



Posudek oponenta diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	BcA. Vendula Frydrychová
Studijní program	Multimédia a design
Specializace	Grafický design
Forma studia	prezenční
Akademický rok	2024/2025
Název diplomové práce	Interaktivní jazyková publikace pro děti
Oponent diplomové práce	MgA. Jana Vyoralová, Ph.D.

Téma diplomové práce je velmi aktuální, reaguje na současné trendy v oblasti předškolního vzdělávání a zároveň digitálních technologií. Oceňuji také volbu zaměření na jazykové vzdělávání prostřednictvím interaktivní aplikace, která je důležitá v rámci rozvoje digitální gramotnosti. Výběr tématu celé práce aplikace – jazyková publikace, je přínosná především tím, že je zaměřená na méně pokrytý jazykový prostor, kterým je islandština. Celé téma podtrhuje autorčina reální zkušenost na Islandu, kde poznala, jak se tamější děti učí anglický jazyk.

Teoretická práce mapuje historii předškolní výchovy, současné pedagogické metody, roli technologií a výuku jazyků u dětí. Práce obsahuje odborné zdroje z oblasti pedagogiky, vývojové psychologie a historie školství – zahrnuje tedy jak klasické odborné publikace, tak i moderní literaturu včetně online zdrojů. Ačkoliv je teoretická část velmi zajímavá, některé pasáže jsou velmi zdlouhavé a nijak nesměřují k hlavnímu cíli práce.

Autorka vhodně využívá poznatky z pedagogické teorie i konkrétní inspiraci z praxe. V rámci práce provedla také nezbytnou analýzu podobných aplikací, a také přehled jazykových vzdělávacích přístupů, a to jak v klasickém vzdělávání, tak pomocí digitálních technologií.

Práce je kvalitně zpracovaná jak po stránce odborné, tak po stránce výtvarné a technické. Autorka prokazuje schopnost propojit pedagogickou teorii s praxí a multimediálním návrhem.

Cílem praktické části práce je navrhnout a vytvořit prototyp edukativní interaktivní aplikace. Ta má jasné zaměření, i cílovou skupinu. Samozřejmě zde vyvstává oblíbená otázka, zda by nebylo v předškolním věku multimediální zařízení, jako jsou tablety, zcela vynechat, a to z mnoha důvodů. Já v tomto tvrzení souhlasím s autorkou, jak uvádí ve svém textu – doba strávená před chytrými telefony a tablety a způsob jejich využití zásadně ovlivňují hranice, které nastavují rodiče nebo pedagog. Tato aplikace není pouze jazykovou učební pomůckou, ale nástroj, který nenásilně zprostředkovává digitální gramotnost, zapojuje rodiče jako spoluúčastníky výukového procesu.

Prototyp je vytvořený hravou ilustrovanou barevnou formou, jedná se o jakýsi digitální interaktivní slovníček se slovní zásobou, která se v průběhu různě mění. Velmi sympatické a důležité jsou hlavní charaktery – průvodci, kteří dobře usnadňují průchod celou aplikací. Celá aplikace má promyšlenou strukturu a informační architekturu tak, aby obsahovala různé dílčí úkoly, za které děti sbírají body, takže nechybí velmi důležitý prvek motivace.

Oceňuji autorčino ponoření do prototypovacího programu, kde odvedla obrovský kus práce, každému komponentu dodala funkci interakce, ať už je odezvou animace nebo například zvukový podklad. Využití nahrávek rodilých mluvčích přispívá ke kvalitě jazykové výuky. Díky všem interaktivním prvkům klade aplikace důraz na multisenzorický přístup (sluch, zrak, dotyk), který je velmi důležitý pro přirozený styl učení.

Celkový výstup je velmi srozumitelný, aktuálně už zbývá vše podrobit uživatelskému testování, práce je esteticky i funkčně velmi kvalitně zpracovaná.

Závěrečné hodnocení diplomové práce* A

V(e) Zlíně dne 3. 6. 2025

.....
podpis oponenta diplomové práce

* Pro hodnocení použijte tuto stupnici:

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