

# WorldCat

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

Aktualizace: 4. března 2025

# Obsah databáze

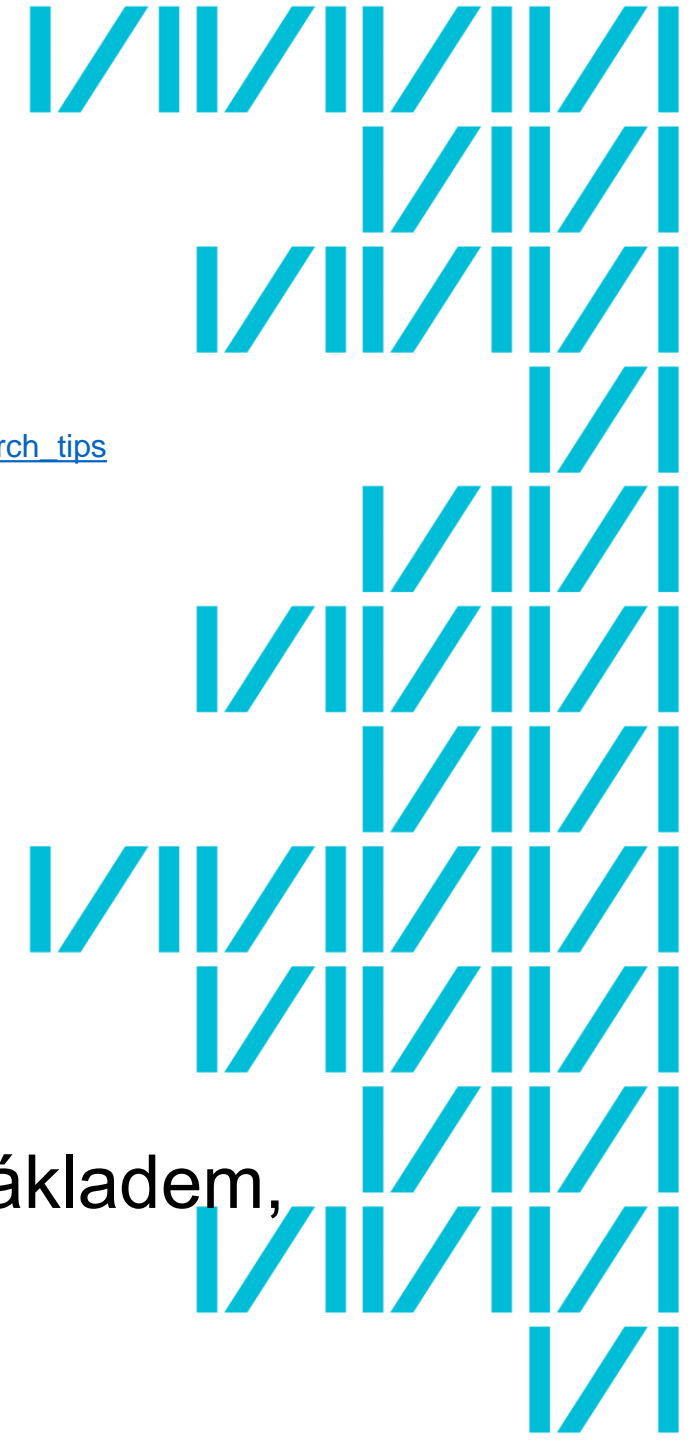
- Zachycuje více než 900 milionů různých typů dokumentů z celého světa, z toho asi 405 milionů knih a 440 milionů článků.
- Databázi buduje sdružení OCLC (Online Computer Library Center) se sídlem v Dublinu ve státu Ohio v USA.

# Vyhledávací možnosti

- Help: [https://help.oclc.org/Discovery\\_and\\_Reference/WorldCat-org/Search/Search\\_WorldCat\\_org/00Search\\_tips](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\*.*



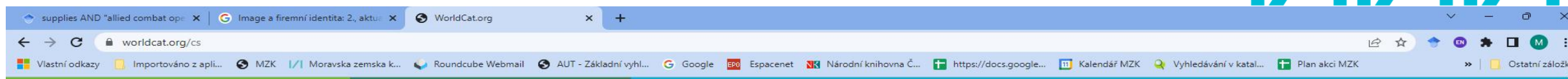


# Základní vyhledávání

The screenshot shows the WorldCat website interface. At the top, there are navigation links: [Úvod](#), [Knihovny](#), [Témata](#), [Seznamy](#), [O stránce](#), and [Pro knihovníky](#). The location is set to [Prague, Czechia](#). The main heading reads "Najít dokumenty v knihovnách poblíž vás". A search bar contains the text "gamific\*" and a dropdown menu shows suggestions: "gamific\* v knihách" and "gamific\* v názvu". A red box highlights the search button labeled "Vyhledávání" with a magnifying glass icon. A red arrow points from this box to a separate text box containing the text "Cesta k rozšířené vyhledávací masce." Below the search bar, there are three featured cards: "Welcome to WorldCat.org", "Use WorldCat.org for schoo...", and "Genealogy". Each card has a "Další informace" button.

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...  A

NEBO

NE

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 akcí 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](mailto:Martina.Machatova@mzk.cz)

