ZČU si odvezla ocenění z Athén. Na mezinárodním fóru uspěl student Fakulty strojní

7.5.2026 - Kamila Kolářová | Západočeská univerzita v Plzni

Dokáže aplikace využívající questy jako ve hře zvýšit motivaci a psychickou pohodu mladých lidí? A jak by se dal takový nástroj využít v psychologii a vzdělávání? Právě to bylo téma doktoranda FST Petra Breita na konferenci v Řecku. Spolu s kolegy z JČU za příspěvek získal cenu Emerging Ideas Award.

Dobře navržená aplikace využívající herní prvky může být smysluplným nástrojem podpory psychické pohody, pokud vychází z reálných potřeb uživatelů. K tomu došel výzkum, na kterém se podílel Petr Breit, mladý programátor a student prvního ročníku doktorského programu Průmyslové inženýrství a management na Fakultě strojní Západočeské univerzity v Plzni. Na dubnovém fóru Research & Innovation Forum v Athénách představil Breit studii zaměřenou na vliv a význam aplikace pro seberozvoj XP-life. Na jejím vývoji i na samotné studii pracoval plzeňský student společně s Eliškou Rohlíkovou a Jakubem Staňkem z Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích. Za svůj výzkum si tým v Řecku vysloužil ocenění Emerging Ideas Award.

„V našem výzkumu jsme se soustředili na to, zda a jak může aplikace podporovat subjektivní psychickou pohodu mladých lidí, které její funkce jsou pro generaci Z nejpřínosnější a jak lze podobné digitální nástroje využít v psychologii a vzdělávání,“ řekl Petr Breit. Studie trojice studujících při tom vycházela z polostrukturovaných rozhovorů a z dotazníku zaměřených na uživatele aplikace XP-life. Ta je navržena tak, aby lidem přidala do života herní prvky, motivovala je k přemýšlení nad každodenními činnostmi, pomohla hledat rovnováhu a podpořila osobní růst. Autoři se při tom inspirovali RPG hrami, aplikace tak člověku umožňuje sledovat pokrok, zvyšovat svou herní úroveň a také objevovat svůj potenciál. XP-life uspěla už v roce 2025 na Mezinárodních studentských psychologických dnech v Bratislavě, kde získala 3. místo v české i mezinárodní sekci.

„Jedná se o webovou aplikaci postavenou na frameworku SvelteKit, která slouží k tzv. gamifikaci života. Funguje jako nástroj pro zaznamenávání denních úkolů označovaných jako questy, které jsou rozdělené do jednotlivých kategorií. U každého úkolu si uživatel sám volí jeho náročnost. Za úspěšné splnění denního úkolu získává body, které průběžně zvyšují úroveň – level – dané dovednosti a zároveň i nadřazené vlastnosti, pod kterou úkol spadá," vysvětlil Breit. Kromě denních úkolů si mohou uživatelé zadávat i dlouhodobé questy za více bodů, například složení vysokoškolské zkoušky. V budoucnu pak mají přibýt i další herní prvky, například rozšířené questy nebo tzv. rank systém, tedy rozřazení hráčů do výkonnostních skupin na základě jejich dovedností a výsledků.

V Athénách reprezentovali ZČU kromě Fakulty strojní i zástupci Fakulty pedagogické (FPE) a Odboru celoživotního a distančního vzdělávání (CŽV). Letošní ročník konference měl podtitul Beyond Disruption: Redefining Innovation & Competitiveness in Context of (Twin) Transition. *„Naše účast ukázala, že propojení technických, pedagogických a výzkumných témat má na mezinárodním fóru své pevné místo. Vedle ocenění přinesla také nové kontakty, sdílení zkušeností a potvrzení, že mezioborová spolupráce napříč fakultami i institucemi dává smysl,“* shrnul Petr Hořejší, školitel Petra Breita z katedry průmyslového inženýrství FST. Plzeňská univerzita se představila v tématech spojujících inovace, vzdělávání a společenské dopady nových technologií. Proděkanka FPE Lucie Rohlíková mluvila o tom, jak generativní AI proměňuje vědeckou komunikaci a akademickou práci. Filip Sedlačko z CŽV představil zkušenosti z rozběhu mimořádného studia, které umožňuje otevírat

vybrané předměty také zájemcům z řad veřejnosti.

https://info.zcu.cz/ZCU-si-odvezla-oceneni-z-Athen--Na-mezinarodnim-foru-uspel-student-Fakulty-strojni/clanek.jsp?id=9472