

Zdroje

- Anon. *Jak vyhrát volby* [desková hra]. Nové Veselí: Efko, 1999.
- ARMSTRONG, Michael. *Personální management*. Šesté vydání. Překlad Josef Koubek, Jaroslav Berka. Praha: Grada Publishing, 1999. ISBN 80-7169-614-5
- Austrian Institute of Technology, HCI Games Group. *Gamified UK user type test* [online]. Gamified UK, 2016. [cit. 17. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.gamified.uk/2016/07/13/new-gamification-user-type-test/>.
- BAHBOUH, Radvan. *Pohádka o ztracené krajině*. Šesté vydání. Praha: Qed Group, 2018. ISBN 978-80-88099-19-2.
- BARTLE, A. Richard. *Designing virtual worlds*. Indianapolis: New Riders, 2003. SBN 978-0-13101-816-7.
- BELZ, Horst, SIEGRIST, Marco. *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení*. Třetí vydání. Překlad Dana Lisá. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0846-4.
- *Board Game Arena (BGA)*. [online]. BGA, 11. 8. 2011. [cit. 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://cs.boardgamearena.com/>.
- *Board Game Geek (BGG)*. [online]. BGG, 2022. [cit. 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/>.
- BOEKHOFF, Andrea, MOYERSOEN, Frederic. *Saboteur* [karetní hra]. Almere, Dietzenbach, Brno, Minneapolis: 999 Games, Amigo Spiele, Corfix, Z-Man Games, 2004.
- BRÉDA, Jiří. *Efektivita pracovního týmu založená na získávání a rozvoji kompetencí*. Praha: 2010. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Filozofická fakulta, Katedra andragogiky a personálního řízení. Vedoucí práce Jaroslav Veteška.
- Classcraft Studios Inc. *Classcraft* [online]. Classcraft Studios Inc., 2022. [cit. 21. 11. 2022]. Dostupné z: <https://www.classcraft.com/>.
- COVEYOU, John. *Subatomic: an atom building game* [karetní hra]. St. Louis, Madrid, Vancouver, Schermbeck: Genius Games, Ediciones MasQueOca, Panda Game Manufacturing, Schwerkraft-Verlag, 2018.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihály. *Flow, the secret to happiness / O flow, štěstí v plynutí* [online záznam přednášky]. Konference TED 2004. Monterey, 25.–28. 2. 2004. [cit. 17. 10. 2022]. Dostupné z: https://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_flow_the_secret_to_happiness/transcript?language=cs.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihály. *Flow. O štěstí a smyslu života*. Překlad Eva Hauserová. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0918-8.
- DAVE. *What is a Difficulty Curve?* [online]. Dave made a game, nedatováno [cit. 11. 11. 2022]. Dostupné z: <http://www.davetech.co.uk/difficultycurves>.
- *Draw.Chat* [online]. Draw.Chat, 2017. [cit. 21. 11. 2022]. Dostupné z: <https://draw.chat/>.
- *Erasmus+* [online]. Erasmus+, nedatováno. [cit. 21. 11. 2022]. Dostupné z: <https://www.naerasmusplus.cz>.
- FÜHRER, Hans, FÜHRER, Maria, CATTY, Paul, CATTY, Ulrike. *Activity Original* [party hra]. Livermore, Vienna: Discovery Toys, Piatnik, 1993.

