



HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Akademický rok 2011/2012

Jméno studenta: Jiří Pešík
Studijní obor/zaměření: *Informační management*
Téma diplomové práce: Rozšíření ekonomického simulačního software DSGEgame: binární a triangulární vládní intervence, heterogenita rolí ekonomických subjektu a otevřená ekonomika
Hodnotitel – vedoucí práce: David Martinčík

Kritéria hodnocení: (1 nejlepší, 4 nejhorší, N-nelze hodnotit)

	1	2	3	4	N
A) Definování cílů práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B) Metodický postup vypracování práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C) Teoretický základ práce (rešeršní část)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
D) Členění práce (do kapitol, podkapitol, odstavců)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E) Jazykové zpracování práce (skladba vět, gramatika)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F) Formální zpracování práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G) Přesnost formulací a práce s odborným jazykem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
H) Práce s odbornou literaturou (normy, citace)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
I) Práce se zahraniční literaturou, úroveň souhrnu v cizím jazyce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
J) Celkový postup řešení a práce s informacemi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
K) Závěry práce a jejich formulace	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L) Splnění cílů práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M) Odborný přínos práce (pro teorii, pro praxi)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N) Spolupráce autora s vedoucím práce a katedrou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O) Přístup autora k řešení problematiky práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P) Celkový dojem z práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Do Portálu ZČU byl zadaný tento výsledek kontroly plagiátorství¹:

Posouzen - není plagiát	<input checked="" type="checkbox"/>
Posouzen - podezřelá shoda	<input type="checkbox"/>
Posouzen - je plagiát	<input type="checkbox"/>

Navrhuji klasifikovat diplomovou práci klasifikačním stupněm:²

v ý b o r n ě

Stručné zdůvodnění navrhovaného klasifikačního stupně:³

Student Jiří Pešík po celou dobu svého magisterského studia pracoval na rozšiřování svého software s názvem DSGEgame, jehož původní základy byly položeny již v jeho bakalářské práci. Spolupráce s vedoucím byla příkladná a vedla k vytvoření, odladění a nasazení do ostrého provozu zcela ojedinělého software, který představuje doslova světový unikát. V rámci rešerší provedených v roce 2009, při formulaci prvotních myšlenek, a prováděných samozřejmě dále průběžně, nebylo zjištěno, že by byl srovnatelný software někde implementován.

DSGEgame má široké uplatnění jak v edukačním procesu, tak ve vědecké činnosti v oblasti tzv. experimentální ekonomie. Již současný stav DSGEgame (tj. v této diplomové práci popsáná „rozšířená

funkcionalita“) téměř kompletně pokrývá výuku mainstreamové mikroekonomie a makroekonomie na bakalářském, magisterském i doktorském stupni studia a samozřejmě také zcela příbuzné obory, reprezentované předměty hospodářská politika, mezinárodní finance a částečně také teoretickou částí předmětu světová ekonomika. Využití jako podpora výuky tedy v současném stavu závisí prakticky pouze na ochotě jednotlivých vyučujících se se softwarem seznámit a vysvětlit ho studentům a, pokud si chtějí také sami „svoji ekonomiku“ administrovat, na jejich „počítačové gramotnosti“. Právě větší provázanost s výukou je jednou z velkých výzev do budoucna.

V oblasti experimentální ekonomie bylo již v rámci dosavadního provozu různě rozšířených verzí celkem za 4 semestry získáno mnoho zkušeností s „experimenty velkého rozsahu“. Rozsah účastníků experimentu v řádu několika set až přes tisíce je skutečně ojedinělým počinem a skýtá v sobě široké možnosti unikátního vědeckého výzkumu. Získaná data již posoužila k testování mocninných rozdělení stavové proměnné kapitálu v rámci diplomové práce Vladimíra Sirotky. Právě rozsah experimentálně získaných dat umožňuje aplikovat některé poznatky z tzv. ekonofyziky, konkrétně z termodynamiky. Další analýza získaných dat ukazuje na výrazný vliv tzv. Cantillonova efektu, což je dnes naprosto opomíjený fenomén, a to pravděpodobně pouze v důsledku neznalosti historie ze strany soudobých rádoby ekonomů. I toto představuje velký potenciál vědeckého rozvoje, kdy Cantillonův efekt nebyl dosud experimentálně ověřován. Nutno přiznat, že možnosti experimentální využití jsou teprve postupně objevovány, protože DSGEgame představuje simulaci celé ekonomiky (nebo více propojených ekonomik) a umožňuje nepřeberné možnosti konfigurace nastavení.

U vlastní diplomové práce nehodnotím její rešeršní část, neboť cílem práce bylo sumarizovat současný stav prací na software a navrhnout další možnosti rozvoje. Např. samotný popis základních principů DSGE modelů, na nichž software stojí, by zabral minimálně rozsah další diplomové práce (nemluvě o rešerši edukačních softwarů či experimentální ekonomie jako takové). Již takto v práci nezbylo místo (ostatně to nebylo ani požadováno v zadání) na ukázání možností výpočtu optimální trajektorie, s níž může učitel/administrátor porovnávat skutečnou trajektorii dosaženou studenty. Dále ze stejného důvodu nehodnotím ani práci s literaturou.

Student Pešík implementoval vlastní software, který prokázal svoji funkčnost a stabilitu v případě skutečně masového nasazení více než tisíce studentů/hráčů. Software je navržen tak, aby bylo možné jeho případné budoucí rozšíření.

Otázky a připomínky k bližšímu vysvětlení při obhajobě⁴:

- 1) V čem spatřujete největší slabinu používání DSGEgame při výuce?
- 2) V čem v experimentální oblasti?



V Plzni, dne 15.5.2012

Podpis hodnotitele

Metodické poznámky:

¹ Označte výsledek kontroly plagiátorství, který jste zadal/a do Portálu ZČU a odůvodněte níže při odůvodnění klasifikačního stupně.

² Kliknutím na pole vyberte požadovaný kvalifikační stupeň.

³ Stručně zdůvodněte navrhovaný klasifikační stupeň, odůvodnění zpracujte v rozsahu 5 - 10 vět.

⁴ Otázky a připomínky k bližšímu vysvětlení při obhajobě – dvě až tři otázky.