

Abstrakt

Diplomové práce byla vypracována jako modelový návrh specifikace pro výukovou historickou simulaci aplikovanou v oblasti formálního vzdělávání. Text je rozdělen do dvou hlavních částí:

První, teoretická část shrnuje poznatky o roli nových médií v oblasti elektronického vzdělávání, zvláště pak *e-learningu* a jeho možného obohacení o prvky *gamifikace*. Vedle toho rovněž představuje počítačové hry jako předmět výzkumu a poukazuje na herní mechaniky, které lze využít v oblasti formálního vzdělávání za cílem úspěšné aplikace konceptu *DGBL - Digital Based Game Learning* do tohoto procesu.

Druhá, praktická část představuje případovou studii modelové specifikace, která vychází z reálného zadání projektu „*Příběhy z dějin československého státu: Výzkum a experimentální vývoj softwarových simulací pro výuku historie českých zemí ve 20. století*“, řešeného na FF UK, MFF UK a ÚSD AV ČR v Praze v letech 2011 - 2014. V této části jsou formou modelových příkladů řešeny konkrétní aplikace jednotlivých prvků *DGBL* s ohledem na dosažení stanovených didaktických cílů výukové simulace.