- Gamified UK. *Gamification & Life in General* [online]. Gamified UK, 2022. [cit. 17. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.gamified.uk/>.
- GUPTA, Ananda, Matthews, Jason. *Twilight Struggle / Studená válka 1945–1989* [desková hra]. Kraków, Hanford, Praha: Bard Centrum Gier, GMT Games, Mindok, 2005.
- GILLIAN, Jones, GORELL, Ro. *50 nejlepších rad pro úspěšné kouče*. Překlad Petr Sumcov. Praha: Pragma, 2013. ISBN 978-80-7349-357-8
- HACH, Hjalmar. *Fotosyntéza* [počítačová hra]. Mnichovo Hradiště, Guyancour, San Leandro, Elztal: Dino Toys, Asmodée Editions, Blue Orange Games, Heidelberger Spieleverlag, 2017.
- HRÁDKOVÁ, Michaela. *Význam juvenilních rysů v současné společnosti*. Plzeň, 2016. Bakalářská práce. Západočeská univerzita. Fakulta filozofická, Katedra antropologie. Vedoucí práce Vladimír Blažek.
- *Hranostaj.cz*. [online]. Hranostaj.cz, nedatováno. [cit. 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/>.
- CHEN, Z Joseph, FAULKNER Justin. *Fantastic Factories* [počítačová hra]. Seattle: Metafactory Game, 2019.
- CHOU, Yu-kai. *Actionable gamification: Beyond points, badges and leaderboards*. Scotts Valley: Createspace Independent Publishing Platform, 2015. ISBN 978-1-5117440-41.
- CHOU, Yu-kai. *Gamification & Behavioral Design* [online]. yukaichou.com, nedatováno. [cit. 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://yukaichou.com/>.
- IMS Global Learning Consortium. *Open Badges* [online]. IMS, 2022. [cit. 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://openbadges.org/>.
- KADLEC, Petr. *Nechat se získat. Hledání sociální pohody* [online]. TEDx Prague Salon, 6. 3. 2014. Praha, divadlo Hybernia. [cit. 14. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3OOrtQGjqqg>.
- Kahoot! *Make learning awesome!* [online learning platform]. Kahoot, 2013–2022. [cit. 12. 9. 2022]. Dostupné z: <https://kahoot.com/>.
- KAMARÝT, Jan. Ludistika. In: *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR, 2017. [cit. 27. 10. 2022]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Ludistika>.
- KNIZIA, Reiner. *High society* [karetní hra]. Dietzenbach, Fort Collins, Oxford, Ravensburg, St. George, San Francisco: Amigo Spiele, Gryphon Games, Osprey Publishing, Ravensburger, Überplay, University Games, 1995.
- KOHOUT, Amanda, JACOBSON William. *Duplik* [vzdělávací hra]. Praha, Guyancour, Correggio, Gdańsk: Albi, Asmodée Editions, Asterion Press, Rebel.pl, 2005.
- KOLB, David A. *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs,: Prentice Hall, 1984. ISBN 978-0-13-295261-3.
- KOUKOLÍK, František, DRTILOVÁ, Jana. *Základy stupidologie*. Praha: Galén, 2002. ISBN 80-7262-078-9.
- KUMAR, Janaki Mythily, HERGER, Mario, Friis Dam, Rikke. *Bartle's Player Types for Gamification* [online]. Interaction Design Foundation, 2020. [cit. 14. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.interaction-design.org/literature/article/bartle-s-player-types-for-gamification>.

