

Posudek oponenta 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 - podprůměrná, Metodika zpracování práce - průměrná, Formulace cílů a závěrů práce - průměrná, Vlastní přínos autora - průměrný, Práce se zdroji - nadprůměrná

Formální úroveň

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

Slovní zhodnocení

První část práce věnovaná gamifikaci je zpracována velmi dobře. Zaujme a dodá potřebné informace. Ocenil bych, pokud by zde student šel ještě více do hloubky, a případně rozšířil příklady použití gamifikace a rozšířil počet představených výukových aplikací využívající gamifikaci. Nicméně z hlediska zadání a celkového pojetí práce je to takto dostačující. Co zde ale chybí, jsou obrázky k jednotlivým aplikacím, které by u představení aplikace neměli chybět.

Další část práce je věnována tvorbě vzdělávací aplikace. V této kapitole student popisuje nejprve jednotlivé volby a problémy, které vedly ke konečné podobě aplikace, a následně popisuje samotnou tvorbu. Kvalita této části je horší. Struktura aplikace by si zasloužila detailní vývojový diagram či jinou vizuální pomůcku, aby bylo možné strukturu lépe pochopit. Také by zde bylo zapotřebí detailně popsat vnitřní fungování jednotlivých voleb, které ve hře jsou.

Poslední část práce je věnována testování aplikace na žácích SŠ a doplněna o dotazník, přes který žáci aplikaci hodnotili. Toto testování hodnotím celkově pozitivně. Negativně ale hodnotím závěr, který z tohoto testování student vyvodil. Na základě 2 výsledků z 29 respondentů nelze vyvodit závěr, že cituji: „Z toho lze učinit závěr, že k dokončení hry na některé konce je nutná značná míra porozumění uvažování hratelých historických postav.“

Z hlediska pravopisu a stylistiky práce obsahuje malé, ale ne zcela zanedbatelné množství chyb.

Posledním stěžejním bodem práce je samotná výuková aplikace. Úvodní část ve mně probudila velký zájem o vyzkoušení aplikace, ale samotná aplikace pak byla zklamáním. Vzhled ve stylu retro her je v pořádku nicméně by mohl být propracovanější.

Aplikace obsahuje mnoho chyb. Text hry je nepřehledný. Jednotlivé události se vypisují pod sebe, ale není mezi nimi žádné odsazení nebo značky. Responzivita aplikace je velice špatná. Při zmenšení se některé panely překrývají, „vyjíždějí“ z rámečků a podobně. V některých zobrazeních je výsledná časová osa malá tak, až je nečitelná. Ve fullscreenu funguje dobře.

Dále mi zde chybí výraznější výuková složka. Tu plní pouze výsledná historická osa, přičemž její doplnění by nebylo obtížné. Reálné historické události v jednotlivých kapitolách by stačilo v „přehledu“ kapitoly barevně nebo graficky označit (např. dobití Bastily).

Alternativních historických linek by zde ocenil více a možná lépe provázané. Též některé volby bych doplnil či přepracoval, nebo alespoň ve hře lépe okomentoval jejich dopad. Nicméně toto je věc spíše do diskuze a na výsledné hodnocení to nemá vliv.

Aplikace na mě celkově působí odbytým dojmem a zasloužila by si věnovat více práce. Práci také chybí testování, kdy by student nechal různé osoby si aplikaci zahrát, sbíral jejich podněty a ty pak do práce zapracoval.

Aplikace také není, z mě neznámých důvodů, dostupná online (v práci na ní není žádný odkaz). Pokud by tomu tak bylo, možná by nedošlo k popisovanému problému při pokusu o spuštění aplikace na tabletech (viz kap. 4.1).

Práci hodnotím známkou dobře a doporučuji ji k obhajobě.

Dotazy k práci

Z jakého důvodu v práci nenajdeme schéma rozložení stránky, ukázky kódu nebo schéma vnitřního fungování aplikace? Máte něco z toho k dispozici a můžete to ukázat?

V kapitole jedna zmiňujete zvýšení motivace pomocí gamifikace při vyplňování úředních dokumentů. Jak by to podle vás mělo vypadat? Máte nějaký příklad? Třeba gamifikace vyplnění daňového přiznání?

V _____ dne _____

Mgr. Jan Král