

Práce se zabývá interaktivními technologiemi pro muzea a jejich vlivem na prožitek návštěvníků muzea. Teoretická část je zaměřená na prostředí muzea, muzejní edukaci a chování jeho návštěvníků. Je definován pojem interaktivita a popsán význam interaktivních technologií pro muzea. Jsou představeny technologie a příklady implementací v muzeích. V kapitole o designu interaktivních exponátů je nastíněn proces jejich návrhu, zásady designu a také na ně navázané komplikace. Záměrem praktické části je ohodnotit a porovnat vybrané muzejní interaktivní exponáty. Pro tyto potřeby byl použit aplikační rámec M-Dimensions.