

NÁZEV DIPLOMOVÉ PRÁCE:	
<i>Gamifikace prezentace kulturního dědictví</i>	
Autor(ka) dipl. práce:	<i>Jana Hrzinová, BBus</i>
Vedoucí dipl. práce:	<i>Doc. PhDr. Richard Papík, Ph.D.</i>
Konzultantka:	<i>Mgr. Josef Šlerka</i>
Navrhované hodnocení: výborně	
Souhlasím rovněž s vyjádřením konzultanta mgr. Josefa Šlerky, pod které se s odpovědností podepisuji a jeho text hodnocení včleňuji do svého celkového hodnocení a vyjádření stupně ohodnocení.	

Cíl práce:

Naplněn.

Struktura práce/obsahové záležitosti:

Konzultace vykonával odborník na problematiku gamifikace a akademický kolega z ÚISK FF UK mgr. Josef Šlerka a má role vedoucího je zastřešující, stejně tak posudek, pokud nemá být oponentský. O práci jsem se však zajímal a diplomantka se mnou konzultace nad prací vedla, s komunikací jsem spokojen. Téma považuji z hlediska novomediální problematiky za zajímavé, přehledové a poučné, i když je škoda, že nemohu vidět výstupy toho, co diplomantka navrhovala směrem k FF UK. V očekávání praktické realizace se shodujeme s konzultantem práce. Přínosem práce považuji přehlednost a nástin projektu, který by v praktické realizaci byl jistě užitečný.

Souhlasím s vyjádřením konzultanta práce, který je odborníkem na gamifikaci a vede Studia nových médií, mgr. Josefa Šlerky v plném rozsahu následujícího textu jeho hodnocení:

„Inovace přicházejí mj. i z protnutí oblastí, které k sobě nemají na první pohled blízko. Právě důvtipné spojení často odlehlých oblastí lidské praxe však mění zaběhnuté pořádky. Jedno takové protnutí představuje diplomová práce Jany Hrzinové, která se věnuje využití gamifikace v muzejnictví. Gamifikace samotná dnes patří ke klasickému repertoáru technik ovlivňování lidského chování směrem k většímu zapojení hráče do řešení neherních problémů. Ostatně Komenského heslo "Učení hrou" je příkladem takovéhoho principu avant la lettre. Hrzinová v práci velmi pěkně nejdříve vymezuje prvky gamifikace, hlavně v oblasti motivací a herní mechaniky. Následně se věnuje vymezení oblasti kulturního dědictví a příkladným případovým studiím z její gamifikace. Samotné jádro práce ale spočívá v návrhu využití gamifikace a prostředků Location Based Service v procesu

"zmuzejnění" jinak nemuzejního prostoru jakým je město a speciální místa v něm spojená s univerzitním prostředím. Navrhuje správně koncept takovéto "hry" i herní mechanismy, které by využila - prakticky by bylo možné ihned začít projekt budovat. Diplomová práce splňuje všechny náležitosti a navrhuji ji klasifikovat jako výbornou. U obhajoby bych byl rád, pokud by diplomantka odpověděla na otázku, zda hodlá nastíněný projekt i realizovat?"

Výběr informačních pramenů:

Bez výhrad.

Stylistická a gramatická úroveň práce:

Bez vážnějších výhrad, ale vyskytují se zbytečně gramatické chyby a překlepy

Formální a grafická úprava práce:

Bez výhrad, ale téma gamifikace mi evokuje možnost zavedení grafických příloh nebo obrázků, jiné záležitosti bych přesunul do příloh (např. s. 80 až 89), jistě obrazová příloha mohla oživit práci. Toto by asi bylo jiné, kdyby autorka realizovala projekt pro FF. Respektuji však pojetí autorky.

Závěr:

Předloženou diplomovou práci doporučuji k obhajobě a hodnotím přes celkem drobné mé připomínky stupněm **výborně**.

V Praze dne 23.5. 2013

Richard Papík, v.r.