

Seznam literatury a zdrojů

- Air Force [online]. [cit. 2021-6-18]. Dostupné z: <https://www.airforce.com/airmanchallenge/>
- Air Force recruiting launches E.C.H.O. to test cognitive skills [online]. 2021 [cit. 2021-6-18]. Dostupné z: <https://www.recruiting.af.mil/News/Article-Display/Article/2482716/air-force-recruiting-launches-echo-to-test-cognitive-skills/>
- Armstrong, M. Řízení lidských zdrojů: Moderní pojetí a postupy. Grada, 2015. ISBN 978-80-247-5258-7.
- Armstrong, M. Personální management. Grada, 1999. ISBN 8071696145.
- Armstrong, M. and S. Taylor. Armstrong's Handbook of Human Resource Management Practice. 15th. Kogan Page Publishers, 2020. ISBN 9780749498283.
- Armstrong, M. B., R. N. Landers and A. B. Collmus. 2016. Gamifying recruitment, selection, training and performance management: game-thinking in human resource management. In H. Gangadharbatla & D. Z. Davis (Eds.), Emerging research and trends in gamification (pp. 140-165). IGI Global.
- Audi Human Resources strategy. Audi [online]. [cit. 2021-6-8]. Dostupné z: <https://www.audi.com/en/company/sustainability/core-topics/employees-and-society/training-and-development.html>
- Baciu, L. E. 2017. Expectancy Theory Explaining Civil Servants' Work Motivation. Evidence From A Romanian City Hall. The USV Annals of Economics and Public Administration, Stefan cel Mare University of Suceava, Romania, Faculty of Economics and Public Administration, vol. 17(2(26)), pages 146-160, December.
- BBC, 2018. Portrait by AI program sells for \$432,000. BBC [online]. 25. 10. 2018 [cit. 2020-10-15]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-45980863>
- Beer, M., B. Spector, P. R. Lawrence, D. Q. Mills and R. E. Walton. 1984. Managing Human Assets. New York Free Press.
- Boxall, P. F. 1992. Strategic HRM: a beginning, a new theoretical direction. Human Resource Management Journal 2[3], 61-79.
- Caillois, R. 1998. Hry a lidé: Maska a zavrať. Praha: Ypsilon. ISBN 80-902482-2-5.
- Clark, T. R. 2020. 4 fáze psychologické bezpečnosti: Definování cesty k inkluzi a inovacím. Berrett-Koehler. ISBN 9781523087686.
- Cimbálníková, L. Strategické řízení: proč je želva rychlejší než zajíc. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-2963-2.
- Collins, H. Tacit and Explicit Knowledge. University of Chicago Press, 2014. ISBN 9780226113821.
- Coppens, A. GAMIFICATION STUFF WE LOVE: MCDONALDS TILL GAME [online]. 2019 [cit. 2021-6-18]. Dostupné z: <https://www.gamificationnation.com/gamification-stuff-we-love-mcdonalds-till-game/>
- Český statistický úřad. 2021. Population. [online]. Retrieved December 21, 2020. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/population>
- De Klerk, S., B. P. Veldkamp and T. J. Eggen. 2015. Psychometric analysis of the performance data of simulation-based assessment: A systematic review and a Bayesian network example. Computers and Education, 85, 23-34.
- De Klerk, S. and P. M. Kato. 2017. The future value of serious games for assessment: Where do we go now? Journal of Applied Testing Technology, 18(S1), 32-37.