- LANZING, Kevin. *Záchranáři – boj s ohněm* [vzdělávací hra]. Oakland, Praha: Indie Boards & Cards, MindOK, 2011.
- LAPP, Kasper. *Hrdinové bez záruky* [kooperativní hra]. Brno, Friedberg, Namur: REXhry, Pegasus Spiele, Sit Down!, 2017.
- Learning Battle Cards (LBC). *Design L & D processes, which engage in change. A method and tools of blended learning design processes* [online]. LBC, nedatováno. [cit. 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://learningbattlecards.net/>.
- MEDINA, John. *Pravidla mozku*. Překlad Romana Topiarzová, Jiří Fadrný, Praha: BizBooks, 2012. ISBN 978-80-265-0015-5.
- MARCZEWSKI, Andrzej Christopher. *Even Ninja monkeys like to play. Gamification, game thinking and motivational design*. Scotts Valley: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015. ISBN 978-1-51474-566-3.
- MARCZEWSKI, Andrzej Christopher. *HEXAD: a player type framework for gamification design* [online kapitola]. Gamified UK, 2018. [cit. 14. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.gamified.uk/user-types/>.
- Method Kit. *MethodKit for workshop planning* [online]. Method Kit, 2012–2022. [cit. 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://methodkit.com/shop/methodkit-for-workshop-planning/>.
- Mise HERO, CIK Trebnje, BETI Institute, I & F Education, Fundación Aljaraque. *Skill Up Game* [online]. Mise HERO, 1 11. 2019 – 28. 2. 2022. [cit. 21. 11. 2022]. Dostupné z: <http://misehero.cz/skillup-game>.
- MITTAL, Raghav. *What is an ELO Rating?* [online]. Medium, 11. 9. 2020 [cit. 18. 11. 2022]. Dostupné z: <https://medium.com/purple-theory/what-is-elo-rating-c4eb7a9061e0>.
- MYSLIVEČEK, Ondřej (ZEUS). *Zatrolené hry* [online]. Zatrolené hry, 2007–2022. [cit. 18. 11. 2022]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/>.
- Onrizon Social Games. *Gartic.io. Draw, guess, win* [online hra]. Gartic.io, nedatováno. [cit. 18. 11. 2022]. Dostupné z: <https://gartic.io/>.
- NAKAMURA, Jeanne, CSIKSZENTMIHALYI, Mihály. The concept of flow. In: SNYDER, Charles Richard, LOPEZ, J. Shane. *Handbook of positive psychology*. New York: Oxford University Press, 2002. ISBN 0-19-513533-4, 978-0-19-803094-2.
- O'COMMEOR, Rory. *Rory's Story Cubes* [desková hra]. Praha, Newton, Maryland, Belfast: MindOK, Gamewright, Kadon, The Creativity Hub, 2005.
- Ozcan Research Group. *Malaria Training Game* [online hra]. Biogames, 2012–2015. [cit. 21. 11. 2022]. Dostupné z: <https://biogames.ee.ucla.edu/>.
- PETRUSEK Miloslav. Kolektivita. In: *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR, 11. 12. 2017. [cit. 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Kolektivita>.
- PINK, H. Daniel. *Pohon. Překvapivá pravda o tom, co nás motivuje!* Překlad Veronika Poláková. Olomouc: Anag, 2018. ISBN 978-80-7554-104-8.
- Pinterest. *Learning Battle Cards* [online]. Pinterest, nedatováno. [cit. 18. 11. 2022]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/lbcards/>.
- PLAMÍNEK, Jiří. *Synergický management*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7203-258-5.

- PORTMANN, Adolf. *Neue Wege der Biologie*. München: R. Piper, 1960. Bez ISBN.
- PROCHÁZKOVÁ, Tereza. *Na vlně extáze – fenomén Flow (část I)* [online]. Mentem, 25. 1. 2017. [cit. 27. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.mentem.cz/blog/fenomen-flow-1/>.
- PROCHÁZKOVÁ, Tereza. *Na vlně extáze – fenomén Flow (část II)* [online]. Mentem, 21. 4. 2017. [cit. 27. 10. 2022]. Dostupné z: <https://www.mentem.cz/blog/fenomen-flow-1/>.
- Quizizz. *It matters how you ask* [online]. Quizizz, 2022. [cit. 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://quizizz.com>.
- Rankade, s. r. l. *Free ranking system for sports, games, and more* [online]. Rankade, 2022 [cit. 18. 11. 2022]. Dostupné z: <https://rankade.com/>.
- REICHEL, Jiří. *Úvod do obecné sociologie*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, MJF, 2003. ISBN 978-80-86284-32-3.
- ROCK, David. *Leadership s klidnou myslí*. Překlad Hana Eassey Baroš. Praha: Pragma, 2009. ISBN 978-80-7349-206-9.
- ROCK, David. *Jak pracuje váš mozek*. Překlad Hana Eassey Baroš. Praha: Pragma, 2010. ISBN 978-80-7349-242-7.
- ROCK, David. SCARF: a brain-based model for collaborating with and influencing others. *NeuroLeadership Journal*. 2008; 1: 1–9. ISSN 2200-8535. Dostupné z: http://web.archive.org/web/20100705024057/http://www.your-brain-at-work.com/files/NLJ_SCARFUS.pdf.
- ROCK, David. *SCARF: model založený na znalostech o mozku sloužící ke spolupráci a ovlivňování ostatních* [online překlad článku]. Překladatel neuveden. Pro život, nedatováno. [cit. 27. 10. 2022] Dostupné z: http://www.prozivot.info/media/attachments/david_rock_scarf-preklad-cj.pdf.
- ROUBIRA, Jean-Louis, CARDOUAT, Marie. *Dixit* [karetní hra]. Praha, Guyancourt, Poitiers: ADC Blakfire Entertainment, Asmodéee Edition, Hobby, Libellud, 2008.
- SINEK, Simon. *Lídři jedí poslední: Proč některé týmy drží pohromadě a jiné se rozpadají*. Překlad Viktor Horák. Brno: Jan Melvil Publishing, 2015. ISBN 978-80-87270-89-9.
- SEYFARTH, Andreas. *Puerto Rico* [počítačová hra]. Praha, Evans, Orlando, Placitas, Longjumeau: Albi, Alea, Devir, Lacerta, Rio Grande Games, Tilsit, 2002.
- SkillUPgame. *Využití gamifikace v tréninku dospělých s nižší úrovní dovedností. Metodika a curriculum pro trenéry* [online]. Mise HERo, nedatováno. [cit. 27. 10. 2022] Dostupné z: http://misehero.cz/wp-content/uploads/2022/01/SkillUp_Metodika.pdf.
- SOCHOROVÁ, Libuše. *Didaktická hra a její význam ve vyučování* [online]. Národní pedagogický institut České republiky. Metodický portál RVP.CZ, 26. 10. 2011. [cit. 27. 10. 2022]. Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>
- SUCHÝ, Vladimír. *Praga caput regni* [desková hra]. Děčín, Praha: Fox in the Box, Delicious Games, 2020.
- TABIBNIA, Golnaz, LIEBERMAN, D. Matthew. Fairness and cooperation are rewarding: evidence from social cognitive neuroscience. *Annals of the New York Academy of Sciences*. 2007; 1118(1): 90–101.

