Abstrakt

Tato diplomová práce analyzuje proces přijetí znalostní báze v podnikatelském prostředí. Použitím dat z dvou systémů pro znalostní management provozovaných společností Semanta, s.r.o. jsme studovali každodenní interakce mezi zaměstnanci jako uživateli systému a identifikovali jsme důležité faktory působící na přijetí tohoto systému.

Za prvé jsme v práci studovali, jak společná aktivita pracovníků ovlivňuje tvorbu znalosti v systému. Našli jsme významný a pozitivní vliv tohoto faktoru na celkovou tvorbu znalosti, a tedy i na přijetí systému znalostního managementu jako takového. Za druhé jsme zkoumali, jak nově definovaný koncept „gamifikace“ může podpořit zvýšení tvorby znalosti. Výsledky regrese ukázaly, že používání „gamifikovaných“ nástrojů, jakým je například stránka „Hall of Fame“, má významný vliv na proces přijetí znalostní báze. Za třetí jsme studovali, jak uživatelé kontinuálně hledají znalost v systému a jaký účinek na přijetí znalostní báze má požadování chybějící informace a následné získávání těchto odpovědí. Ukázali jsme, že rychlejší odpovědi a větší počet expertů, kteří se otázkami zabývají, pozitivně působí na přijetí. A konečně studie také prokázala, že velikost a charakter společnosti, která systém znalostního managementu zavádí, nemá vliv na faktory přijetí.

Tato diplomová práce představuje snahu o vytvoření chybějící literatury, která studuje efektivní přijetí znalostních bází ve firemním prostředí. Pokud je nám známo, představuje tato práce první pokus prokázat vztah mezi konceptem „gamifikace“ a přijetím znalostní báze nejenom v České republice, ale také celosvětově.