

Hodnocení vedoucího diplomové práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Ivana Jozeková		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimedia a design / Vizuální komunikace		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2011 / 2012
Název práce	Návrh interaktivní aplikace pro výuku matematiky – učebnice pro základní školy a víceletá gymnázia		
Vedoucí práce	M.A. Bohuslav Stránský		

Ivana Jozeková si pro návrh své aplikace stanovila nemalé cíle. Od začátku jí nešlo pouze o převedení klasické papírové učebnice do elektronické podoby e-knihy. Chce maximálně využít technologických možností dotykového tabletu, zejména interaktivity, umožňující zaujmout studenta, který je zvyklý běžně vstřebávat řadu podnětů např. při sledování youtube, hraní her apod. Hlavní posun od papírové učebnice má spočívat ve ztraktivnění nutného učiva prostředky blízkými dnešním studentům, procvičování a testování nabytých vědomostí spočívající v co nejvíce možné vizualizaci informací a ve využívání drobných interaktivních hříček, animací apod. Je třeba zdůraznit, že jádrem práce není ani tak návrh uživatelského rozhraní aplikace, jako celý její obsah (v popisu praktické práce je vše velmi pečlivě a podrobně popsáno).

Architekturu aplikace se dle mého podařilo navrhnout tak, že její používání je jednoduché a odpovídající popsaným potřebám. Může sloužit jako podpůrný nástroj pro učitele vysvětlujícího novou látku (část *Učivo*), kde se využívá názorných příkladů – animované či video sekvence a interaktivní ilustrace mají potenciál zaujmout a díky vizualizaci informací být ve výkladu velmi názorné. Část *Shrnutí* je naopak záměrně textová a nutí studenta abstrahovat získané vědomosti do práce s textem. Části *Procvičování*, *Zajímavé úkoly* a *Test* podporují možnosti spolupráce učitele s žákem stejně jako samostatné studium a procvičování získaných znalostí. Jako vysoce hodnotný prvek zpracovaných názorných příkladů a cvičení vidím v použití reálných situací (nakupování, měření tělesné teploty apod.), u kterých je zcela zřejmé praktické využití vyučovaných znalostí pro běžný život.

V rovině vizuální se ukázalo jako poměrně obtížné zadání spojit různé typy obrazů (ilustrace, fotografie, videoukázky, texty, schémata a formulářové prvky pro procvičování a testování) do jednoho harmonického celku. Sjednocujícím principem se stalo použití vhodně zvolené barevné kombinace a zejména pak nalezení odpovídajícího stylu ilustrací, který v celkovém řešení převažuje. Zde se autorka inspirovala estetikou blízkou animovaným filmům (studio Pixar a další) – výrazná stylizace, prostorovost, práce se světlem, texturou, detailem blížící se fotorealistickému obrazu. Zvolený styl svůj úkol sjednocovat různorodé typy vizuálního obsahu splňuje dobře, jen se mi zpočátku zdál trochu podbíživý. Úspěšně ale balancuje na přijatelné hranici estetických nároků a současnou generaci školáků jistě osloví. Samotné uživatelské rozhraní využívá již zažitého vizuálního stylu ovládnání „aplovských“ aplikací a je viditelné jen tolik, kolik je třeba.

Domnívám se, že cílů, které si Ivana Jozeková stanovila, dosáhla. Její aplikace je dle mého atraktivní, využívá plně možností dotykového tabletu a jsem přesvědčen, že současná generace by takový způsob učení matematiky přijala a věřím, že by si jej i oblíbila. Navržené řešení navíc nabízí rámec dobře použitelný i pro případ jiných předmětů, než je jen matematika.

Na závěr chci ještě vyzdvihnout velkou pracovitost, samostatnost a vnitřní motivaci, se kterou Ivana k práci přistupuje (nejen diplomové, ale v průběhu celého studia). Z každé konzultace nad jejími návrhy vzniká řada podnětů, kterými se zabývá, zpracovává a posouvá tak svůj projekt důsledně z týdne na týden k vytyčenému cíli. Pro každého pedagoga je vedení takového studenta potěšením.

Mě je potěšením této práci navrhnout nejvyšší hodnocení – A – výborně.

V(e) dne

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se škrtněte