- Definition and Selection of Competencies (DeSeCo). OECD [online]. [cit. 2021-6-21]. Dostupné z: <https://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/definitionandselectionofcompetenciesdeseco.htm>
- Deloitte. Trendy v oblasti lidského kapitálu 2020 v ČR i ve světě [online]. 2020 [cit. 2021-11-16]. Dostupné z: https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/cz/Documents/human-capital/hctrends_2020_cz.pdf
- Ding, Z. and F. Ng. 2008. A new way of developing semantic differential scales with personal construct theory. *Construction Management and Economics*, Taylor & Francis Journals, vol. 26(11), pages 1213-1226.
- Dřímalka, F. HOT: Jak uspět v digitálním světě. Jan Melvil, 2020. ISBN 978-80-7555-102-3.
- Dvořáková, Z. a kol. Management lidských zdrojů. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2007. ISBN 978-80-7179-893-4.
- Edgar, F. and A. Geare. 2009. Inside the „black box“ and „HRM“. *International Journal of Manpower*, 30(3), 220-236.
- Edmondson, A. 1999. Psychologická bezpečnost a chování při učení v pracovních týmech (PDF). *Správní věda čtvrtletní*. 44 (2): 350-383. doi:10.2307/2666999. JSTOR 2666999.
- FB.COM. Introducing Meta: A Social Technology Company. [online]. October 28, 2021 [cit. 2021-11-10]. Dostupné z: <https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/>
- Farkačová, L. Umělá inteligence, nové technologie a s nimi související vývoj náplně práce zaměstnanců. *Práce a mzda*. Praha: Wolters Kluwer ČR, a. s., 2020, roč. 2021, č. 1. ISSN 0032-6208.
- Feedyou ŠKODA AUTO. [online]. [cit. 2021-6-21]. Dostupné z: <https://feedyou.ai/cs/success-stories/skoda-auto/>
- Fiske, S. and S. Taylor. 1991. *Social Cognition* (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.
- FORBES. Nejvlivnější ženy Forbes 2021. [online]. [cit. 2021-6-11]. Dostupné z: <https://nejvlivnejsizeny.forbes.cz/mrazova/>
- Franch, W. a D. Linss. 2000. *Emotionale Intelligenz im Verkauf*. Landsberg/Lech: mgv. Reihe Business-Training.
- Goasduff, L. Chatbots Will Appeal to Modern Workers. Gartner [online]. 2019 [cit. 2021-11-18]. Dostupné z: <https://www.gartner.com/smarterwithgartner/chatbots-will-appeal-to-modern-workers>
- Guest, D. E. 1997. Human resource management and performance: a review and research agenda. *The International Journal of Human Resource Management*, 8(3), 263-276.
- Hansen, M., N. Nohria and T. Tierney. What's your strategy for managing knowledge? In: *Harvard Business Review* [online]. 1999 [cit. 2021-04-03]. Dostupné z: <https://hbr.org/1999/03/whats-your-strategy-for-managing-knowledge>
- Harling, N. 2018. Looking back on the first Innovation Games final. [online]. 2018 [cit. 2021-6-18]. Dostupné z: <https://www.loreal.com/en/news/human-relations/looking-back-on-the-first-innovation-games-final/>
- Harney, B. and C. Jordan. 2008. Unlocking the black box: line managers and HRM-performance in a call centre context. *International Journal of productivity and performance management*, 57(4), 275-296.
- Hewett, R., A. Shantz, J. Mundy and K. Alfes. 2018. Attribution theories in Human Resource

