

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
Fakulta sociálních věd
Institut komunikačních studií a žurnalistiky

POSUDEK MAGISTERSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE

POZOR: V počítači vyplňujte pouze do šedivých políček!

Typ posudku („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)

Posudek vedoucí(ho) práce Posudek oponenta/ky

Autor(ka) práce

Příjmení a jméno: Manas, Adele

Název práce: Gamifikace a její praktické využití v rámci školní výuky prostřednictvím tabletů

Autor(ka) posudku

Příjmení a jméno: Švelch Jaroslav

Pracoviště: KMS IKSŽ FSV UK

1. VZTAH SCHVÁLENÝCH TEZÍ A VÝSLEDNÉ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

		Odpovídá schváleným tezím	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné a je vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné, ale není vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení není v práci zdůvodněné a není vhodné	Neodpovídá schváleným tezím
1.1	Cíl práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Technika práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	Struktura práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Práce odpovídá schváleným tezím, nicméně teze jsou velmi vágní a neobsahují formulaci výzkumných otázek.

2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňujte číslicí na škále 1 – 2 – 3 – 4 – 5 (výborné – velmi dobré – dobré – dostatečné – nedostatečné)

		Hodnocení známkou
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	4
2.2	Schopnost kriticky vyhodnotit prostudovanou literaturu a aplikovat ji	5
2.3	Úroveň zpracování materiálu, resp. zvládnutí techniky empirického výzkumu	4
2.4	Schopnost sestavit a použít soubor metod přiměřený cíli	3
2.5	Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru	4

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení obsahu výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Práce studentky Adele Manas se zabývá aktuálním tématem gamifikace ve vzdělávání. Toto téma si jistě zaslouží zpracování, předkládaný text ovšem bohužel v několika ohledech neodpovídá standardům požadovaným na úrovni magisterské diplomové práce - někdy ani neodpovídá požadavkům na koherentní text vůbec.

Nejproblematičtější částí práce je velmi dlouhá a nesouvislá teoretická část. Nikde v ní není uspokojivě vysvětleno, jak autorka gamifikaci pojímá. Je to designérská strategie, nebo typ užití? Podle věty na str. 2 ("Má tedy blízko ke studiu her") bychom se dokonce mohli domnívat, že to je vědecká disciplína. Celý teoretický výklad je útržkovitý, působí dojmem nekoordinovaného kupení dalších a dalších více či méně relevantních konceptů. Příkladnějším třikrát se zaměřuje objekt zkoumání a disciplína, která jej zkoumá ("Nedílnou součástí her je i naratologie.", str. 7) Autorka volně přechází mezi normativní a deskriptivní perspektivou a nikdy není zcela jasné, zda chce psát o tom, jak se gamifikace využívá, nebo jak by se měla využívat. S tím souvisí nekritické přejímání normativních soudů z různých gamifikačních příruček. Co se týče teorie, bylo by vhodné čerpat z prestižnější literatury než z disertace Vítězslava Prakse, kterou si dotyčný sám vydal, zvláště pokud je knihovna FSV UK na literaturu o hrách velmi bohatá.

Teoretická část obsahuje i faktické chyby. Prvním "přelomovým" domácím počítačem byl nikoli Commodore PET, ale Apple II (str. 15) – opět by zde bylo na místě citovat adekvátnější zdroj než publikaci "Za tajemstvím počítačových her" z roku 1992. Na straně 53 došlo k záměně Severní Koreje za jižní.

Výzkumná část je přijatelnější. Výběr respondentů je sice vysvětlen zcela nedostatečně ("Jelikož mám výzkum zaměřený na školní výuku, je zaměřený na první stupeň ZŠ.", str. 49), ale v rozhovorech lze najít několik užitečných informací, především zkušeností z pedagogické praxe. Chybí však formulace výzkumných otázek, propojení výzkumu s teorií nebo interpretace, která by šla za rámec výčtu odpovědí na jednotlivé otázky. Výsledky jsou proto jen obtížně využitelné při dalším studiu tohoto tématu.

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňujte číslicí na škále 1 – 2 – 3 – 4 – 5 (výborné – velmi dobré – dobré – dostatečné – nedostatečné)

		Hodnocení známkou
3.1	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	5
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	4
3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	3
3.4	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejeté bez udání zdroje, hodnotte stupněm 5. Pokud v textu zjistíte přejeté pasáže vydávané autorem neoprávněně za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem/kou bylo zahájeno disciplinární řízení.)	3
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotte stupněm 5)	4
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	3

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
 Nedostačující kvalita obsahu úzce souvisí s nejasným a vágním stylem, jež dostatečně ilustrují výše citované pasáže. V prepisech rozhovorů je chybná interpunkce. Příklad některých termínů z cizích jazyků jsou diskutabilní - viz např. "dosažitelé" (achievers) nebo "tok" (pro "flow", obvykle se používá "plynutí").
 Nejvýznamnějším nedostatkem textu je ovšem jeho inkohherentnost a náhodná struktura. Např. podkapitola 1.5. připomíná spíše needitované výpisky z literatury než souvislý text (a uzavírá ji nedokončená věta). Některé věty či pasáže jsou zcela nesmyslné. Jako jeden příklad z mnoha uvedme odstavec ze strany 17: "Základní konstrukt gamifikace je důležitým aspektem z hlediska vytvoření hráčovy zkušenosti více zajímavou či pro zlepšení trénovací efektivity určitých výrazných aspektů interakce. Herní mechaniky mohou hráče ovlivňovat - například ho podnítit v rychlosti ve hře nebo ji naopak omezit." Podobně na straně 45: "V současné době jsou děti součástí spektra, v němž je technika běžně k dispozici." Velmi neblaze působí i vágní formulace jako "Je zřejmé, že žáka je třeba nějakým způsobem zaujmout." (str. 33)

4. SHRNUJÍCÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE/KY (celkové hodnocení výsledné práce, její silné a slabé stránky, původnost tématu a závěrů apod.)

Předkládaná práce se sice zabývá tématem, jež si bezpochyby zaslouží zpracovat, avšak její výsledná forma - zvláště teoretická část - jen velmi stěží odpovídá požadavkům kladeným na diplomovou práci. Četné pasáže jsou nedopracované a nekoherentní. Ponechám na rozhodnutí komise, zda i přes zmíněné nedostatky je možné práci obhájit. Pokud ano, doporučuji ji hodnotit známkou dobře.

5. OTÁZKY NEBO NÁMĚTY, K NIMŽ SE PŘI OBHAJOBĚ DIPLOMANT(KA) MUSÍ VYJÁDŘIT:

5.1	
5.2	
5.3	
5.4	

6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

výborně – velmi dobře – dobře – nedoporučuji k obhajobě

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum:

Podpis:

Hotový posudek vytiskněte, podepište, odevzdejte ve dvou kopiích a zašlete elektronicky na adresu katedry!