

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Vedoucí práce

Autor práce: Petr Tobiáš

Název tématu: Porovnání počítačových her zaměřených na výuku programování

| | | | |
|--|--|--------------------------------|---------------------------------|
| 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 checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 2 | Logická struktura a členění práce | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3 | Rozsah a úroveň použitých zdrojů, bibliografické citace (dle platné ČSN ISO), poznámkový aparát | <input checked="" type="radio"/> | <input 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:

Cíle práce, a způsob jakých si je student stanovuje, jej vedou k naplnění všech bodů zadání.

Logická struktura a členění práce jsou v pořádku. Za úvahu by stálo přesunutí podkapitol Kritéria výběru a Hry nesplňující kritéria do samostatné kapitoly.

Vzhledem k praktické povaze práce je pochopitelné, že student z velké části vychází z vlastních zkušeností a z výsledků vlastní činnosti (analýza her, porovnání, tvorba rozšiřujícího příkladu). Použitá literatura je vhodně zvolena a váže se především k části zabývající se charakteristikou her pro výuku programování a her obecně.

Jazyková a stylistická úprava práce by měla být lepší. Drobným problémem jsou nadpisy několika úrovní jdoucí hned po sobě bez jakéhokoliv textu, chybějící čárky nebo předložky. Větším problémem jsou pak zbytečně složitá souvětí, jejichž smysl je pak obtížné pochopit a použití ichformy v části úvodu a v jedné další větě.

Úvodní část je teoretickým úvodem k výběru a srovnání vybraných výukových her. Je zaměřena na definici hry a výukové hry, charakteristiku her zaměřených na výuku programování a definování kritérií výběru výukových her. Je zde nutné vytknout drobné problémy s některými pojmy (znalosti x dovednosti, nadpis Funkce hry). Popis jednotlivých výukových her je detailní, jednoduše, přehledně ale dostatečně strukturovaný a doplněný grafickými ukázkami. Porovnání jednotlivých her je také detailně popsáno. Zde by bylo možné práci ještě vylepšit přidáním dalších pohledů na porovnání vybraných her. Některé popisy by bylo možné lépe strukturovat. Poslední částí práce je návrh rozšiřujícího příkladu. Samotné tvorbě předchází stanovení kritérií pro výběr výukové hry. Tvorba příkladu se pak skládá z návrhu příkladu (dle kritérií výukové hry), jeho samotné tvorby a testování. Jedinou výtkou v tvorbě rozšiřujícího příkladu je, že dle zadání měl student vytvořit více než jeden příklad, přičemž rozhodnutí v práci nezdůvodnil.

