

# Posudek oponenta bakalářské práce

Autor práce: **Ing. Jana KŘEČKOVÁ**

Název práce: **Sada on-line únikových her pro distanční výuku tematického okruhu Pěstitelské práce**

## Splnění bodů zadání a minimálního přípustného rozsahu práce

Splnění bodů zadání - úplné, Minimální přípustný rozsah - dodržen

## Kvalita zpracování práce

Kvalita zpracování tématu - průměrná, Metodika zpracování práce - průměrná, Formulace cílů a závěrů práce - průměrná, Vlastní přínos autora - nadprůměrný, Práce se zdroji - nadprůměrná

## Formální úroveň

Logická struktura a členění práce - průměrná, Jazyková a stylistická úroveň - průměrná, Formální úprava práce - průměrná, Poznámkový aparát, bibliografické citace - v souladu s normou

## Slovní zhodnocení

Autorka v práci deklaruje, že cílem bakalářské práce je vytvoření sady on line únikových her. Pokud tento cíl porovnám se zadáním práce, tak musím konstatovat, že cíle práce měly být v textu práce poněkud širěji formulovány. Zde však připouštím, že cíle práce popsané v zadání se autorce podařilo z valné části naplnit. Jedním z požadavků zadání bylo "Charakterizujte pojem on-line úniková hra...". Domnívám se, že toto se autorce úplně nepodařilo. Podle mého názoru podepřeného dostupnými zdroji je úniková hra obvykle charakterizována na principu úniku z místnosti díky vyluštění šifer, splnění úkolů a vyhledání stop. V práci použitá charakteristika, která je dále rozpracována do vytvoření konkrétních her postrádá "únikovost". I tak se autorce podařilo vytvořit poměrně zajímavé didaktické hry, které jsou přiměřené věkové skupině pro kterou jsou určeny. Připomínku mám k formálnímu zpracování. V psaní seznamů s odrážkami panuje nejednost. Na několika místech (např. strana 13) není seznam zcela v souladu s pravidly českého pravopisu. Autorkou vytvořená sada on line her je vytvořena s ohledem na cílovou skupinu, ovládání je intuitivní. Bohužel u hry Hledá se pomocník se mně nepodařilo hru otestovat, neboť autorka v práci neuvedla přístupové heslo. Autorka v práci pro jednotlivé hry uvádí odkazy a alternativně QR kódy. QR kódy při testování fungovaly pro OS Android i pro iOS s výjimkou první hry (Hledá se pomocník), kde byl QR kód v iOS nefunkční. Vzhledem k tomu, že se jedná o práci studentky oboru Přírodovědná studia: Informatika se zaměřením na vzdělávání, tak bych očekával, že v práci budou obsaženy přílohy, které se budou věnovat technické realizaci jí vytvořených her. V práci obsažené dotazníkové šetření je vytvořeno a realizováno metodicky správně, bohužel jeho vyhodnocení dospělo pouze k výsledkům, které jsou notoricky známé. Práci hodnotím klasifikačním stupněm velmi dobře.

## Dotazy k práci

1. Definujte pojem úniková hra. Definici opřete o poznatky z dostupných zdrojů.
2. Jaké výsledky dotazníkového šetření jste před začátkem psaní bakalářské práce očekávala?

V \_\_\_\_\_ dne \_\_\_\_\_

-----  
Doc. Ing. Václav Vrbík, CSc.