

UNIVERZITA PARDUBICE
Fakulta filozofická
Katedra anglistiky a amerikanistiky

Posudek vedoucí bakalářské práce

Autor práce: Roman Hrubý

Studijní obor: Anglický jazyk pro vzdělávání

Název práce: Roles of Video Games in English Language Acquisition

Kritéria hodnocení		Hodnocení A-B-C-D-E- F
Všeobecná charakteristika	Splnění zásad zpracování práce a naplnění stanoveného cíle	B
	Logická struktura práce	
	Vyváženost teoretické a praktické části	
Teoretická část	Prezentace různých teoretických přístupů k řešenému problému	A
	Kritické posouzení prezentovaných přístupů a zvolení relevantní teoretické základny	
	Zpracování kvalitní teoretické základny pro realizaci praktické části	
Praktická část	Vhodnost zvolené výzkumné metodologie	D
	Aplikace zvolené výzkumné metodologie	
	Relevantní a srozumitelná argumentace a interpretace získaných výsledků	
Práce s odbornou literaturou	Kvalita, množství a relevance zpracované literatury	A
	Kritický přístup ke zdrojům	
Formální stránka	Dodržení doporučených pravidel a norem formální úpravy (směrnice FF UPa, požadavky KAA)	B
	Kvalita vědeckého aparátu, příloh, tabulek a obrázků	
	Dodržení bibliografických norem	
Jazyková úroveň	Gramatická přesnost a komplexnost	A
	Slovní zásoba	
	Koheze a koherence	
	Interpunkce a stylistické aspekty	

Slovní vyjádření k hodnocení bakalářské práce:

Práce má odpovídající rozsah, odpovídá zadání a po jazykové a formální stránce splňuje požadavky na závěrečné práce. Autor práce prokázal schopnost realizovat samostatný výzkum a adekvátně popsat jeho teoretická východiska i metodologické zpracování na požadované úrovni. K práci mám následující komentáře:

- Za nepřehledné považuji to, že jsou v teoretické části videohry klasifikovány na *entertainment-oriented* a *serious*, zatímco v praktické části se pracuje s jiným rozdělením – na *single-player* a *multiplayer*. Navíc jsem v textu nezaznamenala jasné a přesné vymezení typů obou analyzovaných videoher.
- Vnímám diskrepanci v úvodu praktické části, kde je na s. 34 je uvedeno, že k výzkumu byl použit kvalitativní design a na s. 35 je pak uvedeno, že byla použita konceptuální analýza, která se váže ke kvantitativnímu designu výzkumu.
- V úvodu metodologie se hovoří o důležitosti cíle výukového materiálu (v tomto případě videoher) z pohledu osvojování cizího jazyka (s. 35), nicméně v následujících částech práce se o těchto cílech u analyzovaných videoher nehovoří.
- V části s formulovanými kritérii pro jednotlivé řečové dovednosti nerozumím dodatečným citacím z odborné literatury. Z textu není zřejmé, k čemu tyto citace slouží a jak je s nimi případně nakládáno v následné analýze.
- Z textu práce není dále zřejmé, jak konkrétně probíhala analýza videoher, do práce nejsou zařazeny žádné přílohy, které by proces analýzy dokládaly.

Otázky k obhajobě:

1. Vysvětlíte a doložte prosím na konkrétním příkladu z Vaší práce, jak přesně krok za krokem probíhala formulace a evaluace jednotlivých kritérií za použití techniky FINER.
2. Představte a doložte na konkrétním příkladu z Vaší práce, jak jste postupoval při obsahové analýze za použití konceptuální a relační analýzy, tj. jak jste došel k výsledkům prezentovaným v práci.

V ý s l e d n á k l a s i f i k a c e	C
--	----------

Dne: 18. 8. 2025

.....
Mgr. Helena Zitková, Ph.D.
vedoucí práce