Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá procesem testování v kontextu vývoje vzdělávacích herních aplikací z oblasti mediální výchovy. Věnuje se nejen způsobům hodnocení kvality těchto titulů, ale především kritériím, které musí kvalitní mediálně vzdělávací videoherní titul naplňovat.

V prvních dvou kapitolách jsou představeny základní pojmy spojené s tématem. První se věnuje teorii využití videoher ve vzdělávání a teoretickém schématu jejich testování. Druhá popisuje problematiku mediálního vzdělávání a zaobírá se i jeho současným stavem v České republice. Třetí kapitola se zabývá dosavadní nabídkou mediálně vzdělávacích digitálních her na světové i české úrovni a blíže popíše proces testování dvou vybraných zahraničních titulů.

Zbývající kapitoly se pak věnují praktické části práce, jíž je testování dosud nevydaného herního titulu *Vyřeš pizza záhadu* od neziskové organizace Zvol si info, jež si klade za cíl vzdělávat o informačních bublinách ve světě sociálních médií. Cílem praktické části bylo zjistit silné a slabé stránky tohoto titulu a zhodnotit, zda naplňuje své cíle a charakteristiky kvalitní vzdělávací hry. K dosažení těchto cílů bylo využito kvalitativního výzkumu prostřednictvím vstupních a výstupních dotazníků, pozorování herních sezení a diskuzí v rámci fokusních skupin. Výzkum byl proveden celkem se čtyřmi rozdílnými skupinami. Z výsledků výzkumu vzešlo, že *Vyřeš pizza záhadu* nabízí vizuálně atraktivní, zábavný a do jisté míry autentický herní zážitek s širokým vzdělávacím potenciálem. Hlavní slabinou titulu je však nekonzistentnost v naplňování svých vzdělávacích cílů, což může představovat výraznou překážku pro zařazení hry do výuky. Autorka pak v diskuzi představuje možné kroky pro překonání nalezených nedostatků. Nalezené poznatky lze využít nejen v kontextu úpravy testovaného titulu, ale i jako inspiraci a poučení při tvorbě či testování dalších podobných titulů.

Klíčová slova: mediální výchova, mediální vzdělávání, mediální gramotnost, vážné hry, herní testování, game-based learning, digital game-based learning