tomáš Přibáň, Ph.D.

4.9.2016

Datum



Podpis