

Název práce: **Gamifikace prezentace kulturního dědictví**

Ústav: Ústav informačních studií a knihovnictví

Typ práce: diplomová

Navrhovaná klasifikace: výborně

Vedoucí práce: doc. PhDr. Richard Papík, Ph.D.

Konzultant: Mgr. Josef Šlerka

Řešitelka: Jana Hrzinová, BBus.

Inovace přicházejí mj. i z protnutí oblastí, které k sobě nemají na první pohled blízko. Právě důvtipné spojení často odlehlých oblastí lidské praxe však mění zaběhnuté pořádky. Jedno takové protnutí představuje diplomová práce Jany Hrzinové, která se věnuje využití gamifikace v muzejnictví. Gamifikace samotná dnes patří ke klasickému repertoáru technik ovlivňování lidského chování směrem k většímu zapojení hráče do řešení neherních problémů. Ostatně Komenského heslo "Učení hrou" je příkladem takového principu *avant la lettre*.

Hrzinová v práci velmi pěkně nejdříve vymezuje prvky gamifikace, hlavně v oblasti motivací a herní mechaniky. Následně se věnuje vymezení oblasti kulturního dědictví a příkladným případovým studiím z její gamifikace. Samotné jádro práce ale spočívá v návrhu využití gamifikace a prostředků *Location Based Service* v procesu "zmuzejnění" jinak nemuzejního prostoru jakým je město a speciální místa v něm spojená s univerzitním prostředím. Navrhuje správně koncept takového "hry" i herní mechanismy, které by využila - prakticky by bylo možné ihned začít projekt budovat.

Diplomová práce splňuje všechny náležitosti a navrhuji ji klasifikovat jako výbornou. U obhajoby bych byl rád, pokud by diplomantka odpověděla na otázku, zda hodlá nastíněný projekt i realizovat?

V Praze 11. 5. 2013

Mgr. Josef Šlerka