

# ERRATA

**Název bakalářské práce: Gamifikace a její využití v přírodě**

**Autorka: Kateřina Kotrčová**

**Rok obhájení: 2023**

## **3 Metody práce**

V bakalářské práci byl použit kvalitativní přístup k výzkumu, konkrétně metoda analýzy dokumentů (Hendl, 1999). Zdrojem pro analýzu byly odborné texty dostupné na platformách Web of Science, ResearchGate, Scopus a ScienceDirect. Na uvedených platformách jsem vyhledávala pod klíčovými slovy *gamification* a *geocaching*. Klíčová slova uvádím v anglickém jazyce, protože se se dané tématice věnují převážně zahraniční autoři.

Kritériem pro výběr jednotlivých článků na zmíněných platformách po zadání klíčových slov byla mnou definovaná oblast využití, ve kterém se gamifikace využívá. Texty byly rozděleny do následujících kategorií: oblast vzdělávání, zdravotnictví, marketing a obchod, cestovní ruch, řízení pracovních sil a životní styl.

Zjištěné informace pro jednotlivé kategorie (oblasti) byly systematicky zpracovány do přehledného shrnutí.

## **Použitá literatura:**

HENDL, Jan. *Úvod do kvalitativního výzkumu*. Praha: Karolinum, 1999. ISBN 80-246-0030-7. str. 64–65