

**Posudek vedoucí diplomové práce**

Bc. Linda Hanzalová, *Objevujeme minulost pokroku s virtuálním pomocníkem*, Praha 2024,  
91 stran, 8 příloh (s. 94 – 119)

Vedoucí práce: PhDr. Hana Havlůjová, Ph.D.

**Hodnotící kritéria**

	splňuje	splňuje z větší části	splňuje z menší části	nesplňuje
<b>Problematika a cíl práce</b> jsou zformulovány a odpovídají zadání a názvu práce.	x			
<b>Metody</b> využití autorkou jsou adekvátní vzhledem k cíli práce a tématu.		x		
Autorka se opírá o <b>relevantní prameny a literaturu</b> .	x			
<b>Struktura práce</b> je vyvážená a logická.		x		
Zpracování vykazuje rysy <b>originality a vlastního přínosu</b> .	x			
Práce je prosta <b>gramatických a stylistických chyb</b> .	x			
Práce je psána kultivovaným <b>odborným jazykem za použití správné terminologie</b> .		x		
Autorka <b>správně cituje</b> .		x		
Autorka nic podstatného <b>neopomenula</b> (obsah, úvod, závěr, seznam pramenů použité literatury, anotace v češtině a cizím jazyce, rozsah odpovídá zadání).	x			
Autorka pravidelně <b>konzultovala</b> s vedoucí práce	x			

### Celkové hodnocení (slovně)

Diplomová práce Lindy Hanzalové je originálním přínosem na poli památkové edukace věnované zprostředkování technických památek formou digitální hry. Autorka se rozhodla v rámci své diplomové práce vytvořit, realizovat a vyhodnotit digitální edukační program pro různé cílové skupiny, jež spojuje zájem o interaktivní objevování kulturního dědictví mimo tradiční oblasti zájmu (zejm. hrady a zámky). Práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část, přičemž edukační program detailně popsán v praktické části vychází z teoretických závěrů a technických parametrů popsáných v části první.

V teoretické části práce se Linda Hanzalová nejprve zabývá otázkou tvorby edukačního programu na technických památkách s možností využití moderních technologií. Vymezuje cíle programu, potenciální cílové skupiny, zdůvodňuje rozhodnutí pro volbu edutainmentu, respektive herního přístupu, popisuje přednosti a limity zvažovaných technických řešení a vhodných digitálních aplikací. Do teoretické části autorka dále zařadila kapitulu věnovanou detailnímu rozboru aplikace Actionbound, kterou nakonec vybrala jako nejvhodnější pro své záměry. Takto podrobná kapitola, jež by byla věnována vybraným technickým památkám a představovala obsahové jádro pro zamýšlenou edukační hru, bohužel, v teoretické části práce chybí. Supluje ji do jisté míry kapitola *Vzdělávací obsah programu* (s. 46- 68) v praktické části práce.

Nosnou část diplomové práce Lindy Hanzalové tvoří bezpochyby část praktická, kde autorka podrobně představuje edukační program nazvaný *Stopařův průvodce po technických památkách ČR na planetě Zemi*. Autorka blíže popisuje nejen zamýšlené cílové skupiny, libreto hry a strukturu programu, ale věnuje se detailně rovněž otázkám grafické a technické přípravy. Je třeba zdůraznit, že vzhledem k výtvarnému školení Lindy Hanzalové je veškerý obrazový doprovod práce, ať již v textu nebo v přílohách práce, jejím autorským dílem. Závěrečnou část praktické části práce tvoří vyhodnocení dotazníkového šetření mezi prvními uživateli hry (31 respondentů). Zpětnou vazbu Linda Hanzalová zpracovala formou přehledných otázek a grafů.

Navzdory nedostatkům práce, které jsou však převážně formálního charakteru (např. rozkošatělá struktura práce, nedbalá práce s citační normou, střídání jazykových žánrů), považuji práci Lindy Hanzalové za velmi zdařilý příklad, jak uvádět památkovou edukaci do praxe. Práci proto **doporučuji k obhajobě.**

V Praze dne 12. května 2024

PhDr. Hana Havlůjová, Ph.D., v. r.  
Podpis vedoucí práce