



POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno studenta: Bc. Lukáš Nešpor

Název práce: Seriózní hry a gamifikace ve vzdělávání

Autor posudku: doc. RNDr. Kamila Štekerová, Ph.D.

Cíl práce: Zhodnotit jednotlivé přístupy a popsat dostupná řešení pro výuku prostřednictvím her nebo herních principů pro návrh vzdělávací hry. Práce se věnuje využití her jako prostředku ke vzdělávání manažerů v oblasti podnikání.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílicí připomínky a náměty:

- Vzhledem k tomu, že hlavním výsledkem je návrh deskové hry, spadá předložená diplomová práce spíše do pedagogiky či andragogiky, než do oboru informační management (oborové zaměření vědomostních herních otázek nestačí).
- Používání anglického pojmu „serious games“ v nadpisech kapitol je zbytečné, zvláště pokud autor jinde v textu užívá český ekvivalent.
- Výběr zdrojů působí nahodile, některé jsou pro účely diplomové práce nevhodné (např. str. 1 – „pyramida učení“ byla převzata z webu firmy nabízející kurzy účetnictví; str. 2 – názory J. A. Komenského jsou citovány z webu Českého rozhlasu, str. 2 a 16 – vysvětlení pojmu zážitková pedagogika je citováno z jiné diplomové práce).

- Na mnoha místech textu chybí odkazy na zdroje – str. 9 (kategorizace podle Hertze), str. 10 (věty začínající „Někteří vědci tvrdí...“, „Dále se vědci shodují...“, „Autoři článku zmiňují...“), str. 24-26 (celá kapitola o využití her v nadnárodních korporacích), str. 30 (věty začínající „Jedna studie uvádí...“, „Další studie prokázala...“).
- Obrázky na str. 20, 21, 31 čtenáři nic nepřinášejí.
- Podstatnou součástí navržené deskové hry Fimopoly je sada vědomostních otázek, jejich úplný seznam ale není k dispozici, uvedena je jen ukázka na str. 44-45. Seznam otázek mohl být přílohou elektronické verze diplomové práce.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Předložená diplomová práce má 66 stran, z toho 56 připadá na vlastní text. Jak je uvedeno na str. 3, cílem práce mělo být „zhodnocení stávajících technik výuky za pomoci hry, využití herních principů v praxi a jejich efektivita“, cílem praktické části pak byl návrh deskové hry pro manažery a ekonomy, přizpůsobený potřebám studentů FIM UHK.

V teoretické části diplomant popisuje hru jako nástroj využitelný ve vzdělávání, snaží se vyložit související pojmy a zmiňuje některé konkrétní případy využití her ve firemním vzdělávání. Nejedná se o příliš podařený text, nalezneme zde mnoho rozporů (např. str. 11 - zásadním rysem seriózní/vážné hry je využití multimédií, přitom však takové hry vznikaly již v období starověku), nepřesností (str. 27 – „gamifikace je vědní obor“) a zjednodušení (str. 30 – „rozdíl mezi hrou a vyučováním je takový, že hra dovoluje studentům restartovat úroveň a napravit chyby...“).

V praktické části diplomant představuje svou deskovou hru Fimopoly, principiálně podobnou známým hrám Monopoly či Dostihy a sázky. Za obsáhlým výkladem pravidel hry (12 stran) následuje krátký popis testování hry a její zhodnocení (4 strany) za účasti blíže neuvedeného počtu respondentů. Smyslem testování bylo odhalit a napravit nedostatky v návrhu hry. V hodnotící kapitole jsou uvedeny výhody a nevýhody hry. Mezi výhody hry diplomant počítá její zábavnost, propojení strategických prvků s vědomostními a dostupnost zpětné vazby. Nevýhodami jsou časová náročnost a dále skutečnost, že hra je pouze desková, nikoli počítačová.

V závěru diplomant připomíná, že obdobnému tématu se věnoval již ve své práci bakalářské, čímž dokládá svůj dlouhodobý zájem o řešenou oblast. Vytvořená hra může být pro cílovou skupinu přínosná, celkový dojem z diplomové práce bohužel kazí výše uvedené nedostatky.

Otázky k obhajobě:

1. Vysvětlete spojitost tématu Vaší diplomové práce s oborem informační management.
2. Vysvětlete termín „edutainment“ a uveďte, zda (a případně jak) souvisí s gamifikací a seriózními hrami.

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: D

V Hradci Králové, dne 15. května 2017

podpis