

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	<b>Videohra pro školení BOZP</b>
<b>Jméno autora:</b>	<b>Bc. Filip Jirásek</b>
<b>Typ práce:</b>	diplomová
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta stavební (FSv)
<b>Katedra/ústav:</b>	Technologie staveb
<b>Oponent práce:</b>	Ing. Jaromír Poláček
<b>Pracoviště oponenta práce:</b>	Algon a.s.

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>náročnější</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Student zvolil náročnější téma, a to především s ohledem na současnou praxi ve školení BOZP, které probíhá většinou prezenční formou a vyžaduje mnohdy složitou koordinaci. Návrh studenta provádět školení BOZP pomocí videohry, která je již nějakou dobu v zahraničí používána, ale díky rozdílům v legislativě ji nelze použít v ČR.	

<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno</b>
<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>	
Student bez výjimky splnil zadání práce.	

<b>Zvolený postup řešení</b>	<b>správný</b>
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Student zvolil správný postup při řešení problematiky školení BOZP v praxi, kdy využil metodu vícekritériálního hodnocení doplněnou o SWOT analýzu navrhovaného řešení.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Student uplatnil znalosti vícekritériálního hodnocení a znalostí programování. Pro vytvoření programu byly zároveň využity znalosti z oblasti BOZP pro zemní práce, dopravu a další předpisy. Student využil pro teorii literaturu zabývající využitím videoher a gamifikace, jejichž obsah velmi dobře aplikoval do práce. Student provedl praktickou zkoušku navržené videohry, včetně vyhodnocení rozdílů mezi školením pomocí školitele.	

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Formální zápisy jsou užity správně a dle požadavků. Jazyková stránka práce je na vysoké úrovni.	

<b>Výběr zdrojů, korektnost citací</b>	<b>B - velmi dobře</b>
<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>	
Student nejprve načerpal podklady týkající se BOZP pro vytvoření videohry, které byly základem pro zpracování práce. Dále pak nastudoval literaturu týkající se gamifikace a zvolil řešení z vlastního pohledu, které je unikátní i v porovnání s již vyvinutými mobilními aplikacemi zabývajícími se BOZP v zahraničí, jako jsou například UL Safety Site 360, Work at height a lokalizoval je do prostředí ČR, včetně jazykového mutace, kde hlavní pracovní silou jsou především pracovníci z Ukrajiny,	

Makedonie a Moldavska, pro které byla taktéž vytvořena jazyková mutace. Student interpretoval hypotézy i výsledky srozumitelně nezávisle na převzatých informacích.

#### **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.*

Práci hodnotím jako velice nadprůměrnou, neboť bylo nutné propojit více odvětví, ve kterých student musel získat znalosti pro zhotovení videohry. Velmi pozitivně hodnotím i samotné hypotézy a vyhodnocení výsledků práce.

### **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.*

- Propojení více odvětví – BOZP ve stavebnictví, programování, psychologie a statistiky
- Vyvinuté úsilí při samotném testu na pracovnících a dále přípravu samotných dotazníků
- Jazykové mutace videohry
- Ovládání hry odpovídající běžnému ovládání videoher

- 1) Myslíte si, že v případě školitele s nižší kvalifikací, než u samotného testu, by byl výsledek obdobný?
- 2) Jaká další témata, kromě již vytvořených (zemní práce, doprava ..), byste navrhoval zpracovat jako další pro školení BOZP?

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **A - výborně**.

Datum: 21.1.2022

Podpis:

