

# UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

## ZÁZNAM O PRŮBĚHU OBHAJUBY

### DIPLOMOVÁ PRÁCE

<b>Název práce:</b>	Gamifikace prezentace kulturního dědictví
<b>Jazyk práce:</b>	čeština
<b>Student:</b>	Jana Hrzinová
<b>Fakulta:</b>	Filozofická fakulta
<b>Studijní program:</b>	Informační studia a knihovnictví
<b>Studijní obor:</b>	Studia nových médií
<b>Vedoucí / školitel:</b>	doc. PhDr. Papík Richard, Ph.D.
<b>Oponent(i):</b>	Mgr. et Mgr. Šisler Vít, Ph.D.
<b>Předseda komise:</b>	doc. RNDr. Jiří Ivánek, CSc.
<b>Členové komise:</b>	Mgr. Josef Šlerka Mgr. et Mgr. Vít Šisler, Ph.D. Mgr. Dita Malečková
<b>Datum obhajoby:</b>	28.05.2013
<b>Průběh obhajoby:</b>	<p>V úvodu proběhlo představení pojmu gamifikace, v druhé části možnosti převedení teorie do praxe a ve třetí je představena praktická aplikace – tj. hra, týkající se historie univerzity, orientace v budovách, vznikala by jakási kronika studenta – což by přispívalo k začlenění do historie fakulty.</p> <p>Studentka se věnovala muzejnictví: záměrem (zatím) nebyla efektivita, jako spíše možnost gamifikace. Počítalo se s dalším dotazníkem a zpětnou vazbou od studentů a dalším testováním a následnou evaluací, kdyby projekt měl být realizován.</p> <p>Diplomantka zareagovala na vznesené dotazy a komise po diskusi rozhodla o hodnocení výborně.</p>
<b>Výsledek obhajoby:</b>	Výborně

---

doc. RNDr. Jiří Ivánek, CSc.