

WorldCat

<https://www.worldcat.org/cs>

Aktualizace: 30. dubna 2026

Obsah databáze

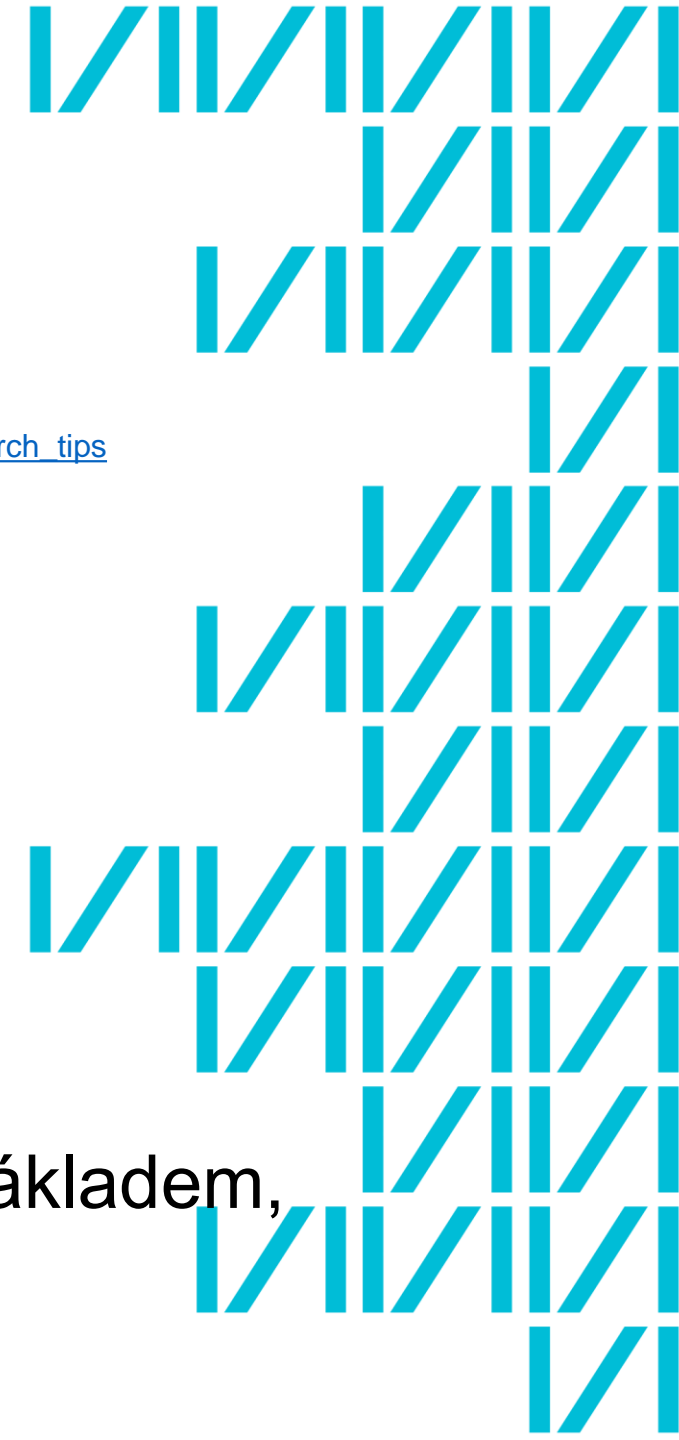
- Zachycuje více než 916 milionů různých typů dokumentů z celého světa, z toho asi 405 milionů knih a 440 milionů článků.
- Databázi buduje sdružení OCLC (Online Computer Library Center) se sídlem v Dublinu ve státu Ohio v USA.

Vyhledávací možnosti

- Help: https://help.oclc.org/Discovery_and_Reference/WorldCat-org/Search/Search_WorldCat_org/00Search_tips

Lze používat:

- oboustranné horní uvozovky pro frázi,
např. "just war".
- logické operátory AND, OR a NOT (psát velkými písmeny),
např. (Crimea OR Ukraine) AND history.
- Hvězdičku pro hledání slov se stejným slovním základem,
např. gamific.*





Základní vyhledávání

WorldCat®

Úvod Knihovny Témata Seznamy O stránce Pro knihovníky

Prague, Czechia

Najít dokumenty v knihovnách poblíž vás

Položky gamific* Vyhledávání

gamific* v knihách
gamific* v názvu

Zobrazit všechny výsledky pro gamific*

Welcome to WorldCat.org
Get started with WorldCat.org.
Další informace

Use WorldCat.org for school...
Learn additional basic and advanced search...
Další informace

Genealogy
If you're interested in genealogy or family hi...
Další informace

Cesta k rozšířené vyhledávací masce.