- T-Games. *Database of games, activities and resources for bullying prevention and facilitation, created in the framework of the Erasmus+ funded project Games for Tolerance (2020-1-BG01-KA201-079206)* [online]. T-Games, 2021. [cit. 21. 11. 2022]. Dostupné z: <http://gamesfortolerance.com/en/>.
- T-Games – Games for Tolerance. *Games 4 Tolerance* [online]. T Games, 1. 11. 2020 – 30. 6. 2022. cit. 21. 11. 2022]. Dostupné z: <http://gamesfortolerance.com/cs/>.
- T-Games – Games for Tolerance. *Metodika vývoje vzdělávacích her. Hry na rozvoj tolerance* [online]. T Games, 2020. [cit. 21. 11. 2022]. Dostupné z: <http://misehero.cz/wp-content/uploads/2021/11/T-Games-Metodika-CZ.pdf>.
- The Mentimeter Team. *Mentimeter. Engage your audience & eliminate awkward silences* [online]. Mentimeter, nedatováno. [cit. 21. 11. 2022]. Dostupné z: <https://www.mentimeter.com/>.
- Valve Corporation. *Steam*. [online]. Valve Corporatio, 2022. [cit. 21. 11. 2022]. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/>.
- YEE, Nick. Motivations of play in online games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2006; 9(6): 772–775. ISSN 152-2715. Dostupné z: <http://www.nickyee.com/index-daedalus.html>.
- YEE, Nick. Motivations of play in MMORPGs. Results from a factor analytic approach [online]. Nick Yee, 2002–2007. [cit. 27. 10. 2022] Dostupné z: <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>.
- ZEMAN, Dan, ZEMANOVÁ, Klára, TĚŠÍNSKÝ, Jakub. *Deskohraní – festival deskových a karetních her* [online]. Deskohraní.cz, (2001–2022). [cit. 21. 11. 2022] Dostupné z: <http://www.deskohrani.cz/>.

Doplňující literatura

- BIECH, Elaine. *90 skvělých aktivit od 90 světových koučů*. Překlad: Daniela Zounková, Libuše Mohelská. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-2017-0.
- BRÉDA, Jiří, ČAPEK, Robert, DANDOVÁ, Eva. *Třídní učitel jako kouč*. Praha: Josef Raabe, 2017. ISBN 978-80-7496-293-6.
- BRÉDA, Jiří, Kendíková, Jitka DANDOVÁ, Eva. *Sebeobrana učitele*. Praha: Josef Raabe, 2017. ISBN 978-80-7496-345-2.
- LALOUX, Frederic. *Budoucnost organizací. Průvodce budováním organizací v 21. století na základě evoluce lidského uvažování*. Překlad Viktor Jurek. Praha: Peoplecomm, 2016. ISBN: 978-80-87917-29-9.