Univerzita Karlova v Praze

ZÁZNAM O PRŮBĚHU OBHAJOBY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Název práce:	Vliv hraní MMORPG na náladu hráčů
Jazyk práce:	čeština
Studentka:	Michal Kůra
Fakulta:	Pedagogická fakulta
Studijní program:	Psychologie-Speciální pedagogika
Vedoucí:	Mgr. Kateřina Lukavská
Oponent:	Mgr. Ondřej Hrabec
Předseda komise:	Doc. PhDr. Lenka Hříbková, CSc.
Členové/ky komise:	PhDr. Miroslav Rendl, CSc., Alena Škaloudová Ph.D.
Datum obhajoby:	22. května 2014

Průběh obhajoby:

Student představil cíl, postup výzkumu a hlavní výsledky své práce. Tématem byl vliv hraní počítačové hry (MMORPG) na náladu, a to zejména v souvislosti s výskytem flow fenoménu, popisovaného jako optimální prožitek ponoření do činnosti.

Metodou sběru dat byl terénní experiment, při kterém student s každým z devíti respondentů absolvoval v respondentově domově dvě přibližně 2,5hodinová sezení. Tato metoda byla doplněna dotazníky.

Vedoucí práce ve svém posudku vyzdvihla především kvalitu teoretické části. Oponent práci hodnotil pozitivně, připomínky měl pouze k některým formálním nedostatkům a k použití dotazníků.

Následovala diskuse, která se týkala zejména volby adekvátních metod sběru dat, průběhu experimentu a druhu aktivity, která měla sloužit k porovnání druhu aktivity na náladu respondentů. Student na připomínky reagoval adekvátně.

Výsledek obhajoby: výborně

Zapsala: Alena Škaloudová Ph.D.