



POSUDEK KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

posudek vedoucího bakalářské práce

Autor: Ondřej Strmiska

Název práce: Interaktivní didaktické aplikace pro výuku základů ovládání počítače v nástroji Unity 3D

Studijní obor: Informační technologie a e-learning

Datum odevzdání: 28.5.2017

Posudek vyhotovil: Jiří Vaníček

Odborná úroveň práce:	A
Popsání cílů a metod:	A
Věcné chyby, terminologie:	A
Kvalita teoretické části práce, citace:	A
Rozsah a kvalita praktické složky práce:	A
Grafická, jazyková a formální úroveň:	B
Chyby psaní, překlepy:	B

Přínos práce:

Přínosem je vytvoření kompletní sady interaktivních vzdělávacích materiálů pro děti – začátečníky při práci s počítačem, s kvalitním pedagogickým základem založeným na aktivní činnosti žáka. Vytvořená sada aktivit využívá řadu netriviálních a mocných grafických nástrojů vývojového prostředí Unity 3D, které jednak úlohy dětem ztraktivní, jednak umožní nový způsob realizace některých úloh. Cenné je např. zařazení aspektu gravitace u objektů tak, aby nebylo samoučelné. Je třeba ocenit, že autor sám navrhl funkčnost a vzhled některých aktivit a také některé aktivity vymyslel zcela sám.

Autor se úspěšně vypořádal s řadou programátorských problémů, jak obejít omezení prostředí např. při bitmapové grafice, kterou bylo potřeba nasimulovat. Podobným oříškem bylo pospojování již dříve vzniklých dílčích aktivit tak, aby celem byl funkční a jednoduchý, což znamenalo některé z původních aktivit přeprogramovat.

Přínosem práce je její praktický dopad, kdy nakladatel učebnice informatiky pro 1. stupeň ZŠ, ke které byly aktivity navrženy, umístil na webu učebnice odkaz na tyto materiály ke stažení, takže učitelé mají k nim přímý přístup.

Musím také zmínit pracovitost a poctivost studenta nejen při samotném vývoji aplikace, ale i při popisu vykonané práce ve vlastním textu.

Hlavní nedostatky práce:

Zmínil bych snad jen drobnou kostrbatost jazyka, v některých teoretických pasážích je práce lehce rozvláčná.

Otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:

Která z úloh znamenala nejnáročnější problém, aby byla naprogramována podle původních představ, případně které úlohy musely být vymyšleny jinak, protože v původním zadání nebylo možno v Unity 3D úlohu naprogramovat?

Popište podstatu problému nastavení textu v aplikaci (s eventuální možností překladu do jiného jazyka).

Práci doporučuji uznat jako bakalářskou.

Navrhuji hodnocení stupněm: výborně

Místo, datum a podpis: České Budějovice, 30.5.2017



Vysvětlivky:

A – vysoká úroveň (precizní teoretická část, kvalitní rešerše, bohatá a správně citovaná literatura, bez chyb psaní, výstižné formulace, kvalitní grafika, velký rozsah prací, velice inovativní práce, správná volba metody výzkumu, kvalitně zpracované výsledky výzkumu)

B – standard (teoretická část bez chyb, správně a přesně popsán cíl a metoda práce, průměrná odborná úroveň, standardní rozsah práce, s málo překlepy, vzhledem k rozsahu přiměřený počet drobných chyb, správné popisy v grafech, nepřesné citace v textu, chudší literatura – použití převážně 1- 2 zdrojů)

C – slabší úroveň (cíle a metody popsány nepřesně nebo neodpovídají realitě práce, menší rozsah práce, nepřesná terminologie, chybějící vysvětlení hlavních pojmů, malý rozsah práce, nepřilíš inovativní a nosné, nedostatečné zdroje, použití převážně jednoho hlavního zdroje, chudá literatura, četné překlepy a slabší grafická úroveň, větší množství méně podstatných chyb, nejasná metoda a analýza výzkumu)

N – nevyhovující (chybějící nebo velmi stručné a formální popsání cílů a metod, malý rozsah práce, částečně opsáno v teoretické části, slabá terminologie, není patrný vlastní přínos, slabá úroveň vyjadřování, nejasné používané pojmy, malý rozsah praktické složky práce, závažné chyby ve výzkumu, nevyhovující grafická úroveň, mnoho hrubých chyb a překlepů, odbyté)