



UNIVERZITA KARLOVA PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra informačních technologií a technické výchovy

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení autora: Lukáš Zenkovič
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor: Informační technologie se zaměřením na vzdělávání
Název tématu práce v českém jazyce: Interaktivní fikce s využitím multimédií
Rok odevzdání: 2021

Jméno a tituly oponenta: PhDr. Petra Vaňková, Ph.D.
Pracoviště: KITTV PedF UK
Kontaktní e-mail: petra.vankova@pedf.cuni.cz

I. Základní náležitosti listinné podoby práce:

Práce je připravena na 76 stranách, přičemž ji nedoplňují žádné obrazové materiály. Z hlediska formálních náležitostí splňuje všechny požadované parametry. Každopádně obsahuje velmi krátký abstrakt, který je téměř poloviční oproti stanoveným požadavkům. Drobnou chybou je také rozdílný způsob formátování abstraktu v české a anglickém jazyce. Autor volí vhodně šest klíčových slov, které zcela postihují záměr a obsah práce. Součástí práce není podepsané zadání. V informačním systému je však řádně vyplněno.

V práci se pracuje s více než 100 informačními zdroji, které jsou zaměřeny jak teoreticky, tak spíše prakticky pro smysl analýzy softwaru. Vyskytují se pouze drobné chyby v citaci v textu. Nicméně seznam informačních zdrojů je na konci práce uveden dle platných bibliografických pravidel.

Práce byla v řádném termínu odevzdána do informačního systému a dle Thesis méně než 5 % podobností s jinou prací podobného typu.

II. Obsah a odborná úroveň práce:

Tato bakalářská práce je teoretickou studií zabývající se interaktivní fikcí ve vztahu k terminologickému vymezení, analýze tvůrčích nástrojů a ukázkami možností implementace do vzdělávání. Práce obsahuje tři reálné cíle. Tyto velmi elementární cíle jsou plně v souladu se zadáním práce. Hlavní využívanou metodou je analýza. Vzhledem k typu práce se autor nepouští do empirického výzkumného šetření.

V práci autor definuje interaktivní fikci na základě vyprávění příběhů, interaktivitě a multimedialitě; sleduje historický vývoj interaktivní fikce a typy interaktivní fikce; chybí hlubší vhled do současnosti. V souhrnné tabulce vybírá 11 kritérií pro nástroje pro tvorbu hypertextových fikcí. Pro analýzu je vybráno 6 tvůrčích nástrojů, následně sleduje při popisu základní práci a nástroje, příběh, jeho ovládání a publikování, paměťový člen a multimediální prvky. Poslední analýza se týká nástrojů pro tvorbu vizuálních románů, kde jsou vybrány tři zástupci a analyzovány opět z 11 hledisek. V samotném popisu se autor zaměřuje opakovaně na stejné parametry jako u popisu nástrojů pro tvorbu hypertextových fikcí. Pro inspiraci práce obsahuje i ukázkou vytvořené interaktivní fikce.

Způsob řešení je adekvátní takto pojímané bakalářské práci, a i z hlediska odborného vyjadřování je práce na velmi dobré úrovni. Při analýzách je pak méně zdařilý způsob vyvozování závěrů z nich. Porovnání a shrnutí je u obou analýz spíše vyzvednutí některých vlastností zmiňovaných nástrojů.

III. Výsledky a přínos práce

Vzhledem ke svému obsahu může být práce velmi zajímavá pro učitele různých předmětů, kteří chtějí do edukace zařadit nejen motivační prvky, ale také podporovat kreativitu a rozvíjet kromě oborových vědomostí i digitální gramotnost. V tomto ohledu je práce jedinečná a zabývá se aktuálními nástroji využitelnými ve vzdělávání.

Cíle stanovené v práci jsou zcela v souladu se zadáním a autor je při realizaci svého bakalářského úkolu naplňuje. Vzhledem ke kontrole Thesis v SIS je možné konstatovat, že práce je původní a její výsledky jsou využitelné v pedagogické praxi.

IV. Zpracování

Práce je z pohledu samotné stavby a struktury přehledně uspořádaná. Jednotlivé kapitoly na sebe logicky navazují. Dalo by se pouze vytknout v prvních kapitolách využívání příliš krátkých jednovětných odstavců, které trochu porušují linearitu práce. Autor prokázal dovednost pracovat s různými informačními zdroji, hlavně pak cizojazyčnými.

Až na zcela zanedbatelné výjimky se zde neobjevují gramatické nebo stylistické chyby a v práci je po celou dobu dodržována velmi dobrá úroveň jazykového zpracování. Z hlediska terminologie autor zaměňuje pojem student a žák.

Po grafické a formální stránce zpracování je práce na vyhovující úrovni.

V. Další vyjádření, komentáře a připomínky:

-

VI. Případné otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:

1. Jaká byla Vaše motivace pro realizaci takového tématu?
2. Jak vidíte možnosti reálné implementace interaktivní fikce do vzdělávání? Spatřujete přínos interaktivní fikce v hybridní nebo online výuce?

VII. Celková úroveň práce:

Ve všech ohledech práce splňuje podmínky pro bakalářskou práci. Jsou relevantně naplněny všechny formální, stylistické, obsahové i grafické parametry. Autor se zabývá tematikou, které není běžná a i přesto, že se jedná o teoretickou studii, může mít práce praktický dopad i na pedagogy různých oborů. Oponent hodnotí práci jako velmi zdařilou, kde autor prokázal dovednost pracovat s informačními zdroji a využít teoretických výzkumných metod.

Práci

doporučuji uznat jako práci bakalářskou.

V Praze dne: 4. 8. 2021

.....
podpis