



Posudek bakalářské práce

Jméno autora práce: Jáchym Dvořák
Název bakalářské práce: Gamifikace v psychologickém výzkumu
Vedoucí: Mgr. Jiří Lukavský, Ph.D.

Obsahová hlediska práce

	1	2	3	4
Cíle práce: uvedeny jasně – nejasné, neuvedeny	X			
Soulad obsahu s názvem: ano – částečně	X			
Členění kapitol: logické členění – nevhodné strukturování	X			
Postiženy relevantní aspekty problému: jednoznačně – spíše ne	X			
Stanovené cíle: splněny – nesplněny	X			

Úroveň návrhu projektu

	1	2	3	4
Problém: jasně vymezen – nejasné vymezení	X			
Projekt: analyzován ve vztahu ke klíčovým pojmům – zabývá se jinou problematikou	X			
Metodologie práce: Vhodně zvolená – zcela nevhodně zvolená	X			
Propojení literárně přehledové části s návrhem projektu: organické, projekt logicky navazuje na 1. část – obě části jsou nesourodé	X			

Formální hlediska práce

	1	2	3	4
Jazyková a stylistická úroveň: práce je čtivá, použití jazyka přiměřené – nevyhovuje	X			
Formální úprava práce: odpovídá požadavkům – zahrnuje množství formálních chyb		X		
Grafická úprava: vyhovuje – nevyhovuje	X			
Množství využitých literárních zdrojů: dostatečné – nedostatečné	X			
Aktuálnost literárních zdrojů: vesměs z posledních let – zdroje značně zastaralé	X			
Využití cizojazyčných zdrojů: dostačující – minimální	X			
Odkazy v textu: vcelku odpovídají standardům – chybně uváděné odkazy	X			
Seznam literatury: kompletní, bez větších chyb – nekompletní, s množstvím chyb		X		

Otázky, podněty k obhajobě:

- Jak vidíte budoucí vývoj – jak by se mohla vyvíjet gamifikace, jak by se mohl či měl měnit její výzkum?
- Do jaké míry je klíčové sdílení bodů/achievementů s ostatními? (tj. jen já vím, kolik jsem dostal bodů vs všichni/přátelé mě mohou vidět v žebříčku...)



Specifické připomínky (vše podstatné, co se nevešlo do výše uvedených bodů):

Drobné připomínky k formátování: obrázek na s.17 by měl být číslován a odkazován v textu. Literatura je zpracována dobře s drobnými chybami: názvy časopisů/knih by měly být kurzívou a je třeba dát pozor na velká písmena (používat jednotně, pozor na zkratky „acm“). U „proceedings“ je obvykle potřeba uvést další údaje (viz např. Thom et al., 2012). Citace Antin (2012) by měla obsahovat rok v závorce.

Celkové hodnocení práce (slovně, s jasným /ne/doporučením k obhajobě):

Jáchym Dvořák si pro svou bakalářskou práci vybral aktuální téma na pomezí psychologie a uživatelského designu. V literárně přehledové práci představuje klíčové elementy gamifikace a předpokládané principy jejich fungování na úrovni psychologických teorií. První část práce končí stručným shrnutím, co by měl čtenář zvážit, pokud by chtěl gamifikační prvky přidat do svého projektu.

Cílem navrženého projektu je otestovat možnosti gamifikace ke zlepšení spolupráce ve výzkumných šetřeních (zvýšení návratnosti). Jedná se o praktickou aplikaci zpracovávaného tématu inspirovanou studií Lumsden et al. (2017). Projekt je poměrně detailně promyšlen, pro testování hlavní otázky je potřeba hodně pokusných osob, ale autor upozorňuje, že některé hypotézy jsou testovatelné i na menších souborech. Pro lepší názornost autor vygeneroval umělá data a demonstuje, jak by vypadalo zpracování výsledků.

Celkově práci hodnotím kladně a doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace: výborně – velmi dobře – dobře – neprospěl/a

V Praze dne 5.6.2020

podpis