Hodnocení kvalifikačních prací na ÚISK

Název práce: **Testování digitálních vzdělávacích aplikací s herními prvky se zaměřením na mediální výchovu**

Typ práce: bakalářská

Hodnocení práce: **výborně**

Vedoucí práce: Čeněk Pýcha

Oponent/-ka práce: Nina Wanča

Konzultant/-ka práce:

Řešitel/-ka práce: Katka Šťastná

1. Hodnotící kritéria práce a bodové ohodnocení

Obsahové posouzení práce (max. 70 bodů)

Aspekt práce	Vysvětlení	Body
Kvalita shrnutí současného stavu poznání, používání odborné terminologie, zohlednění různých pohledů na téma práce	Studentka dobře shrnula stav a pozici mediálního vzdělávání v českém vzdělávacím systému. Při popisu fenoménu serious games klade důraz právě na hry z oblasti mediálního vzdělávání a věnuje se i jejich testování nebo měření efektivity (v souladu s empirickým zaměřením práce).	9
Definice cílů, výzkumná otázka a její zasazení do současného stavu poznání	Badatelská otázka není jednoznačně artikulována, což vychází i z původního zadání, jež bylo zaměřené na testování vzdělávacích aplikací. Z tohoto hlediska studentka naplnila cíl práce. Implicitně je zřetelný důraz, který autorka klade i na samotnou možnost realizace testování nebo pilotování vzdělávacích her v této oblasti.	9
Metodologické zpracování výzkumné otázky, vysvětlení volby využité metody s ohledem na výzkumnou otázku	Při testování autorka postupovala systematicky a podle předem definovaného plánu. Autorka získala relevantní vzorek vzhledem k cílové skupině hry. Zajímavé podněty přinesla i různorodá profilace fokusních skupin.	19
Analýza, interpretace výsledků a formulace samostatných závěrů vč. zohlednění současného stavu poznání	Data jsou prezentována pečlivě a srozumitelně. Autorka z dat dovozuje i hlubší interpretace, jež mohou být postoupeny další diskuzi. Hlavní zjištění o problematické opakovatelnosti a předvídatelnosti využití aplikace ve vzdělávacím procesu je klíčovou pointou bakalářské práce.	18
Invence, inovativní a původní přístup	Oceňuji, že práce řeší praktický problém, zároveň ale nerezignuje na širší kontext serious games a mediální	10

	výchovy. Výsledky práce mohou být velmi dobře uplatnitelné v praxi.	
Počet bodů (obsah)		65

Formální posouzení práce (max. 30 bodů)

Aspekt práce	Vysvětlení	Body
Formální struktura práce a návaznost kapitol	Struktura práce je srozumitelná, prezentace výsledků je rozsáhlá a náročná na pozornost čtenáře, bylo by možné ještě lépe strukturovat.	8
Aktuálnost zdrojů, korektní citování, cizojazyčné zdroje	Autorka vychází z relevantních zdrojů a korektně je cituje.	9
Slohové zpracování a gramatická správnost	Několik chyb v pravopisu a interpunkci.	7
Počet bodů (forma)		24
CELKEM BODŮ		89

2. Komentář k hodnocení práce

Katka Šťastná si za téma práce zvolila testování vzdělávacích aplikací, toto obecně zadané téma specifikovala oblastí mediálního vzdělávání a projektem Vyřeš Pizza záhadu. Autorka byla pro práci silně motivovaná, protože podporu ke hře by měl zajišťovat spolek, jehož je součástí. Tato motivace byla zřetelná po celo dobu naší spolupráce a je zřejmé, že přispěla k naplnění cílů, které si autorka kladla. Konzultace probíhaly pravidelně, všechny kroky postupu jsme se studentkou rozebírali.

Na práci oceňuji její ukotvenost v reálném stavu mediální výchovy v českém vzdělávacím systému. Ta se projevuje jak v přesném popisu aktérů mediálního vzdělávání, tak v designu testování. Testování bude mít reálný dopad na další vývoj použití aplikace a svým způsobem tak může bakalářská práce přispět k rozvoji mediálního vzdělávání v českém vzdělávacím systému. Interpretační část práce je relativně ambiciózní a autorka klade na aplikaci relativně vysoké nároky. Přesto si stále uvědomuje klíčovou roli lektorů, kteří budou aplikaci využívat. Bude zajímavé sledovat, jak aplikace bude dále fungovat a jestli se podaří najít mód, ve kterém bude aplikace pravidelně a spolehlivě fungovat. Každopádně předkládaná bakalářská práce je dobrým základem pro další vývoj vzdělávacího programu.

3. Otázky či tematické okruhy k obhajobě

Autorka práce přistoupila ke hře již jako v podstatě hotovém produktu. Jak by mohlo vypadat širší zapojení testování do vývoje (v ideálním případě)?

4. Závěrečné zhodnocení

Práci doporučuji k obhajobě se známkou výborně.

Bodový zisk za práci	Hodnocení
83-100 bodů	Výborně (1)
82-66 bodů	Velmi dobře (2)
65-50 bodů	Dobře (3)
< = 49 bodů	Neprospěl/a, nedoporučeno k obhajobě

V Praze dne 1. 6. 2025 Čeněk Pýcha

jméno a příjmení zhotovitel/-ka posudku