



Posudek bakalářské práce

Jméno autora práce: Jáchym Dvořák

Název bakalářské práce: Gamifikace v psychologickém výzkumu

Oponent: Mgr. Cyril Kaplan

(u každé položky vyjádřete odpovídající možnost písmenem x)

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				
Seznam literatury: kompletní, bez větších chyb – nekompletní, s množstvím chyb				

Otázky, podněty k obhajobě:

Otázky:

Jaký je autorův názor na koncept dělení motivace na vnitřní a vnější? Kde vede hranice mezi těmito motivacemi v oblasti gamifikace? Z jakého důvodu se tato konceptualizace jeví autorovi vhodná pro danou oblast?

Jaký vliv na výstupy navrhovaného experimentu bude mít to, že dva ze tří způsobů gamifikace zároveň subjektům poskytují průběžnou zpětnou vazbu o výkonu v zadané úloze? Obecněji, můžu do studie, kde měřím behaviorální reakce přidat prvek zpětné vazby, aniž bych byl nucen reformulovat hypotézy, výzkumné otázky, teorii?



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

V teoretické části práce se místy vyskytují částečně nepřesná, nejednoznačná či nedostatečně vysvětlená tvrzení. Např. polemika o významech slov gaming a playing a jejich převodu do českého jazyka, obecně na dobré úrovni, obsahuje větu, která problém zavádí stranou a zní jako zjednodušující tvrzení: „Tato slova jsou do češtiny překládána jako “hra” a “hazard” (Fronek, 2006) – čeština tedy nerozlišuje mezi těmito dvěma termíny podobně jako angličtina a v zásadě se při doslovném překladu ztrácí význam“.

Nebo tvrzení: „Zdá se, že starší uživatelé disponují menší schopností a zájmem učít se novým technologiím“. Toto není doložené referencí a zní velmi obecně, přitom ve zbytku odstavce je role věku ve výzkumech gamifikace nastíněna mnohem věcněji. Zmíněná věta pak působí v práci přinejmenším zbytečně. Velmi dobrý a promyšlený text tedy místy kazí příliš obecné, či lehce zkratkovité tvrzení.

Přestože autor zmiňuje přínos kombinovaného kvantitativního a kvalitativního přístupu k výzkumu efektů gamifikace, návrh jeho designu ani následná diskuze dále tento motiv nerozvádějí.

Diskuze obsahuje pouze minimum referencí.

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

Práce obsahem i rozsahem splňuje nároky kladené na bakalářskou práci.

Cíle práce jsou srozumitelné, jejich šíře je stanovena úměrně rozsahu práce, a autor se jich důsledně drží napříč celým textem.

Návrh výzkumného projektu je metodologicky korektní a konceptuálně soudržný. Nejsilnější stránkou práce je důkladná příprava analýzy dat, včetně reportu celého postupu za pomoci simulovaných dat.

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace: výborně – velmi dobře

V Praze dne

10.6.20

podpis