

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Praktické vyučování podporované počítačem
Jméno autora:	Lukáš Šolc
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Masarykův ústav vyšších studií (MÚVS)
Katedra/ústav:	Oddělení pedagogických a psychologických disciplín
Oponent práce:	Mgr. Michala Stránská
Pracoviště oponenta práce:	ŠKODA AUTO a.s.

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	průměrně náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Z mého pohledu bylo zadání bakalářské práce vzhledem k náročnosti práce a rozsahu práce průměrně náročné.	

Splnění zadání	splněno
<i>Posuďte, zda předložená závěrečná práce splňuje zadání. V komentáři případně uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, nebo zda je práce oproti zadání rozšířena. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.</i>	
Zadání bylo splněno. Autor ukazuje přínosy využití počítače, konkrétně virtuální reality při výuce.	

Zvolený postup řešení	správný
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Postup řešení hodnotím jako správný, je rozdělen do teoretické a praktické části. Teoretická část je zpracována podrobně. V praktické části spojil autor zkušenosti z praxe s dotazníkovým šetřením za účelem zjištění informací ohledně práce s počítačem a následně virtuální realitou. Dále se zaměřil na virtuální realitu v tréninkových centrech ŠKODA Auto a navrhl novou aplikaci pro obor „Karosář“ a zhodnotil využití.	

Odborná úroveň	B - velmi dobře
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
V teoretické části kladně hodnotím využití vyššího množství zdrojů k vysvětlení pojmů. Teoretická část je však až příliš obsáhlá. V praktické části hodnotím kladně využití dotazníkového šetření k získání povědomí o počítačové gramotnosti. Dotazník je koncipován jasně. Vysvětlení příkladu již existující aplikace využívané v tréninkových centrech ŠKODA Auto je dobré. Návrh aplikace virtuální reality pro obor „Karosář“ je zpracována kvalitně se správně zvolenými úrovněmi. Autor využil svoje praktické znalosti ve spojení s velice aktuálním nástrojem VR.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	B - velmi dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Formální a jazyková úroveň byla konzultována během zpracování bakalářské práce. Přesto stále obsahuje náročnější větná spojení odvádějící od obsahu práce. Práce obsahuje také gramatické chyby. Grafické zpracování je průměrné, některé obrázky nejsou dobře čitelné, např. 10, 11, 17.	

Výběr zdrojů, korektnost citací	B - velmi dobře
<i>Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.</i>	
Zdroje byly zvoleny vhodně. Množství zdrojů považuji za přiměřené úrovni práce. Zdroje jsou korektně citovány.	

Další komentáře a hodnocení

Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.

Cílem bakalářské práce je zjistit přínos vzdělávací aplikace virtuální reality. V praktické části je zaměřena pouze na přínos pro obor „Karosář“. Chybí zamyšlení nad celkovým přínosem v ostatních oborech a při praktickém tréninku a výuce.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.

Práce je zaměřena na praktické vyučování podporované počítačem. Autor se jednoznačně zaměřil na využití virtuální reality. Chybí nadoborové zamyšlení nad využitím počítače při praktickém vyučování. Teoretická část je příliš obsáhlá na úkor praktické části. Využití VR ve výuce pro obor „Karosář“ je zpracováno na vysoké úrovni. Autor využil svých praktických znalostí z oboru a zkušeností s výukou dospělých v rámci tréninkových center ŠKODA Auto, což hodnotím velmi kladně.

Otázka k obhajobě:

Vysvětlení přínosu virtuální reality ve výuce obecně, ne pouze v oboru, který je autorovi blízký.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **B - velmi dobře**.

Datum: 19.8.2020

Podpis:

