

Prestiž knihovnického povolání v současné informační společnosti (výzkum v menších místních knihovnách)

Cílem této práce je prostřednictvím kvalitativního průzkumu formou rozhovorů zhodnotit sociální prestiž knihovnic a knihovníků z menších místních knihoven, a to v kontextu proměňující se sociální role veřejných knihoven.

Teoretickým základem k praktické části práce bude studie analyzující současnou informační společnost a její proměny v čase, charakteristika knihovnické profese ve spojitosti s proměnou role veřejných knihoven a nakonec samotná otázka prestiže nejen knihovnické profese, ale profese obecně.

Způsoby získávání informací o politickém dění v České republice u seniorů

Cílem práce je zjistit, jakým způsobem senioři získávají informace o politickém dění v České republice a jakou roli v získávání informací hrají elektronické informační zdroje.

V úvodu práce budou formulovány výzkumné otázky, týkající se způsobu získávání informací o politickém dění v ČR u seniorů z aktivních seniorských skupin a klubů ve věkové kategorii 65-75 let. V rámci praktické části bude realizován kvalitativní výzkum a to s využitím metody polostrukturovaných rozhovorů. Výsledky budou interpretovány v bakalářské práci.

Přínos Václava Hanky pro českou bibliografii

První knihovník Národního muzea Václav Hanka (1791–1862) je považován za kontroverzní osobnost obrozeneckého období, nicméně cílem práce je zhodnocení jeho přínosu pro českou bibliografii.

Práce je vypracována na základě dosavadní literatury a také přednese závěry kritické analýzy Hankovy Bibliografie prvotisků českých od 1468 až do 1526 léta. Součástí práce bude srovnávací přehled bibliografií českých prvotisků.

Reprezentace historie ve videohrách: Případová studie hry "Kingdom Come: Deliverance"

RPG KingdomCome: Deliverance je svými tvůrci prezentovaná jako historicky přesná rekonstrukce z období vlády Václava IV., do jaké míry je toto tvrzení pravdivé bývá diskutováno herními kritiky i samotnými hráči.

Cílem práce je zjistit, jestli hráči považují KingdomCome: Deliverance za věrné zobrazení historie.

Budu se věnovat i tomu, do jaké míry si hráči autenticitu historických informací ověřují a jestli je pro ně důležité, aby byla hra historicky přesná.

Metodou získávání dat pro práci bude kvalitativní výzkum pomocí rozhovorů a analýza reakcí hráčů na internetových fórech.