

### Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Šárka Hermannová		
<b>Studijní program</b>	Výtvarná umění		
<b>Obor/ateliér</b>	Multimédia a design/Grafický design		
<b>Forma studia</b>	prezenční	Akad. rok	2017/2018
<b>Název práce</b>	Vizuální podoba edukativní společenské hry		
<b>Oponent práce</b>	Mgr. Václav Houf		

Studentka Šárka Hermannová si vybrala pro svou bakalářskou práci téma, které jsem měl možnost hodnotit v průběhu let v mašinérii českého školství už několikrát. Oblíbenost hry jako výukové metody se zřejmě bude vracet do centra pozornosti pedagogů všech stupňů se železnou pravidelností, protože heslo „škola hrou“ slibuje rychlé výsledky a minimum námahy.

Nářek nad nechápavostí a leností žáků trvá již staletí a nepřetržitě se hledá elixír moudrosti nebo onen vysněný trychtýř, kterým se mocným, nepřerušitelným proudem nalévají do hlavy žáků a studentů vědomosti a informace všeho druhu. Metodika, jak předávat vědomosti se neustále vyvíjí a proměňuje, pravidelně se rodí zázračné metody, aby vzápětí tiše skončily v propadlišti pedagogických dějin.

Například zkušenosti učitelů z autoškoly vyvracejí značně rozšířenou iluzi o tom, jak hráči počítačových her závodící v dramatických situacích na monitoru počítače, se stávají skvělými šoféry v reálném provozu. Virtuální svět má jiné dimenze prostoru a jeho vnímání neodpovídá realitě.

Příroda nám na příkladech mláďátek všech druhů předvádí, jak si hrát na budoucí reálný život.

Ale existuje snad pravidlo, že s dětstvím končí i čas her?

Vede v dospělosti jasná hranice mezi hrou a prací?

Na tyto otázky by si měla studentka zkusit odpovědět.

Tato bakalářská práce v teoretické části přehledně připomíná historický vývoj herních systémů, popisuje typy her a jejich využívání ve středoškolské výuce. Dobře je zpracovaná kapitola současných edukativních her.

Dnes převládající počítačové hry nabízí obrovskou škálu témat od primitivních zabíječů času až po sofistikované nekonečné náhradní identity s bludišti situací a konfliktů. Jako v každé nabídce existuje škála od laciných šmejdů, přes převažující průměr až ke špičkovým produktům.

Autorka se v daném tématu dobře orientuje a dokázala shromáždit dostatečné množství informací potřebné k úspěšné realizaci vlastní hry.

Práci hodnotím jako výbornou.

Návrh klasifikace .....A - výborně.....

V(e) .....Brně..... dne .....28. 5. 2018.....

.....  
podpis oponenta práce  
Mgr. Václav Houf

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

\* nehodící se škrtněte