

# POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

## Oponent práce

**Autor práce:** Bc. Martin Červený

**Název tématu:** Tvorba her v konceptu serious games a jejich využití ve vzdělávání

Dodržení minimálního přípustného rozsahu práce	<input checked="" type="radio"/> ano	<input type="radio"/> ne	
Splnění bodů zadání	<input checked="" type="radio"/> úplně	<input type="radio"/> částečně	<input type="radio"/> nesplněno
Případný komentář:			

	Předmět hodnocení	Nadprůměrné	Průměrné	Podprůměrné
1	Formulace cílů a metodika zpracování práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Logická struktura a členění práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Rozsah a úroveň použitých zdrojů, bibliografické citace (dle platné ČSN ISO), poznámkový aparát	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Jazyková, stylistická úroveň a formální úprava práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Kvalita zpracování tématu práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Formulace vlastních závěrů, vlastní přínos autora práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	Inovativní přístup	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Doplnění hodnocení, připomínky, dotazy:

Diplomant zpracoval práci na velmi aktuální téma - využití serious games ve vzdělávání. V úvodu popisuje obsah práce, bohužel explicitně nestanoví cíl práce. Ten je reflektován až v závěru.

V teoretické části práce diplomant vychází z českých i zahraničních zdrojů. Některé zdroje jsou relevantní, někde se jedná již o starší studie a bylo by potřeba rešerši rozšířit. Např. v textu stanovenou otázku "Kdo dnes hraje počítačové hry?" lze jen obtížně zodpovědět zmíněním výsledků výzkumu provedeného na anglických školách před dvanácti lety. Velká část teoretické části práce sestává z krátkých popisů jednotlivých příkladů her bez citací zdrojů. Jde tedy zřejmě o popisy vytvořené diplomantem na základě praktické zkušenosti s danou hrou a bylo by k úvaze tyto popisy zařadit spíše jako praktickou část - představit přehled různých typů her jako praktický výstup diplomové práce. Především se to týká kapitoly 1.3 Zapojení do pedagogiky, kterou bych doporučila přejmenovat např. na Využití her ve výuce jednotlivých předmětů apod. Pedagogika jako věda kapitolou řešena není. Postrádám podrobnější vysvětlení herních principů a související otázky gamifikace ve vzdělávání.

Jako diskutabilní vnímám některé úvahy, např. že většina učitelů má s využitím her malé zkušenosti, protože se málo účastníků z regionu dostavilo na konferenci zaměřené na využití informačních a komunikačních technologií ve vzdělávání. Rovněž např. tvrzení, že dívky vykazují menší počátení zkušenost s hraním her by bylo třeba opřít o relevantní zdroje a vyhnout se paušalizaci.

Stěžejní výstup práce - ukázková hra na konceptu serious game - je představen jen velmi stručně. Rovněž výzkumné šetření je představeno krátce a nejsou jednotlivě interpretována zjištění získaná díky jednotlivým otázkám dotazníku. Koncept hry hodnotím jako velmi jednoduchý a nesouměřitelný s rozsáhlými projekty serious game popsány v teoretické části práce. Hru jako takovou nebylo možné spustit z CD přiloženého k diplomové práci.

