



### Posudek oponenta bakalářské práce

|                                  |                                             |
|----------------------------------|---------------------------------------------|
| <b>Jméno a příjmení studenta</b> | <b>Klaudia Hegyiová</b>                     |
| <b>Studijní program</b>          | <b>Multimédia a design</b>                  |
| <b>Specializace</b>              | <b>Grafický design</b>                      |
| <b>Forma studia</b>              | <b>prezenční</b>                            |
| <b>Akademický rok</b>            | <b>2024/25</b>                              |
| <b>Název bakalářské práce</b>    | <b>Společenská hra s edukativními prvky</b> |
| <b>Oponent bakalářské práce</b>  | <b>MgA. Jana Dosoudilová</b>                |

Textová část bakalářské práce Klaudie Hegyiové popisuje edukační společenské hry s terapeutickým zaměřením.

Ve čtyřech kapitolách zpracovává využití her v terapiích, především jako pomůcky při poruše pozornosti ADHD. Udělala si podrobný výzkum, jak tyto hry pomáhají a rozvíjejí kognitivní činnost a soustředění.

Ve své práci také správně zmiňuje rozvoj technologií v rámci her s interaktivními prvky a vysvětluje principy hybridních her. Což je v následném propojení s praktickou prací velmi důležité.

Další kapitolou nám přibližuje současné hry, které jsou určeny pro posílení mozkových funkcí v terapiích, anebo působí na paměť a pozornost. Tento výzkum je zúročen v praktické části bakalářské práce. Autorka vytvořila hru, jež má být zábavná a i terapeutická pro lidi s poruchou ADHD.

Téma hry, které si vybrala, je zajímavé a dobře promyšlené. Je důležité hráče zaujmout a vtáhnout do děje, a to se jí podařilo.

V deskové hře najdeme čtyři časová období, každé je zaměřeno na jinou činnost a jiný cíl.

Samotná desková hra je uložena do potištěné krabice, dobře a systematicky navržené, s úložným prostorem pro všechny hrací prvky. Nejdůležitější součástí hry je hrací deska. Zde najdeme už zmíněné čtyři časové etapy, barevně odlišené: pravěk – zelený, středověk – modrý, průmyslová revoluce – oranžová, budoucnost – fialová. Postup na hrací desce je vysvětlen ve srozumitelném plánu. V krabici naleznete vymodelované figurky, žetony a hrací kostku. Jsou vtipné a také barevně odlišené. Důležité jsou karty s jednotlivými úkoly. Písmo je zvoleno s důrazem na jeho čitelnost a přehlednost. Součástí deskové hry jsou krátké animované úkoly, zobrazitelné pomocí QR kódu – to hru může oživit. Animace zároveň obsahuje odpověď, což podpoří terapeutický záměr hry.

Dále autorka vymyslela propagaci pomocí plakátu, nálepek a instagramu. Vše je laděno do stejného grafického vizuálního stylu.

Práce je pečlivě ilustračně a graficky zpracovaná. Autorka nám tak předkládá promyšlený koncept, který dokazuje, že byl konzultován s odborníky, a je zde tak kladen velký důraz na kognitivní zaměření a srozumitelnost a naplňuje tak stanovený cíl.

Jediné, co bych autorce vytkla, je zpracování textové části. V práci jsou drobné chyby a překlepy. Nepovažuji je ale za závažné. Proto práci hodnotím jako výbornou.

Otázky:

Máte ambici práci nabídnout svým konzultantům k terapii, nebo dát k nahlédnutí některým zdravotním institucím?

Zkoušela jste svou hru i v reálném prostředí? A máte na ni nějaké ohlasy?

Závěrečné hodnocení bakalářské práce A – výborně

Ve Zlíně dne 30. 5. 2025

.....  
podpis oponenta bakalářské práce

\* Pro hodnocení použijte tuto stupnici:

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