

# POSUDEK KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

posudek vedoucího bakalářské práce

Autor: Dominik Paclt

Název práce: Tvorba projektů pro výuku programování v prostředí Unreal Engine 4

Studijní obor: Informační technologie se zaměřením na vzdělávání

Datum odevzdání: 17.5.2020

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

Vlastní přínos autora:

Autor představil sadu úloh propojenou do uceleného kurikula, která klade hlavní důraz nikoliv na zvládnutí prostředí nebo na tvorbu finálních produktů, jimiž jsou u tohoto software počítačové hry, ale na zvládnutí základů programování. Použil tedy prostředí pro vývoj her k jinému účelu, přičemž cílil na jeho motivační potenciál. Cenné na několikastupňovém vývoji jednak masivní a interní ověření v praxi přímo autorem, které se promítalo do přípravy další etapy vývoje, jednak příklon k aktivnímu žákovi, který se učí řešením problémů a objevováním nových poznatků. Toto je patrné z kvalitní sady úloh, které např. respektují, že se žák je schopen v jedné úloze naučit jen jeden nový pojem nebo nástroj, že potřebuje čas na procvičení a tudíž musí mít k dispozici různé varianty úloh. Každá úloha má popsán vzdělávací cíl, případný učitel tedy ví, k čemu slouží a proč ji do výuky zařadit. Z didaktického pohledu je práce velice zdařilá a pro takovéto prostředí unikátní.

Práce je rozsahem nadprůměrná. Autor příkladně spolupracoval s vedoucím práce.

Hlavní nedostatky práce:

Práce obsahuje málo nedostatků. Kdybych hledal, asi by se dal lépe propojit cíl výuky s informatickým myšlením a jeho rozvíjením. Také není zcela jasný uplatněný postup ADDIE v jeho konkretizaci v metodě práce. Drobné vylepšení stylistiky by práci posunulo ještě na vyšší úroveň, i když texty jsou srozumitelné a chyby psaní ani překlepy jsem v práci nenašel.

Otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:

Jaké přednosti podle Vás má grafické prostředí UE4 pro tvorbu programového kódu z pohledu výuky programování oproti jiným blokově orientovaným jazykům?

**Práci doporučuji uznat jako bakalářskou.**

**Navrhuji hodnocení stupněm: výborně**

Místo, datum a podpis: České Budějovice, 25.5.2020



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)