- Management Review research: A review and research agenda. *The International Journal of Human Resource Management*, 29(1), 87-126, doi:10.1080/09585192.2017.1380062
- Home Credit - logo. Homecredit.cz [online]. 2020 [cit. 2021-6-16]. Dostupné z: <https://www.homecredit.cz/dokumenty-ke-stazeni/obecne-informace>
- Huczynski, A. A. and D. Buchanan. 2001. *Organizational Behaviour: An Introductory Text*. 4th Ed. Essex: Pearson.
- Huizinga, J. 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin. ISBN 80-7272-020-1.
- Hundertmark, S. Intelligent chatbots. [online]. 2020 [cit. 2021-6-30]. Dostupné z: https://www.ted.com/talks/sophie_hundertmark_intelligent_chatbots
- Chatboti jdou do práce. Pomáhají firmám hledat talenty [online]. [cit. 2021-6-21]. Dostupné z: <https://umelaintelligence.forbes.cz/lidske-zdroje>
- IDNES.CZ. Australan pokořil světový rekord v délce hraní. [online]. 2012 [cit. 2021-6-17]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/novinky/svetovy-rekord-v-delce-hrani.A121122_101140_bw-zurnal_anb
- Jiang, K., J. Hu, S. Liu and D. P. Lepak. 2017. Understanding employees' perceptions of human resource practices: Effects of demographic dissimilarity to managers and coworkers. *Human Resource Management*, 56(1), 69-91. doi:10.1002/hrm.21771
- Joy, M. M. 2017. An investigation into gamification as a tool for enhancing recruitment process. *Ideal Research*, 3(1), 56-65.
- Kineo. A till-training game for McDonald's. [online]. [cit. 2021-6-18]. Dostupné z: <https://kineo.com/case-studies/mcdonalds-till-training-game>
- Kłak, M. 2010. *Zarządzanie wiedzą we współczesnym przedsiębiorstwie*. WSEiP, Kielce, 23-24.
- Kociánová, R. *Personální činnosti a metody personální práce*. Grada Publishing, 2010. ISBN 978-80-247-2497-3.
- Kollewe, J. and R. Davies. 2019. Robocrop: world's first raspberry-picking robot set to work. *The Guardian* [online]. Květen 2019 [cit. 2020-10-15]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2019/may/26/world-first-fruit-picking-robot-set-to-work-artificial-intelligence-farming>
- Kučerová, H. *Organizace znalostí: klíčová témata*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2017. ISBN 978-80-246-3587-3.
- Kuo, M.-S. and T.-Y. Chuang. 2016. How gamification motivates visits and engagement for online academic dissemination - An empirical study. *Computers in Human Behavior* 55, Part A (únor): 16-27.
- Lazzaro, N. 2004. *Why we Play Games: Four Keys to More Emotion without Story*. Xeodesign.
- LMC. Anketa: Jaký bude rok 2021 v HR? Zeptali jsme se kapacit oboru [online]. 2021 [cit. 2021-6-16]. Dostupné z: <https://magazin.lmc.eu/anketa-jaky-bude-rok-2021-v-hr-zeptali-jsme-se-kapacit-oboru>
- Loosemore, M., A. R. J. Dainty and H. Lingard. 2003. *Human Resource Management in Construction Projects*. London: Spon Press.
- L'Oréal ČR uvádí třetí ročník online hry pro studenty. ČTK [online]. 2012, 16. 6. 2012 [cit. 2021-6-18]. Dostupné z: <https://www.ceskenoviny.cz/pr/zpravy/l-oreal-cr-uvadi-treti-rocnik-online-hry-pro-studenty/853367>

