

ÚVOD.....	7
INTRODUCTION	10
1 VYSOKOŠKOLSKÉ VZDELÁVANIE V 21. STOROČÍ	13
1.1 Svetové trendy a tendencie	13
1.2 Učiace sa Slovensko	21
1.3 Vysokoškolský kreditný systém, možnosti skrývajúce sa v mobilite študentov Erasmus+	24
2 MANAŽÉR, MANAŽÉRSKE ÚLOHY, FUNKCIE A ZRUČNOSTI MANAŽÉRA	37
2.1 Manažér	38
2.2 Manažérske role.....	42
2.3 Manažérske funkcie.....	48
2.4 Manažérske zručnosti.....	53
2.5 Generačné rozdiely na trhu práce	57
2.6 Požadované zručnosti na trhu práce v XXI. storočí.....	63
3 VÝVOJOVÉ ETAPY GAMIFIKÁCIE A JEJ VYUŽITIE.....	69
3.1 Gamifikácia.....	70
3.2 Vývoj gamifikácie.....	72
3.3 Využitie gamifikácie vo vzdelávaní	73
3.3.1 Prvky zavádzania hier	75
3.3.2 Postup zavádzania hier	77
3.3.3 Fázy hry	78
3.3.4 Výhody gamifikácie a pochybnosti o nej.....	80
3.4 Využitie gamifikácie v praxi	81
4 INOVATÍVNE METÓDY VZDELÁVANIA	91
4.1 Teoretické východiská skúmanej problematiky.....	91
4.2 Aktívne metódy vyučovania.....	97
4.3 Inovatívne metódy vo výučbe ekonomických predmetov	104
4.4 Integrácia prvkov gamifikácie do výučby ekonomických predmetov	111
5 HODNOTENIE INOVATÍVNYCH FORIEM VZDELÁVANIA.....	124
5.1 Experimentálne vzdelávanie v rámci predmetov	124
5.2 Cieľ a metodológia primárneho výskumu v okruhu študentov	136

5.3 Hodnotenie z pohľadu študentov – dotazníkový prieskum	139
5.4 Hodnotenie z pohľadu pedagógov	158
6 POŽADOVANÉ MANAŽÉRSKE ZRUČNOSTI Z POHLADU PRAXE NA ABSOLVENTOV.....	164
6.1 Kompetencie a uplatniteľnosť na trhu práce	164
6.2 Vyhodnotenie riadených hĺbkových rozhovorov.....	167
6.3 Odporúčania pre vysokoškolské vzdelávanie	172
ZÁVER.....	178
SUMMARY	181
PRÍLOHY.....	184