

Posudek oponenta bakalářské práce

Název bakalářské práce:

Vzdělávací metody využitelné v animaci kulturního dědictví na příkladu videohry Kingdom Come: Deliverance

Autor bakalářské práce:

Ladislav Rudčenko

Cíl bakalářské práce:

Cílem bakalářské práce je přinést poznatky o využitelnosti videoher ve vzdělávání a animaci kulturního dědictví, zjistit, zdali hra, která byla vytvořena za účelem pobavení, může člověka obohatit o informace a může být využita ve vzdělávání. Toho bude docíleno prostřednictvím případové studie videohry Kingdom Come: Deliverance.

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE	
Kritéria hodnocení (každé max 10 bodů)	Přidělené body
1. Vymezení cíle a jeho naplnění	7
2. Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	9
3. Náročnost tématu na získávání dalších znalostí či dovedností	9
4. Hloubka a správnost provedené analýzy (ve vztahu k cílům)	8
5. Práce s informačními zdroji a jejich citace	8
6. Logická stavba a členění práce	9
7. Jazyková a terminologická úroveň	8
8. Formální úprava a náležitosti práce, rozsah	7
9. Vlastní přínos k řešené problematice	8
10. Využitelnost výsledků práce v praxi/teorii	7
Celkové bodové hodnocení (max 100 bodů)	80
Výsledná známka	velmi dobře (2)

Celkové zhodnocení práce a otázky k obhajobě:

Autor si jako téma své bakalářské práce vybral doposud vědecky nepřilíživě probádanou oblast vzdělávání a animace prostřednictvím videoher. Tuto průkopnickou volbu velmi oceňuji. Metoda případové studie byla vhodně zvolená, ale domnívám se, že byla provedena na videohře nazvané "Kingdom Come: Deliverance" (nikoliv "Kingdom Come: Deliverance"). Text práce je logicky strukturovaný, jednotlivé kapitoly na sebe navazují. Autor ukázal, že je schopný pracovat s literaturou, v některých pasážích by však mohly být použité zdroje pestřejší (např. v kapitole "3.3 Metody využívané ve vzdělávání ve videohrách" by bylo vhodné ukázat i přístup jiného autora). Práce je z pohledu jazyka a terminologie na dobré úrovni. Po formální stránce je bakalářská práce bez závažných problémů. V praktické části je velká část prostoru věnována popisu vybrané videohry (str. 22-40) a bohužel pouze velmi malá část zkoumá vzdělávací metody v ní použité (str. 40-42). Tato stěžejní část celého textu by mohla být výrazně obsáhlejší. V práci jsem postrádala zasazení do širšího kontextu a zmínku o již vzniklých vzdělávacích videohrách v České republice (např. "Československo 38-89: Atentát"). Pro zvýšení použitelnosti výsledků by bylo vhodné provést další zkoumání na jiných videohrách. Bakalářskou práci doporučuji k obhajobě. Otázka k obhajobě: Jak přesně by podle Vás mohla být videohra Kingdom Come: Deliverance použita ve vzdělávání v českých školách? Vzhledem k její vysoké pořizovací ceně, délce a náročnosti, a to jak na hráče, tak na jejich technické vybavení, si osobně myslím, že není reálné ji hrát ve výuce.

Jméno oponenta bakalářské práce:

Mgr. Ing. Anna Roubíčková

Pracoviště oponenta bakalářské práce:

KAM, FPH, VŠE

Čestně prohlašuji, že nejsem ve spřízněném vztahu k autorovi bakalářské práce.