- Manolica, A. a kol. 2019. Like It or Not: Facebook Advertising Triggers. *Ovidius University Annals, Economic Sciences Series*, Ovidius University of Constanta, Faculty of Economic Sciences, vol. 0(1), pages 450-456, August.
- Marr, B. *Data-driven HR*. New York: Kogan Page, 2018. ISBN 978-0-7494-8246-6.
- McGonigal, J. 2011b. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press.
- Mládková, L. *Moderní přístupy k managementu: Tacitní znalost a jak ji řídit*. Praha: Beck, 2005. ISBN 80-7179-310-8.
- Montefiori, L. 2016. Game-based assessment: Face validity, fairness perception, and impact on employer's brand image. *Assessment and Development Matters*, 8(2), 19-22.
- MPSV ČR. Příklady dobré praxe. MPSV [online]. [cit. 2021-6-21]. Dostupné z: <https://www.mpsv.cz/web/cz/priklady-dobre-praxe>
- Náborová strategie. VUPBP [online]. [cit. 2021-6-8]. Dostupné z: <https://vubp.cz/vyzkum-a-vyvoj/hrs4r-hr-award/naborova-strategie/>
- Naidu, V. 2012. Reveal By L'Oréal, Recruitment Gamified! [online]. 2012 [cit. 2021-6-18]. Dostupné z: <https://www.business2community.com/social-media/reveal-by-loreal-recruitment-gamified-0318172>
- Narayana, D., A. Gertner-Samet, M. M. Cohen and F. Polli. 2016, September. Gamification of the hiring process. *Workforce Solutions Review*. IHRIM.
- Niedzielski, E. 2019. Changes In The Labour Market And Their Consequences. *OLSZTYN ECONOMIC JOURNAL*, University of Warmia and Mazury in Olsztyn, Faculty of Economic Sciences, vol. 14(2), pages 157-163, June.
- Nonaka, I., R. Toyama and T. Hirata. 2008. *Managing Flow. A Process Theory of Knowledge Based Firm*. Palgrave Macmillan.
- Novotová, J. 2016. Why people use facebook: Analysis of factors influencing users in the Czech Republic. *Proceedings of the 28th International Business Information Management Association Conference - Vision 2020: Innovation Management, Development Sustainability, and Competitive Economic Growth 1. vyd.* Seville, Spain: International Business Information Management Association (IBIMA). S. 470-481. ISBN 978-0-9860419-8-3.
- OECD. 2020. *Promoting an Age-Inclusive Workforce: Living, Learning and Earning Longer*. OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/59752153-en>
- Paauwe, J. and R. Richardson. 1997. Introduction, *The International Journal of Human Resource Management*, 8:3, 257-262, doi: 10.1080/095851997341621
- Parsons, T. D. and J. L. Reinebold. 2012. Adaptive virtual environments for neuropsychological assessment in serious games. *IEEE Transactions on Consumer Electronics*, 58(2), 197-204.
- Peppard, J. and A. Rylander. From Value Chain to Value Network: Insights for Mobile Operators. *European Management Journal* [online]. 2006, 24(2-3), 128-141 [cit. 2021-6-16]. Dostupné z: [doi:https://doi.org/10.1016/j.emj.2006.03.003](https://doi.org/10.1016/j.emj.2006.03.003)
- Přikrylová, J. a kol. *Moderní marketingová komunikace. 2. přepracované vydání*. Grada, 2019. ISBN 978-80-271-0787-2.
- Pur, M. 2021. Home office na rok a půl. Zaměstnanci Googlu budou pracovat z domova až do léta 2021. *Hospodářské noviny* [online]. 2020 [cit. 2021-6-15]. Dostupné z: <https://tech.ihned.cz/c1-66795520-home-office-na-rok-a-pul-zamestnanci-googlu-budou-pracovat-z-domova-do-leta-2021>

