

Tato bakalářská práce se zabývá využitím principů gamifikace, jejím uplatněním ve vzdělávání a její implementací ve výukových webových aplikacích. Teoretická část si klade za cíl definovat tento nový přístup použití herních principů v mimoherním prostředí vzdělávání, analyzovat gamifikační prvky a mechanismy, a jejich využití ve stávajících webových aplikacích dostupných na trhu. Na základě poznatků z teoretické části bakalářské práce se pokusím navrhnout a implementovat prototyp webové aplikace obsahující gamifikační prvky, která bude zaměřená na výuku anglického jazyka.