

POSUDEK VEDOUcíHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií

Autor práce: Nikola Janíčková

Název práce: Vzdělávací potenciál 3D počítačových her

Autor posudku: PhDr. Daniel Říha, Ph.D.

V této práci se autorka ujímá aktuálního a v domácím prostředí málo prozkoumaného tématu využití 3-D počítačových her v prostředí vzdělávání a svoji pozornost zaměřuje na zkoumání specifického prvku analýzy počítačových her, zábavnosti jako předpokladu pro akceptaci tohoto média studenty.

Autorka, s oporou o data z odborné literatury, identifikuje aktuální proměnu volnočasových aktivit mládeže, s výrazně se zvyšujícím podílem videoherních aktivit. Práce vykazuje ambici prokázat přidanou hodnotu počítačových her, jako významného inovačního prvku pro transformaci vzdělávacího systému a pozitivně doložit hypotézu o zábavnosti počítačových her jako základního kamene úspěšné vzdělávací počítačové hry.

V úvodní části práce autorka správně identifikuje imerzivnost počítačových her jako předpoklad a přínos pro zkušenostní učení, a dále na bázi zahraniční odborné literatury argumentuje o některých významných přínosech počítačových her pro vzdělávání, např. aktivní učení, princip moratoria, situované učení a další.

V další části práce autorka přináší vyčerpávající přehled dosavadních domácích a zahraničních projektů a produktů v oblasti vzdělávacích a tzv. seriozních her.

Za stěžejní část práce se dá označit část 3.5, kde autorka, po rozlišení přístupů k adopci počítačových her ve vzdělávání - edutainmentu a seriozních her, přistupuje k vlastnímu pokusu o komparativní analýzu předpokladů zábavnosti pokročilých vzdělávacích 3-D počítačových her, konkrétně 2 titulů z řady Global Conflicts: Palestine a Latin America. Pro vlastní analýzu autorka sestavila charakteristiku navrhování aktivit vedoucích k zábavnosti a dosažení imerzivnosti v seriozních počítačových hrách, inspirovanou teorií smysluplného hraní. Navržené prvky charakteristiky: 1. Plynutí hry 2. Jasně cíle 3. Nepředvídatelný děj 4. Pocit ovládnutí 5. Zpětná vazba 6. Herní svět, umožňují zpracování komparativní analýzy zábavnosti obou titulů. Výstupy z analýzy obou titulů jsou akceptovatelné.

V práci se podařilo prokázat, že prvek zábavy je k vzdělávacím prvkům rovnocennou složkou při navrhování a implementaci vzdělávacích počítačových her. Hypotézu o zábavnosti počítačových her jako základního kamene úspěšné vzdělávací počítačové hry se podařilo prokázat na základě formálních charakteristik vybraných titulů.

Pozitivně hodnotím rozsah a zvolený výběr zahraničních odborných zdrojů.

Předložená práce splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci na FHS UK.
Doporučuji hodnocení práce známkou výborně.

Datum: V Praze, dne 10. 6. 2009

Podpis: