

Hodnocení vedoucího diplomové práce – teoretická část*

Jméno a příjmení studenta	BcA. Veronika Galovská		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2017 / 2018
Název práce	Edukační hra		
Vedoucí práce	MgA. Pavel Novák		

Cílem diplomové práce Veroniky Galovské bylo vytvořit pro děti hravou aplikaci, která by je nenásilným způsobem seznámila s tématem ekologie, a motivovala je k zamyšlení a také citlivějšímu vnímání společného životního prostředí.

Na začátku čtení nás Veronika seznámí s tzv. digitální generací neboli „generací Z“. Jedná se o mladé lidi, narozené po roce 1998, kteří s digitálními technologiemi vyrůstají. Ve vzdělávání více preferují nikoliv klasické memorování, ale postupy zaměřené na vyhledávání informací, jejich vyhodnocování a používání. To vše za pomoci nových atraktivních multimédií. Jedinou otázkou pro autorku je - kdy a jak správně tato média zapojit do výchovně – vzdělávacího procesu tak, aby byla co nejefektivnější. Jejich integraci do výuky vnímá Veronika jako příležitost k odstranění některých bariér vyučovacích osnov, a také v nich vidí příležitost ke zlepšení kvality vzdělávacího procesu jako takového. Současnou iniciativu ministerstva školství ohledně modernizace procesu výuky bere jako „vhozenou rukavici“ všem kreativním designérům a herním vývojářům. Nezbyvá mi zde nic jiného, než s autorkou plně souhlasit.

Dalším důležitým pojmem je v této práci dnes již poněkud nadužívané marketingové zaklínadlo gamefikace. Jedná se o přenesení hry do neherního prostředí (při využití herních mechanik), za účelem zvýšení motivace k vykonávání běžných činností. Veronika zde vidí pozitivní sílu gamefikace právě ve vzdělávání – a to nejen v kognitivní, ale také emoční a sociální oblasti. Zapojení počítačových her a aplikací může být podle autorky ideální způsob jak oživit výuku. V práci jsou zmíněna zahraniční i tuzemská herní studia, interaktivní kurzy a vzdělávací portál zaměřující se na edukativní hry. Látka je opravdu zajímavá, jen bych se nebál přidat víc příkladů ze zahraničí.

V následující kapitole se Veronika Galovská věnuje ochraně životního prostředí a recyklaci. Skoro každé rozhodnutí, které během dne uděláme, má vliv na naše okolí, a proto autorka vnímá osvětu v této oblasti, jako velmi důležitou. Chytrý telefon (a jeho aplikace) se jí jeví jako dobrý pomocník pro změnu lidského myšlení a okrajově se dotkne i tématu sdílené ekonomiky. Teoretickou část své práce uzavírá Veronika vydatnou analýzou her s ekologickou edukační tematikou, rozebírá jejich přednosti i zápory, a dochází k závěru, že na trhu chybí hra, která se obsírnému tématu věnuje komplexněji. Problém vidí i v propagaci, dostupnosti a použité technologii on-line her.

Teoretická část diplomové práce Veroniky Galovské je dobře poskládaná a zajímavá. Autorka nezabíhá do zbytečných detailů a se zájmem se věnuje tématům, které jsou pro její projekt opravdu stěžejní. Přes drobné pravopisné chyby se jedná o velmi kvalitní a osvěžující čtení.

Doporučuji hodnotit stupněm A – výborně.

Ve Zlíně dne 4.6.2018

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se škrtněte