

POSUDEK VEDOUCÍHO ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

Diplomová práce (Mgr.)
Univerzita Palackého v Olomouci - Fakulta tělesné kultury

Autor práce: **Bc. Lukáš Mráček**

Název práce: **Vliv hraní akčních a strategických počítačových her na kognitivní percepci hráčů: Přehledová studie**

Autor posudku: **Petr Baďura**

Hodnocení závěrečné práce:		Body
		0-4
1	Samostatnost zpracování tématu, iniciativa, spolupráce a úroveň komunikace s vedoucím práce...	3
2	Vhled do problematiky, porozumění tématu...	2
3	Reprezentativnost a rozsah použité literatury. Práce s literaturou, adekvátní použití literárních zdrojů a jejich citací...	2
4	Formulace a naplnění cílů, úroveň jejich zpracování...	2
5	Vhodnost a správnost použitých metod práce...	2
6	Adekvátní zpracování výsledků a závěrů...	3
7	Formální náležitosti, jazyková a grafická úroveň...	2
8	Celkový odborný přínos závěrečné práce a možnosti jejího praktického využití...	3
Celkem		19

Klady práce...

Během přípravy DP prokázal autor slušnou orientaci v tématu hraní počítačových her i vysokou míru schopnosti pracovat samostatně s velkým množstvím informací. Využil velké množství zahraničních zdrojů (což je však do jisté míry vzhledem k charakteru DP očekávatelné). Největší devízou DP je bezesporu její výsledková část, kde autor přehledně uvádí studie, jež byly vybrány na základě vyhledávací strategie, včetně klíčových zjištění jejich autorů. Tato kapitola kvalitně plní svou roli a čtenáři nabízí ucelený souhrn vlivů hraní akčních a strategických her na různé kognitivní a percepční funkce.

Nedostatky práce, připomínky...

V teoretické části práce chybí zarámování klíčových "outcomes", tj. kognice/ percepce, resp. kognitivní percepce, jakož i přepodkládaných mechanismů, jak by tyto outcomes měly být ovlivněny prostřednictvím akčních a strategických her (což je důvodem pro 2bodové hodnocení kritérií č.2 & 3 výše). Z textu není zcela jasné, proč byly zvoleny právě akční a strategické hry a ani "research gap" není dostatečně jasné vymezen i když jej autor srozumitelně uvádí na s. 50 v samotném závěru 1. odstavce Diskuze). Přestože jsou výsledky nejhodnotnější částí DP, mohl autor věnovat více prostoru samotné syntéze zjištění z 81 studií i popisu zahrnutých studií (např. věk participantů a převládající podíl mužů), což by mu poskytlo další témata pro Diskuzi. Ta je zpracována velmi povrchně. Publikáční norma byla až na drobné odchylky splněna. Přesto se v práci nachází relativně četné typografické či stylistické chyby a jazykové "neobratnosti".

Otázky k obhajobě:

Jak si vysvětlujete, že jsou v přehledu studií zastoupeni zejména dospělí a pouze v ojedinělých případech byli účastníci mladší 18 let, když je v odborné (ale i veřejné) diskuzi nejčastěji hraní dáváno do souvislosti s mladšími věkovými kategoriemi?

V čem by se podle Vašeho názoru mohly lišit vlivy sportovních/závodních her na kognitivní percepci od zvolených her akčních?

**Závěry a
doporučení práce**

Konstatuji, že závěrečná práce splňuje obsahové i formální standardy kladené na závěrečné práce na FTK UP v Olomouci a neshledávám ji plagiátem, ani mi není známo, že by se autor plagiátorství dopustil. Práci doporučuji k obhajobě.

**Návrh klasifikace
práce:**

C

**Zdůvodnění
hodnocení "F"**

Datum:

08.08.2022

Podpis:

