

Oponentní posudek na bakalářskou práci

Autor/ka BP: Pavla VURMOVÁ
Studijní obor: Matematika se zaměřením na vzdělávání
 Geografie se zaměřením na vzdělávání
Název práce: Navigační hry GPS na příkladu hry Whereigo
Vedoucí práce: Mgr. Jiří Šmída, Ph.D.

Hodnotící kritéria	Splňuje bez výhrad	Splňuje s drobnými výhradami	Splňuje s výhradami	Nesplňuje
A. obsahová				
V práci jsou vymezeny základní a dílčí cíle, které jsou v koncepci práce patřičně rozpracovány. Cíle jsou adekvátně naplňovány.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce splňuje cíle zadání.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Studující využívá a kriticky vybírá sekundární a/nebo primární literaturu.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce má vymezen předmět, je využito odpovídajících metodologických postupů.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Výstupy výzkumných částí jsou adekvátně syntetizovány a je o nich diskutováno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V práci je využita odborná terminologie a jsou vysvětleny hlavní pojmy.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V práci jsou formulovány jasné závěry, které se vztahují ke koncepci práce a ke stanoveným cílům.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B. formální				
Práce vykazuje standardní poznámkový aparát a jednotný způsob citací v rámci práce, je typograficky jednotná.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Studující dodržuje jazykovou normu, text je stylisticky jednotný.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Text je soudržný, srozumitelný a argumentačně podložený.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C. přínos práce (tvůrčí přístup studujícího, kompilační hodnota, využití pro praxi)				
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Celkové hodnocení práce (max. 1700 znaků):

Bakalářská práce se zabývá jednou z možných aplikací technologie a metod globálních navigačních satelitních systémů v oboru herních aktivit s cílem posoudit a na konkrétním příkladu demonstrovat jejich aplikační potenciál. Práce je uvedena rešeršní částí, dále je strukturována do kapitoly zabývající se problematikou tzv. GPS her (kap. 1-3) a kapitoly zabývající se herní aktivitou WHEREIGO (kap. 4). Autorka v závěru práce podává vysvětlení, proč považovala za nutné se poměrně rozsáhle před vlastním tématem práce (aplikace Whereigo) věnovat obecné problematice dalších GSP her. Práce je zakončena kapitolou "Závěr" nahrazující do určité míry jinak chybějící diskusi. Ve struktuře práce rovněž chybí kapitola vymezující cíle práce (jakkoliv nahraditelné cíli definovanými v zadání bakalářské práce v úvodu celé práce) a použité metody práce.

Odborná úroveň autorky je dokládána především ve stěžejní, čtvrté kapitole, ve které jsou nejdříve předloženy možné přístupy ke třídění Whereigo aktivit (cartridge) a zhodnocen současný stav rozšíření a zaměření herní aktivity v ČR. Další částečně pozitivně hodnotitelnou částí je konkrétní návrh a realizace dvou her na území Liberce. Autorka podrobně popisuje zvolený postup jejich realizace a na příkladu první i dokládá praktické ověření její funkčnosti. Druhé navržené hře ale chybí jakékoliv praktické ověření pro ni stanovenou cílovou skupinou (děti). Samo vymezení cílové skupiny je neurčité (děti/dospělí), zaměření jednotlivých aktivit (úloh) je od předškolního věku (čtení hodin) až po druhý stupeň s komplexní úlohou ("myslím si číslo"). Poslední úloha je blíže nespecifikovaná a z textu nelze rozpoznat její plné zadání.

Pozitivně hodnotím rozsah nastudované a použité odborné literatury. Naopak je nutné upozornit na vysoké množství jazykových a typografických chyb a na četné části stylizované pro odborný text nevhodně používanou beletristickou formou. S přihlédnutím k rozsahu samostatné tvůrčí práce studentky navrhuji práci k obhajobě s hodnocením dobře.

Práce splňuje požadavky na udělení akademického titulu bakalář:

ANO

Práci doporučuji k obhajobě:

ANO

Návrh klasifikačního stupně:

dobře

Náměty pro obhajobu (max. 1500 znaků):

1. Pomocí podrobnější charakteristiky (např. věk, vzdělání, bydliště) popište hlavního uživatele (cílovou skupinu) obou Vámi realizovaných Whereigo her.

2. Hra Detektiv Pacička je situována do parku v okolí libereckého Nového zámku. Její jednotlivé úlohy spočívají v řešení úloh, které nevyužívají zvoleného prostředí. Navrhněte nejméně dvě další úlohy, které se budou odkazovat na prostředí zámeckého parku nebo budov v okolí.

Datum: 24. 5. 2012

Podpis: _____