- Purcell, J., N. Kinnie, S. Hutchinson, B. Rayton and J. Swart. 2003. *Understanding the people and performance link: unlocking the black box*. London.
- Renda, A. 2019. *Artificial Intelligence: Ethics, governance and policy challenges*. Brusel: Centre for European Policy Studies (CEPS). ISBN 978-94-6138-716-5.
- Říhová, L. a kol. 2019. *Analýza Průmyslu 4.0. a význam týmů s důrazem na interdisciplinární a mezigenerační spolupráci*. Projekt: Propojování národního, odvětvového a regionálního sociálního dialogu v ČR, reg. č. CZ.03.1.52/0.0/0.0/15_002/0000026. Svaz průmyslu a dopravy ČR
- Říhová, L., P. Písař and K. Havlíček. 2019. *Innovation potential of cross-generational creative teams in the EU. Problems and Perspectives in Management, Ukraine: LLC Consulting Publishing Company „Business Perspectives“, 2019, Volume 17, n. 4, pp. 38-51. ISSN 1727-7051. doi:10.21511/ppm.17(4).2019.04*
- Singh, G., D. Hardeep Singh, V. Garg and S. Sharma. *Financial Intelligence in Human Resources Management: New Directions and Applications for Industry 4.0 1st Edition*. Apple Academic Press; 1st edition, 2021. ISBN 978-1771889346.
- Sker, I. and T. Floricic, 2020. *Living Lab - creative environment and thinking techniques for tourism development. Interdisciplinary Description of Complex Systems - scientific journal, Croatian Interdisciplinary Society Provider, Homepage: <http://indec.s.eu>, vol. 18(2B), pages 258-270.*
- Stone, A. 2020. *Game On: The Army Leverages Esports to Boost Recruitment: Top-end gear draws prospective soldiers to the military*. [online]. 2020 [cit. 2021-6-18]. Dostupné z: <https://fedtechmagazine.com/article/2020/03/game-army-leverages-esports-boost-recruitment>
- Strack, R. 2014. *The workforce crisis of 2030 - and how to start solving it now*. [online]. [cit. 2019-12-01]. Dostupné z: https://www.ted.com/talks/rainer_strack_the_workforce_crisis_of_2030_and_how_to_start_solving_it_now#t-172973
- Šikýř, M. *Nejlepší praxe v řízení lidských zdrojů*. Grada, 2014. ISBN 978-80-247-5212-9.
- ŠKODA. *ŠKODA logo* [online]. 2018 [cit. 2021-6-16]. Dostupné z: <https://www.skoda-storyboard.com/cs/tiskove-zpravy/skoda-auto-odbory-kovo-dojednaly-novou-kolektivni-smlouvu/attachment/170313-skoda-logo-2/>
- Štangová, V. 2010. *Rovné zacházení a zákaz diskriminace v pracovním právu*. Praha: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk. ISBN 978-80-7380-6.
- TED - Our organization. TED [online]. [cit. 2021-9-3]. Dostupné z: <https://www.ted.com/about/our-organization>
- Telefonická komunikace. [online]. [cit. 2021-7-16]. Dostupné z: <https://www.telefonickakomunikace.cz/>
- Truneček, J. *Management znalostí*. Vyd. 1. Praha: C.H. Beck, 2004, xii, 131 s. ISBN 8071798843.
- Twitter.com/paulboselie. [online]. [cit. 2021-6-10]. Dostupné z: <https://twitter.com/paulboselie>
- USG. Prof. dr. Paul Boselie. [online]. [cit. 2021-6-10]. Dostupné z: <https://www.uu.nl/staff/JP-PEFBoselie1>
- Urban, J. *Jak volit ukazatele personálního controllingu. Práce a mzda*. [online]. 2016, 23. 3. 2016, (4) [cit. 2021-11-10]. Dostupné z: <https://www.praceamzda.cz/clanky/jak-volit-ukazatele-personalniho-controllingu>
- Urban, J. *Výkladový slovník řízení lidských zdrojů*. Praha: ASPI Publishing, 2004. 207 s. ISBN 80-7357-019-X.

Vkládací kostka Mimi. ALZA.CZ. [online]. [cit. 2021-6-22]. Dostupné z: <https://www.alza.cz/hracky/vkladaci-kostka-mimi-d5487169.htm>

Vysekalová, J. a kol. 2014. Emoce v marketingu: jak oslovit srdce zákazníka. Praha: Grada. Expert (Grada). ISBN 978-80-247-4843-6.

Wilson, J. and P. Daugherty. Collaborative Intelligence: Humans and AI Are Joining Forces. Harvard Business Review [online]. 2018 [cit. 2021-6-8]. Dostupné z: <https://hbr.org/2018/07/collaborative-intelligence-humans-and-ai-are-joining-forces>

Woźniak, J. 2015. Grywalizacja w zarządzaniu ludźmi [Gamification in HR]. Zarządzanie Zasobami Ludzkimi, 2(103), 11-34.

Wright, P. M. and L. H. Nishii. 2013. HRM and performance: The role of effective implementation. J. Paauwe, d. Guest, & P. Wright (Eds.), HRM & performance. Achievements & challenges. Chichester, United Kingdom: John Wiley & Sons.

Yahya, S. and W.-K. Goh. Managing human resources toward achieving knowledge management. Journal of Knowledge Management. 2002, roč. 6, č. 5, s. 457-468. ISSN 1367-327.

Zákon č. 262/2006 Sb., zákoník práce.

Zákon č. 198/2009 Sb., Zákon o rovném zacházení a o právních prostředcích ochrany před diskriminací a o změně některých zákonů (antidiskriminační zákon).

ZASILKOVNA.CZ. Logotyp [online]. [cit. 2021-6-16]. Dostupné z: <https://www.zasilkovna.cz/media/ke-stazeni/logo-ke-stazeni>