

# OKRUHY MAGISTERSKÉ SZK

---

1. Vymezení pojmu učící se společnost; formální, informální a neformální vzdělávání; technologické změny a jejich vliv na edukační proces; transformace role vzdělávání ve 20. a 21. století; moderní vzdělávací trendy, role online vzdělávání; učení jako celoživotní proces; sebeřízené a sebeurčené učení; PLE, PLN, MOOC; digitální kompetence; nové kompetence v kontextu průmyslu 4.0; role knihoven v edukačním procesu; klíčové osobnosti vztahující se k tématu.
2. Informační studia a i-školy; předmět informačních studií; sociotechnické systémy; vymezení vztahu mezi informační vědou, informatikou a novými typy informatik, sociální, komunitní a kognitivní informatika; věda o datech a datové praktiky vědních oborů; studium infrastruktur; digitální humanitní vědy; teorie sítí; interdisciplinarita; scientometrie; globální mozek, biopolitika a technologie; technostres.
3. Co je designový proces a k čemu je vhodné designové myšlení? Jaké jsou jednotlivé fáze designového procesu? Popište a charakterizujte Human-centered design. Co to jsou sociální inovace? Vyjmenujete některé konkrétní metody a nástroje designérského procesu. Uveďte konkrétní příklady využití jednotlivých metod v rámci vašeho projektu APLS. Připravte si fiktivní projekt (novou službu nebo produkt), na kterém popíšete aplikaci designérského procesu.
4. Vymezení pojmu „organizace znalostí“; organizace znalostí v kontextu informační činnosti; ontologická a epistemologická východiska organizace znalostí; přístupy k organizaci znalostí – historický přehled, tzv. klasický knihovnický přístup k organizaci znalostí, přístupy v digitálním prostředí, doménová analýza; obecné otázky kategorizace, klasifikace a fazetace; pojem a reprezentace pojmu; odborná terminologie a vědecká klasifikace; formální struktura a reprezentace dokumentu; sémantika a syntaktika notačního systému; procesy organizace znalostí, automatizované procedury; ontologie jako obecný typ organizace znalostí; obecné vlastnosti univerzálních klasifikačních systémů a systémů založených na přirozeném jazyce; reprezentace a vizualizace znalostí (mj. topic maps).
5. Základní pojmy a prvky vyhledávacích systémů; subjekty procesu vyhledávání informací (uživatel, informační pracovník, psychologické a subjektivní aspekty); objekty procesu vyhledávání informací (informační systémy, informační zdroje, dokumenty, metadata); informační požadavek a jeho analýza; informační zdroje a metody jejich identifikace; metody vyhledávání a rešeršní strategie, zpracování a hodnocení výsledků vyhledávání; techniky a modely vyhledávání; informační technologie v procesu vyhledávání informací; vyhledávání informací jako služba knihoven; specifické oblasti vyhledávání informací – základní zdroje a postupy (ekonomické a firemní informace, lékařství, patentové informace aj.); vyhledávání v prostředí internetu.
6. Vymezení informačního managementu a jeho historie: role IM v organizaci, znalostní management v organizaci, rámec IMBOK. Procesní pojetí IM v perspektivě ITSM - funkce, role, procesy, významné frameworky a normy v ITSM a jejich vztah. Rámec pro řízení služeb v IT – životní cyklus služeb IT dle ITL, norma ISO 20000, FitSM. Rámec pro řízení IT Governance – COBIT. Podniková strategie, informační strategie, podnikové procesy – měření výkonu (KPI) a zralosti procesů (CMMI). Podniková architektura a její modelování – Rámce TOGAF a ArchiMate. Byznys analýza a její využití v podnikové praxi – rámec BABOK, techniky byznys analýzy.

7. Pojem "informační politika" a související termíny (eGovernment, služba eGovernmentu a jejich klasifikace, e-governance, e-participace, e-demokracie...); strategické dokumenty informační politiky v EU a v ČR; informační systémy veřejné správy ČR; česká legislativa v oblasti informační politiky a dokumenty EU s vlivem na ni; poslední směry vývoje informační politiky; informační politika v praxi - eGovernment, eHealth, digitální podpis a datové schránky, Czechpoint, ekomerce, Open Data, základní registry...; aktuální kauzy informační politiky v ČR; informační politika v organizaci; informační asymetrie a její redukce; informační průmysl; business a competitive intelligence a používané metody.
  
8. Vymezení a komparace informačního chování x informačních praktik, informačních potřeb x informačních požadavků, HCI x HBI x HII, typy informačních interakcí. Základní perspektivy – hierarchie konstruktů, paradigmaty, metateorie. Teorie informačního chování (zakotvená t., t. sbírání plodů, t. sense making, t. informačního hledání D. Ellise, t. procesu vyhledávání informací, t. informační chudoby, života v kole, normativního jednání, informační horizonty). Metody výzkumu informačního chování, konceptualizace kontextu ve výzkumu. Konvergence informačního chování a získávání informací (information retrieval), modely informačního chování x modely získávání informací. Ekologický přístup k informačnímu chování – situace x kontext, kontextuální proměnné, různé přístupy k informační ekologii, náhodné získávání informací, informační území, information foraging theory. Analýza kognitivní práce – design a modely chování, cyklus úkol – artefakt, design založený na omezeních, metoda analýzy kognitivní práce. Každodenní informační praktiky – praktika, habitus, teorie činnosti, fenomenologie sociálního světa, informační praktiky, informační činnost, informační práce. Trendy ve výzkumu informačního chování.
  
9. Jaké jsou základní procesy projektového managementu? Jaká je charakteristika pojmu projekt? Jak je možné uchopit personální problematiku projektového managementu, specifika řízení projektových týmů, aplikace postupů personálního řízení v řízení projektů, kompetence a úkoly manažera při vedení lidí v projektovém týmu? Jak se přistupuje k řízení rizik? Jak se stanovuje kvalita v projektovém řízení? Jak se hodnotí výkonnost projektů a vyspělost v řízení projektů? Jaké jsou standardy řízení projektů, portfolií a programů? Jaké jsou principy agilního přístupu k řízení projektů? Jaké jsou softwarové nástroje pro podporu projektového řízení?