



UNIVERZITA KARLOVA
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra informačních technologií a technické výchovy

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení autora: **Šimon Říha**

Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**

Studijní obor: **Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání - Informační technologie se zaměřením na vzdělávání**

Název tématu práce v českém jazyce: **Webová aplikace pro výuku AJ na principu gamifikace**

Rok odevzdání: **2020**

Jméno a tituly oponenta: PhDr. Petra Vaňková, Ph.D.

Pracoviště: KITTV PedF UK

Kontaktní e-mail: petra.vankova@pedf.cuni.cz

I. Základní náležitosti listinné podoby práce:

Bakalářská práce je rozdělena na teoretickou (65 s.) a praktickou část (16 s.). Přičemž z hlediska normostran převládá teoretická část, nicméně není možné reálně spočítat další práci studenta při vývoji webové aplikace a která tvoří nedílnou součást práce. Práce splňuje všechny formální požadavky, obsahuje abstrakt v českém a anglickém jazyce, klíčová slova, prohlášení, seznam využívaných informačních zdrojů. Práce byla v řádném termínu odevzdaná do informačního systému SIS a kromě samotného řešení práce obsahuje i samostatně odevzdanou přílohu.

Chybí pouze seznam obrázků a další obrazové dokumentace.

Autor využívá 69 převážně anglických informačních zdrojů a další jsou v poznámkách pod čarou přímo v textu (bez citačního aparátu). Autor cituje v textu čísla a tím se odkazuje na seznam informačních zdrojů citovaných dle platné citační normy. Informační zdroje jsou vhodně vybrané a plně korespondují s tématem a zaměřením práce.

Abstrakt i klíčová slova jsou plně v souladu se zadáním a vystihují vhodně záměr a obsah celé práce.

II. Obsah a odborná úroveň práce:

Hlavní cíl je vymezen již v Úvodu, dílčí cíle nejsou součástí práce, chybí vymezení metod. Každopádně postup řešení je v práci v úvodu nastíněn a plně respektuje zveřejněné zadání v informačním systému.

Věcné chyby se v teoretické části práce nevyskytují a tato část práce je na vysoké úrovni z hlediska zpracovaných informačních zdrojů, terminologie i odborného vyjadřování.

Práce se nejdříve orientuje na terminologii, resp. gamifikace a příbuzné koncepty, včetně game-based learning. Dále se student zaměřuje na samotný gamifikovaný systém, např. hráče a jejich klasifikace a popisuje i negativní prvky gamifikace. Zajímavou samostatnou kapitolou je i Gamifikace a vzdělávání.

Autor prokázal i praktické dovednosti při návrhu edukační hry zaměřené na anglický jazyk a respektoval při tom nejen technologické principy vývoje online aplikace, ale také principy gamifikace, které v teoretické části rozpracovává. Dokumentace k návrhu aplikace je dobře a přehledně zpracovaná. Samotná aplikace je funkční dle možností studenta.

III. Výsledky a přínos práce

Téma, kterým se práce věnuje, je aktuální, a to jak z hlediska Gamifikace jako fenoménu 21. století tak i způsobu zpracování online aplikace.

Mezi hlavním cílem, zadáním a obsahem práce nejsou rozpory. Vzhledem ke způsobům zpracování teoretické části a výstupu v praktické části lze považovat práci za původní. Pro reálné využití aplikace v praxi je nutné ještě úprav, ale vzhledem k návrhu má velký potenciál.

IV. Zpracování

Práce je logicky zpracována, jednotlivé v práci řešené části na sebe logicky navazují. Praktická část vychází z části teoretické, autor se snaží v aplikaci respektovat informace rozpracované v teoretické části práce.

Autor prokázal nejen odbornost při zpracování návrhu aplikace a její samotný vývoj, ale i schopnost pracovat s informačními zdroji. Úroveň jazykového vyjadřování je na velmi dobré úrovni. Po grafické a formální stránce je práce vhodně zpracovaná vzhledem k typu práce. Vyčíst by se daly pouze zapomenuté jednoslabičné spojky na konci řádků nebo současné využívání odsazení prvního řádku a odstavce zároveň. Tiskové a gramatické chyby se v práci vyskytují opravdu ojediněle.

V. Další vyjádření, komentáře a připomínky:

Bez dalších komentářů a připomínek.

VI. Případné otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:

1. Samotná webová aplikace je zaměřena textově, neuvažoval jste ji doplnit i audio nebo video soubory, které by ještě více mohli motivovat studenty/žáky k práci?
2. Předpokládáte další práci na webové aplikaci, např. její testování v reálném prostředí, její dokončení aj?

VII. Celková úroveň práce:

Práce splňuje všechny požadavky kladené na tento typ odborné práce. Student naplnil zadání práce, postupoval v souladu s vytyčeným hlavním cílem. V práci se autorovi povedlo prokázat schopnost pracovat s informačními zdroji i odborné kompetence při návrhu a zpracování online aplikace s prvky gamifikace. Práci považuji za velmi dobře zpracovanou.

Práci

doporučuji uznat jako práci bakalářskou.

V Praze dne 31. 7. 2020

.....
podpis