



## POSUDEK VEDOUCÍHO DIPLOMOVÉ PRÁCE

**Jméno studenta:** Bc. Lukáš Nešpor

**Název práce:** Seriózní hry a gamifikace ve vzdělávání

**Autor posudku:** Ing. Karel Mls, Ph.D.

**Cíl práce:** Zhodnotit jednotlivé přístupy a popsat dostupná řešení pro výuku prostřednictvím her nebo herních principů pro návrh vzdělávací hry.

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

### Dílčí připomínky a náměty:

Práce je po formální i odborné stránce kvalitní, nemám zásadní připomínky.

### Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

V době totální digitalizace a mobilních aplikací na cokoli se v případě představované práce jedná o sice konzervativní, ale svým způsobem jedinečný pokus o implementaci myšlenek gamifikace do vzdělávacího procesu manažerů. Autor se nejprve zabývá teoretickými východisky využití herních principů a gamifikace, následně navrhuje vlastní originální řešení – deskovou hru Fimopoly. Hra byla navržena, realizována, a v neposlední řadě testována v prostředí a na studentech FIM – následně byly zohledněny připomínky získané

z tohoto testování při úpravách a vylepšeníh výsledné podoby hry. Autor pracoval na zadání samostatně, se značným zaujetím, a konzultoval jednotlivé etapy vývoje práce. Výsledný text odpovídá požadavkům Metodických pokynů..., odkazuje na odpovídající množství zpravidla zahraničních zdrojů. Realizovaná hra je připravena k praktickému používání.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení stupněm A.

**Otázky k obhajobě:**

1. Jakým způsobem je možné využít navrženou hru pro vzdělávání manažerů na FIM?
2. Jaké vidíte možnosti dalšího využití navržené hry? Ve vzdělávání na dalších fakultách obdobného zaměření v ČR, případně v zahraničí?

**Práci doporučuji k obhajobě.**

**Navržená výsledná známka: A - výborně**

**V Hradci Králové, dne 23. května 2017**

---

**podpis**