

### **Posudek diplomové práce**

**Název práce:** Využití gamifikace ke zvýšení motivace studentů ve vysokoškolském vzdělávání

**Diplomant:** Bc. Anna Češková

Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví

**Studijní program:** Studia nových médií

**Vedoucí diplomové práce:** Ing. Petr Očko, Ph.D.

**Oponent diplomové práce:** Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Předložená diplomová práce „Využití gamifikace ke zvýšení motivace studentů ve vysokoškolském vzdělávání“ je teoretickou prací představující koncept gamifikace a návrh změn ve vybraném informačním systému. Práce má 84 tiskových stran včetně příloh a je členěna do 6 kapitol. Použitá literatura zahrnuje přiměřený soubor titulů vztahujících se k danému tématu. Práce splňuje základní obecné charakteristiky odborného textu i formální požadavky na diplomovou práci, proto ji doporučuji k ústní obhajobě.

Autorka v práci zpracovává vysoce aktuální téma gamifikace a snaží se o aplikaci tohoto konceptu na informační systém Univerzity Karlovy v Praze. V úvodní části práce popisuje principy gamifikačních prvků ve vztahu k uživatelským potřebám a zkoumá procesy motivace a plynutí. V druhé kapitole popisuje typologie osobností v kontextu motivací a herních prvků, přičemž se podrobněji zabývá typologiemi MBTI a Keirseeho temperamenty. V následujících kapitolách autorka představuje žebříček gamifikačních prvků sestavený na základě míry motivace z pohledu jednotlivých osobnostních typů a velmi stručně rozebírá vzdělávací systém České republiky ve světle běžně převažujícího systému odměňování a motivace. Stěžejní část práce má představovat pátá kapitola, kterou tvoří konceptuální návrh na implementaci gamifikačních prvků do informačního systému Univerzity Karlovy v Praze navržený na základě výše rozebraných typologií, kdy je každý herní prvek přiřazen odpovídajícím typům osobností.

Největší přínos práce spočívá v samotném konceptu a návrhu gamifikace vysokoškolského informačního systému. Propojení inovativního a dynamického konceptu s relativně rigidním formálním systémem přizpůsobeným dlouholeté tradici vysokého školství je odvážný počín, který otevírá řadu otázek, dotýkajících se svým způsobem klíčových témat českého vysokého školství. Nadto je o otázky, které v diplomových pracích, tedy svým způsobem v „produktech“ tohoto školství, nebývají často kladeny – zejména, jakým způsobem je nastaven systém motivace, odměn a trestů v českém vysokém školství, jaké osobnostní typy tento systém inherentně preferuje a jaké limity v sobě obsahuje nastavený motivační systém. Předložená práce demonstruje upřímný zájem autorky o výše uvedenou problematiku, který mimo jiné dokládají její předchozí aktivity, např. úspěšný projekt geokarlova.cz.

Nicméně, předložená diplomová práce trpí několika závažnými nedostatky. Teoretická část, zabývající se konceptem hry a gamifikace je převážně deskriptivní a trpí jistou povrchností. Autorka cituje několik základních autorit oboru (Huizinga, Caillois, Salen), přičemž jejich výchozí definice přebírá jako dané a pracuje s nimi v rámci další práce. Zcela tak opomíjí pozdější trendy v oborech game studies a cultural studies, které výše uvedené definice a koncepty problematizují a výrazně modifikují. Bohužel, určitá povrchnost se projevuje i v dalším řešení práce. Rozložení jednotlivých osobnostních typů v populaci autorka přebírá z několika proběhlých šetření v USA a ČR, u nichž neuvádí použitou metodologii, týkající se zejména sběru

dat a jejich statistického vyhodnocení. Mnohé z těchto šetření (např. dobrovolné vyplnění dotazníku na portále Skeletus) mají spíše informativní ráz a je velmi problematické použít je jako podklad pro vědeckou práci. Na základě procentuálního zastoupení v USA a ČR autorka vytváří konstrukt „obecného zastoupení“, který má výrazně arbitrární ráz a vypovídá více o použitých zdrojích než o skutečném zastoupení jednotlivých typů v populaci.

Za největší slabinu práce v této části považuji fakt, že autorka neprovedla vlastní výzkum – ať již formou dotazníkového šetření či strukturovaných rozhovorů – přímo mezi studenty Univerzity Karlovy v Praze, pro něž gamifikaci informačního systému navrhuje. Byť by autorčin výzkum nutně zasáhl menší počet respondentů než předložené zahraniční průzkumy, měl by možná větší relevanci k tématu práce. Zároveň by tím autorka prokázala schopnost samostatné vědecké práce, zejména vytvoření pracovních hypotéz a stanovení metodologie sběru dat a jejich vyhodnocení, což je prvek, které v současné práci citelně chybí.

Jakkoliv oceňuji vlastní návrh na gamifikaci informačního systému UK a preciznost, s níž autorka popisuje jednotlivé herní prvky, i tato část má určité nedostatky. Jde v zásadě o prvotní koncept, který – byť zajímavý a v určitých aspektech do detailu promyšlený – nepředstavuje skutečný návrh na změnu informačního systému. Zcela chybí hlubší popis vazeb mezi jednotlivými prvky informačního systému a podrobnější specifikace navrhovaných změn. Návrh je nadto zcela oproštěn od jakýchkoliv formálních prvků běžně používaných pro popisy informačních systémů (UML, use case, datové modely, GUI, atd.) Návrh tak zůstává spíše na úrovni zajímavého nápadu, nikoliv na úrovni skutečného popisu změn v informačním systému vypracovaného v souladu s normativními dokumenty, což bylo obsahem původního zadání práce.

Práce je napsaná svěžím jazykem, má přehlednou strukturu a jednotlivé části na sebe logicky navazují. Po formální stránce je dobře zpracovaná a způsobilá k ústní obhajobě. Vzhledem k výše uvedenému navrhuji hodnocení „dobře“.

K ústní obhajobě bych diplomantce doporučil představit v hrubých obrysech, jak by vypadal návrh průzkumu mezi studenty fakulty zjišťující jejich osobnostní typy a preferované herní prvky; (případně, zvláště pokud již sama uvažovala nad konkrétními změnami současného informačního systému, představit podrobněji navrhované změny s přihlédnutím k výtkám uvedeným výše).

V Praze dne 5.9.2012

Mgr. Vít Šisler, Ph.D.