



POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení autora: **Igor Vujovič**
Studijní program: **Specializace v pedagogice**
Studijní obor řešitele: **Bakalářské IT-PG**
Název práce: **Interaktivní internetové prezentace s gamifikovanou formou testování a jejich využití**

I. Základní náležitosti práce

Rozsah práce (40 normostran): Splněn Nesplněn
Formální požadavky: Splněny Částečně splněny Nesplněny
Přílohy: Rozsáhlé Přiměřené Minimální Žádné
Praktické výstupy: Rozsáhlé Přiměřené Minimální Žádné

Komentář: Práce čítá cca 40 stran textu s jednou přílohou.

II. Obsah a odborná úroveň práce

Charakter práce: Teoretická Empirická Aplikační Jiná
Cíle práce: Jasně formulované S drobnými nedostatky Nejasné Chybí
Použité metody: Adekvátní S výhradami Neadekvátní
Použité literární a informační zdroje: Adekvátní S výhradami Neadekvátní
Rozsah: Rozsáhlé Přiměřené Minimální Žádné

III. Zpracování

Struktura práce a logická provázanost: Vysoká Dostatečná Nízká
Jazyková správnost: Bez chyb S drobnými chybami S vážnými chybami
Stylistická úroveň: Vysoká Dostatečná Nízká
Úroveň odborného vyjadřování: Vysoká Dostatečná Nízká
Typografická správnost: Bez chyb S drobnými chybami S vážnými chybami

Komentář: Práce se jeví poměrně úsporně, nicméně obsahuje základní logické členění, definované cíle a stručně a přehledně rozpracovanou část teoretickou i praktickou.

IV. Výsledky a přínos práce

- Správnost výsledků: Správné Přiměřené S drobnými nedostatky S vážnými nedostatky
- Interpretace výsledků: Správná Přiměřená S drobnými nedostatky S vážnými nedostatky
- Kvalita výstupů práce: Vysoká Dostatečná Nízká
- Využitelnost výsledků v praxi: Vysoká Částečná Minimální Žádná
- Využitelnost výsledků v teorii: Vysoká Částečná Minimální Žádná

Komentář: *Praktickými výstupy práce se jeví vytvořená gamifikovaná prezentace a k ní následný vědomostní kvíz v prostředí Quizizz, určený pro studenty středních škol, obé odkazováno v kapitolách 5.8 a 5.8.1. Tyto výukové objekty jsou funkční a jistě budou při obhajobě náležitě komentovány neboť v textu práce je tak činěno možná až zbytečně stručně. Dále pozornost zaslouží komplementárně vytvořená sada instruktážní videí publikovaných na platformě YouTube určená zájemcům o tvorbu gamifikovaných výukových objektů.*

V. Celková úroveň práce

- Splnění cílů: Splněny bez výhrad S výhradami Nesplněny
- Celková úroveň práce: Vysoká Dostačující Nízká
- Práce vyhovuje zadání BP: Ano Částečně Ne
- Doporučení práce k obhajobě: Ano Ne

Souhrnné hodnocení, otázky k obhajobě, návrh klasifikace

Práce se přes svou formální štihlou svým obsahovým uchopením jeví dostačující pro základní orientaci v teoretické rovině, kdy s důrazem na hlavní klíčové rysy gamifikace spěje k poměrně redukovánému přístupu k výběru a porovnání z tohoto pohledu vyhovujících prostředí. Z tří "nejpopulárnějších" je dále vybrán nástroj Quizizz v němž jsou následně realizovány veškeré dříve zmiňované gamifikované přístupy ve vytvořené ukázkové prezentaci a testu. Bakalant tak prokazuje konzistentní projektové zaměření na vybrané téma.

Otázka k obhajobě: *S jakými výsledky jste své gamifikované objekty použil v praxi a jaké byste viděl hlavní přínosy a výhody oproti podobným avšak tradičním výukovým aktivitám?*

V Praze 20. 08. 2024



PhDr. Jiří Leipert, Ph.D.