

Akademický rok 2021/2022

## Diplomová práce – posudek oponenta

**Jméno a příjmení studenta:** Bc. Veronika Hrbáčová

**Název práce:** Herní aplikace Lili

### Slovní hodnocení:

Studentka se ve své diplomové práci zaměřila na vytvoření herně-vzdělávací aplikace pro osoby se středně těžkým a těžkým kombinovaným postižením. Práci pojala velmi zodpovědně a mimo svůj obor se snažila i získat co nejvíce informací v oblasti speciálně-pedagogické péče. Dle práce je patrné, že studentka posbírala velké množství informací a dat a mohla tak navrhnout kvalitní aplikaci, která je velkým přínosem pro osoby se speciálně vzdělávacími potřebami, ale také pro jejich rodiče a pedagogy. Velkou motivací, jak je i v textové části diplomové práce zmíněno, je samotná osobní zkušenost s lidmi se středně těžkým a těžkým mentálním postižením a nedostatek až absence herních aplikací pro tyto osoby. Díky tomu se studentka mohla lépe vžít do osob s postižením a přizpůsobit tak obsah jednotlivých her. Velmi oceňuji spolupráci s různými odborníky napříč obory, aplikace Lili tím nabyla velkou kvalitu a je dobře a především funkčně zpracovaná.

Cílem práce bylo vytvoření herní aplikace, která bude mít rehabilitačně-vzdělávací charakter a zároveň bude plnit funkci volnočasovou. Zadání bylo v plné míře naplněno a studentka našla správný směr, kterým se její práce ubírala. V současné době není na trhu mnoho kvalitních aplikací, často se zapomíná na osoby se středně těžkým a těžkým mentálním postižením, které mají svá specifika a dostupné aplikace pro ně nejsou vhodné. Během tvorby herní aplikace Lili, studentka jednotlivé hry prodiskutovala s odborníky a především měla možnost pozorovat osoby s postižením při práci. Díky tomu mohla aplikaci navrhnout přímo na míru těmto osobám a ověřit si tak její funkčnost, praktičnost a především využitelnost v běžném životě, jak ve školním prostředí, tak ve volnočasové oblasti.

Grafický design aplikace je velmi zdařilý, bez zbytečných rušivých elementů, které by osoby s mentálním postižením mohl mýlit nebo by vůbec nedošlo k pochopení zadání v jednotlivých hrách. Soubor ilustrací a fotografií je na první pohled patrný a umožňuje hráči co největší samostatnost. Zároveň velmi oceňuji že celý design je velmi univerzální a nezaměřuje se jen na děti, ale je příjemný i pro osoby starší, kde není patrná „infantilnost“ ilustrací, které lze často v různých hrách najít. Aplikace je intuitivní, zacházení s ní je tedy velmi jednoduché pro pedagogy, rodiče, tak pro samotnou cílovou skupinu. Je vidět, že studentka se snažila, aby lidé s postižením měli možnost samostatné volby a v aplikaci se orientovali bez větších problémů. Zdařilé je

i nastavení v aplikaci – možnost vytvoření si svého profilu, nastavení barvy, hlasitosti a zvuku. Díky tomu lze jedinci s postižením nastavit vše ještě více na míru. Jednotlivé hry se zaměřují na rozvíjení kognitivních funkcí, jednotlivých percepce, ale také na rozvoj jemné motoriky. Pedagog nebo rodič má tak možnost během pozorování zjistit, která funkce je více oslabená a je potřeba ji rozvíjet. Zároveň nesmím opominout i funkci volnočasovou, např. ve hře Kyticky může být uživatel maximálně samostatný a okamžitá akce-reakce, ho podněcuje k další práci. Touto hrou je vhodné i začít, aby se uživatel seznámil se základním zacházením s tabletem. Jak jsem již zmínila, soubor her má i vzdělávací charakter, ale také vytváří prostor pro kreativitu (např. hra Malování nebo Omalovánky), což považuji za velké pozitivum. Osoby se středně těžkým a těžkým mentálním postižením mají často přidružené i tělesné vady, proto nemají moc příležitostí jak kreslit nebo malovat. U her Zvuky, Poznej barvu, Pexeso a Je to jedlé, je jasné, jaké oblasti lze rozvíjet, zároveň není opět opomenuta samostatnost uživatele. Celou herní aplikaci Lili hodnotím jako velmi zdařilou a především využitelnou v běžném životě. Může pomoci pedagogům, rodičům, ale především osobám se středním a středně těžkým mentálním postižením, kterým alespoň částečně může naplnit potřebu seberealizace a samostatnosti.

**Otázky k rozpravě:**

Jakou vidíte budoucnost své herní aplikace Lili?

**Závěrečné hodnocení:**

Práci doporučuji k obhajobě.

**Návrh klasifikace:**

A

**Posudek vypracoval(a):**

Mgr. Veronika Debnárová

**Datum:**

24. 4. 2022