



UNIVERZITA KARLOVA, PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra informačních technologií a technické výchovy

POSUDEK VEDOUcíHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení autora: **Šimon Říha**
Studijní program: **Specializace v pedagogice (B7507)**
Studijní obor: **Informační technologie se zaměřením na vzdělávání**
Název práce: **Webová aplikace pro výuku AJ na principu gamifikace**
Rok odevzdání: **2020**

I. Základní náležitosti listinné podoby práce

Předkládaná bakalářská práce má rozsah 86 stran vlastního textu doplněného rozsáhlou přílohou obsahující kompletní zdrojový kód navržené modelové aplikace. Z hlediska obsahu dalších formálních částí splňuje předložená práce veškeré požadavky kladené na bakalářskou práci.

II. Obsah a odborná úroveň práce:

Cíle práce i zamýšlené praktické výstupy jsou deklarovány hned v úvodu práce spolu se stručným odůvodněním volby tématu.

Úvodní kapitola práce se zabývá vymezením pojmu *gamifikace* a s ním souvisejících pojmů, jejich komparací v různých pramenech a zároveň zařazením pojmu v jeho historických aspektech. Text úvodní kapitoly je opřen o řadu relevantních odborných zdrojů a vytváří potřebný teoretický základ pro řešení zvoleného tématu.

Ve druhé teoretické kapitole se autor zabývá již samotným procesem *gamifikace*, tedy konkrétně jednotlivými návrhovými přístupy využívajícími tohoto principu. I zde jsou nejprve definovány stěžejní pojmy a na základě nich představeny související koncepty a modely. Text druhé kapitoly je velmi čtivý a je vhodně doplňován grafickými prvky, ať už převzatými z relevantních zdrojů, nebo vytvořenými autorem práce. Jedná se zároveň o nejobsáhlejší část práce, kde bych doporučil snad jen podrobnější rozčlenění kapitoly ve druhé úrovni podkapitol pro snazší orientaci v textu.

V závěru teoretické části se autor logicky zabývá rozbořením kladných i negativních aspektů gamifikace a možnostmi jejího uplatnění ve vzdělávání. Shodně jako v předchozích kapitolách je zde čerpáno z množství relevantních zdrojů a text je často doplňován i konkrétními ukázkami gamifikačních prvků v aktuálně používaných prostředích.

Následující praktická část práce představuje návrh a způsob implementace modelové webové aplikace se zařazením gamifikačních prvků (zejména bodování, odznaků a žebříčků) sloužící pro výuku a procvičování anglického jazyka. Modelová aplikace je zde popsána jak z hlediska technologického, tak i z hlediska výukových a herních aspektů aplikace.

Celkově je text práce na solidní odborné úrovni, struktura práce i jednotlivých kapitol je logická, práce postupuje od deklarace stěžejních termínů, přes jejich užití v teoretické části a konkrétní aplikaci v části praktické.

III. Výsledky a přínos práce

Za hlavní přínos práce se dá zcela jistě považovat zamýšlený praktický výstup práce, tedy sestavená modelová webová aplikace pro výuku anglického jazyka s herními prvky. Samotná aplikace je zpracovaná velmi kvalitně, s použitím soudobých technologií, použité herní prvky zde vhodně zvyšují motivaci oproti podobně zaměřeným dostupným aplikacím. Celá aplikace je dostupná jednak v příloze práce a zároveň na webovém serveru autora.

Značným přínosem je rovněž velmi podrobné rozpracování fenoménu gamifikace a souvisejících teorií ze světa her, zejména velmi pečlivě provedená komparace jednotlivých přístupů a představení možností jejich propojení se vzděláváním.

IV. Zpracování

Struktura práce je navržena systematicky a jednotlivé kapitoly práce na sebe logicky navazují. Text práce je na velmi dobré úrovni, v některých částech je poměrně podrobný nad rámec požadavků na bakalářskou práci. Použitý poznámkový a citační aparát je konzistentní a víceméně v souladu s platnými předpisy. Vložená schémata, diagramy, přehledové tabulky a další ilustrace vhodně doplňují text práce.

V. Případné otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:

- *Plánujete širší nasazení, ověření a případné rozšíření aplikace např. o další druhy testových úloh, či ve směru zařazení dalších herních prvků?*
- *Přemýšlel jste o dalším rozpracování tématu gamifikace např. v rámci magisterského studia?*

VI. Celková úroveň práce:

- Jedná se o prakticky zaměřenou bakalářskou práci s hlavním cílem vytvořit modelovou webovou výukovou aplikaci pro podporu výuky AJ se zařazením gamifikačních prvků. Tento cíl byl beze zbytku naplněn, v práci je navíc velmi kvalitně zpracována i její teoretická část pojednávající obecně o problematice gamifikace.
- Z textu práce je patrná schopnost autora pracovat s informačními zdroji i solidní orientace autora v tématu, které bylo z tohoto pohledu zvoleno velmi vhodně a zpracováno na vysoké odborné úrovni.
- Typografické, jazykové a stylistické nedostatky se objevují velmi sporadicky, což je dáno především vysokou mírou péle autora.
- Osobně hodnotím práci jako vysoce odbornou s výrazným přesahem do praxe.

Práci doporučuji uznat jako práci bakalářskou.

V Praze 6. 9. 2020:

.....
PhDr. Josef Procházka, Ph.D.