

## Protokol o hodnocení Diplomové práce

**Název práce: Školní mládež a vizualita, audiovizualita počítačových her**

**Práci předložil(a) student(ka): Bc. Zdeňka Boříková**

**Studijní obor: Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ**

**Posudek vedoucího práce :**

**Práci hodnotil(a): PhDr. Jan Mašek, Ph.D.**

### 1. Cíl práce

*Cíl práce zaměřený zaměřuje na analýzu vybraného vzorku počítačových her, kterými se baví školní mládež v současném základním školství, byl beze zbytku přehledně a odpovídajícím způsobem naplněn.*

### 2. Obsahové zpracování

*Obsahové zpracování práce je na odpovídající úrovni. Provedená analýza daných herních prostředí v kontextu audiovizuality, narativity, vizuality a výtvarného zpracování je provedena ve svém celku čtivě a přehledně. Provedení dotazníkové metody a grafické vyobrazení jejích výsledků je bez větších připomínek. Celkově jsou způsoby provedené herní analýzy odpovídající, jen by možná bylo lépe více systematicky a přehledně analyzovat např. klíčové „herce-figury“ herního systému u všech popisovaných her, popř. konkrétní příklady vizuality herních scénérií.*

### 3. Charakteristika a hodnocení formy, technické i řemeslné složky práce

*Provedení této teoretické práce z hlediska hodnocení formy, technické i řemeslné složky práce je bez výhrad.*

### 4. Formální náležitosti

*Jazykový projev a grafická úprava práce je ve svém celku bez zásadních připomínek - text je psaný zajímavě a přehledně.*

### 5. Stručný komentář hodnotitele

*Je příznačné a také varující, že autorka v rámci vyhodnocení dotazníků dospěla k závěru, žáci nejčastěji volí hry, ve kterých se vyskytuje vysoká míra násilí, vulgarit nebo sociálního jednání, které je společností označováno jako nepřijatelné. Byť se jedná o dílčí šetření, je to podnět k zamyšlení jak pro školu tak rodičovskou veřejnost.*

*Lze ocenit, že autorka našla hry, které (ač jsou koncipovány pro zábavu) nabízí možnost rozvoje osobnosti žáka a podle úvah autorky mohou sloužit dokonce jako plnohodnotná učební pomůcka – tento neověřený závěr má však spíše do jisté míry spekulativní povahu. Lze jen ocenit, že autorka popsala i návrhy výtvarných úkolů spojených s vybranými hrami a odvodila, které klíčové kompetence tato herní prostředí mohou podněcovat a rozvíjet. Uvedené zkratky a výrazy v obecném hovoru mezi hráči jsou zajímavé a inspirující, ale asi by bylo analyticky lépe je uvést spíše do souvislosti s daným typem hry a scény.*

### 6. Otázky a připomínky na autora práce k bližšímu vysvětlení při obhajobě

-----

### 7. Navrhovaná známka

*Výborně.*

Datum: 17. 5. 2016

Podpis: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

