

# OPONENTNÍ POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií

**Autor práce:** Irmawan Rahyadi

Název práce: Reality and Simulacra in E-learning: The Case of Realistic Experiences in Higher Education Online Learning

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

Autor nezvolil k řešení právě nejaktuálnější problematiku. Zaměření práce se vztahuje k standardním systémům elektronického vzdělávání a simulační teorii, víceméně v kontextu debat proběhlých na konci 90. let 20. stol.

Práce si klade za cíl ověřit jaký typ reality vzniká v rámci využívání systémů elektronického vzdělávání v akademickém prostředí. Teoretická část práce je celkem konzistentní kompilací shrnující zejména Baudrillardovu teorii simulaker.

K teoretické části práce nemám významnějších výhrad. Kladně hodnotím zejména identifikaci potřeby danou problematiku zkoumat, nejen se zaměřením na technologické aspekty procesu vyučování prostřednictvím ICT, ale také aspekty socio-kulturní, které významně ovlivňují výstupy nasazení systémů elektronického vzdělávání.

K dikuzi se nabízí autorovo chápání pojmů virtuální prostor a virtuální realita. Zatímco virtuální prostor v elearningu je uchopen jako „space used by e-learning nowadays is defined as the any location that enable participant of the leaning process to be connected to each other using network digital services (Brown, 2005:3)“, technologie virtuální reality spíše odkazují na virtuální 3-D prostředí (např. Second Life, MUVE, CAVE atd.). Tedy prostředí technologicky nerealizovaná v rámci zkoumaných e-learningových systémů Blackboard a Moodle. Ačkoliv pro Moodle existuje kombinace technologie Moodle a Second Life (Sloodle), v rámci autorem analyzovaných kurzů nevyužita.

Autor deklaruje metodu výzkumu jako kombinaci: „empirical studies on a set of student population in the e-learning environment and the analysis based on the theoretical studies. The bigger portion of the research is content analysis of the e-learning environment based on the theoretical stand by Baudrillard.“

K metodě a provedení výzkumu vzhledem k mé expertíze nemám výhrad. Avšak v rámci obhajoby doporučuji posouzení specialistou z oblasti sociálních věd.

Výhrady: Část 5.2 – 5.5 je izolovaný blok, který vzhledem k zaměření práce příliš obecně a obšírně rozvádí teorii simulaker na úkor provázání s hlavním tématem práce. Ad simularca: Autor v teoretické části opomíjí fenomén průlomu virtuálních víceuživatelských 3-D prostředí do sféry online vzdělávání v posledním desetiletí.

Výsledky interpretace výstupů výzkumu lze akceptovat.

Zejména lze souhlasit s tvrzením: „The main point of the reality in the e-learning environment is the channel and the exploration of the information management in the environment. The management of the content, communication and administration of information are the focus point of e-learning as simulacrum.“

Po formální stránce je předložená diplomová práce zpracována na dobré úrovni.

Závažné výhrady však lze uvést k jazykové a stylistické úrovni textu, který je místy na hranici srozumitelnosti. Práce by měla projít **důkladnou** jazykovou revizí.

Např: „The different of both environments is under microscope to be able to reveal what kind of reality in the e-learning environment.“ A mnoho dalších výskytů.

Práci doporučuji připustit k obhajobě až po provedení důkladné jazykové korekce.  
Následně doporučuji udělit práci hodnocení známkou v rozmezí velmi dobře až dobře.

**Datum:**

V Praze, dne 8. 9. 2010

**Podpis:**