

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Vymazal Michal

Oponent: Ing. Navrátil Petr, Ph.D.

Studijní program: Inženýrská informatika

Studijní obor: Informační a řídicí technologie

Akademický rok: 2020/2021

Téma bakalářské práce: Aplikace game-based learning v MATLAB

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
1. Aktuálnost řešeného tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Obtížnost zadaného úkolu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Splnění všech bodů zadání	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Vhodnost zvolené metody řešení	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Logické členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Úroveň jazykového zpracování	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Formální úroveň práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Práce s literaturou a její citace	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Úroveň zpracování teoretické části	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Kvalita zpracování praktické části	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Dosažené výsledky práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Přínos práce a její využití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

A - výborně.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Otázky k obhajobě:

V textu práce se vyskytují drobné překlepy - např. Odporné články místo Odborné články.

Některé testovací otázky v kvízu jsou ne zcela vhodně formulovány a správná odpověď na všechny je nastavena na první možnost (lze změnit v samotném programu).

Aplikace vyžaduje/používá funkce z DSP toolboxu, který ale nemusí být vždy dostupný na všech instalacích MATLABu.

Vysvětlete pojem dovednosti digitálních her (zmíněn v kapitole 3 na straně 19, avšak bez vysvětlení). Lze vůbec uvažovat o spojení tohoto pojmu s digitální hrou?

Jak lze v předložené hře využít informaci o typu hráče získanou z dotazníku?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Práce se zabývá využitím game-based learningu jako moderní metody pro oblast vzdělávání. V práci jsou definovány základní pojmy spojené s touto oblastí (hra, typy hráčů), následně jsou uvedeny vlastnosti game-based learningu a možnosti jeho praktického využití. Další kapitoly jsou věnovány analýze z oblasti počítačových her již vytvořených v software MATLAB a je také uveden základní popis programového prostředí MATLABu. V praktické části práce jsou uvedeny cíle a podrobným způsobem popsána tvorba výukové aplikace v programovém prostředí MATLAB pro výuku základů samotného MATLABu formou kvízových otázek.

Výsledky jsou prezentovány dle bodů uvedených v zásadách pro vypracování. Téma práce splňuje obtížnost kladenou na bakalářské práce a je velmi zajímavé a přínosné pro praxi. Realizovaná předložená práce je na aktuální téma, vypracování je použitelné v praxi, práci doporučuji k obhajobě a její realizaci hodnotím jako výbornou.

Datum 20. 5. 2021

Podpis oponenta bakalářské práce