Rozšířené vyhledávání



[Převést starý účet](#) | [Vytvořit účet](#) | [Přihlásit se](#)

[Úvod](#) [Knihovny](#) [Témata](#) [Seznamy](#) [O stránce](#) [Pro knihovníky](#)

Prague, Czechia

Rozšířené vyhledávání

Klíčové sl... A

Název A

Autor A

— Klíčové sl...

Rok: 2020 do 2022

Formát: Audioknih... Jazyk: angličtina

Resetovat

Welcome to WorldCat.org
Get started with WorldCat.org.
[Další informace](#)

Use WorldCat.org for schoo...
Learn additional basic and advanced search...
[Další informace](#)

Genealogy
If you're interested in genealogy or family hi...
[Další informace](#)

Možnost kombinace polí a operátorů.

Výsledky

WorldCat®

Položky ti:gamific*

Převést starý účet | Vytvořit účet | Přihlásit se

Úvod | Knihovny | Témata | Seznamy | O stránce | Pro knihovníky

Prague, Czechia

Zachovat filtry | Vymazat filtry | Zobrazování 1–10 z 9 031 výsledků | Řadit podle: Umístění

Otevřený obsah

- Otevřený přístup

Formát

- Knihy
- Článek
- Knihy**
 - Tištěná kniha (1.1k)
 - Elektronická kniha (1.4k)
 - Diplomová/disertační práce (970)

Autor/tvůrce

- Duarte Alexandre (230)
- Sailer Michael (46)
- Zichermann, Gabe (45)
- Hsu Chia Lin (34)
- Kapp, Karl M (33)
- Toda Armando M (29)
- Herger, Mario (29)

Jazyk [resetovat](#)

- čeština (0)

Games and theatre in Shakespeare's England

Autoři: [Tom Bishop](#) (Editor), [Gina Bloom](#) (Editor) a [Erika T. Lin](#) (Editor)

Souhrn: This collection of essays brings together theories of play and game with theatre and performance to produce new understandings of the history and design of early modern English drama. Through literary analysis and embodied practice, an international team of distinguished scholars examines a wide range of games--from dicing to bowling to roleplaying to videogames--to uncover their fascinating ramifications for the stage in Shakespeare's era and our own. Foregrounding ludic elements challenges the traditional view of drama as principally mimesis, or imitation, revealing stageplays to be improvisational experiments and participatory explorations into the motive, means, and value of recreation. Delving into both canonical masterpieces and hidden gems, this innovative volume stakes a claim for play as the crucial link between games and early modern theatre, and for the early modern theatre as a critical site for unraveling the continued cultural significance and performative efficacy of gameplay today

[Zobrazit méně ~](#)

Elektronická kniha a 2021
angličtina
Vydavatel: Amsterdam University Press, Amsterdam a 2021

Rovněž k dispozici jako [Tištěná kniha](#) [Zobrazit vše](#) [Formáty a vydání](#)

Kill the overseer! The gamification of slave resistance

Ukládání a export souboru vybraných záznamů možný pouze po vytvoření účtu a přihlášení.

Bibliografický záznam

The Impact of Gamification on Motivation to Learn: A study on Using Gamification to Increase Intrinsic Motivation and the Interaction with

search.worldcat.org/cs/title/1358371288

Vlastní odkazy Importováno z apli... Moravská zemská k... Roundcube Webmail Google AUT - Základní vyhl... EPO Espacenet Národní knihovna Č... https://docs.google... Kalendář MZK Vyhledávání v katal... Plan akci MZK Uskutečněné akce Všechny záložky

Úvod Knihovny Témata Seznamy O stránce Pro knihovníky Brno, Czechia



The Impact of Gamification on Motivation to Learn: A study on Using Gamification to Increase Intrinsic Motivation and the Interaction with

[Zobrazit více](#)

Autor: [Persson, Marc](#) (Tvůrce)

Souhrn: Gamification is a concept which can be used to enhance performance and motivation to learn with the help of game design. The present study aims to investigate the effects of gamification on performance, intrinsic motivation, amotivation, as well as exploring the interactions with personality traits. In two separate studies using a randomized experimental design gamification defined by narrative, avatars, challenge, feedback, and rewards was tested. The results show that people in the gamified conditions scored higher in self-reported intrinsic motivation ($d = .40, .80$). There was also a significant effect on amotivation in study two ($d = .48$). However, no differences were found on performance in any of the studies. Results also show that personality interacts with gamification in certain circumstances. The importance of context, age, and application of individual game design elements are also discussed

[Zobrazit méně](#)

Archivní materiál ke stažení, angličtina, 2021

Vydavatel: Lunds universitet/Institutionen för psykologi, 2021

[Zobrazit více informací](#)



Vyhledat kopii v knihovně

Filtrovat podle: Jakýkoli formát Jakákoli vydání Vzdálenost do 200+ km

1 edition in 1 library

Doporučené knihovny Všechny knihovny

Kontakt

PhDr. Martina Machátová

Moravská zemská knihovna v Brně

Tel.: 541 646 170

E-mail: Martina.Machatova@mzk.cz

