



# HERNÍ PRINCIPY

## Sop601 / SOk471

jaro 2022





# Minule

- CO jsou hry
- CO hry mohou učit
  - Transformační framework
- JAK hry učí
- JAK designovat hru

# Dnes

- Kontext
- Efektivita
- Prezentace her



# Harmonogram

9:00-12:30 - Teoretická a praktická část

- Kontext transformačních her
- Efektivita her a její měření

12:30-13:30 - obědová pauza

13:30-16:50 - Ukončení předmětu

- Příprava na prezentace
- Prezentace vašich her

KONTEXT  
TRANSFORMAČNÍCH  
HER



# Uživatelé hry

- Hráči
- Lektori
- Učitelé
- Zadavatelé
- Prodejci, partneři
- ...

Řešíme i jejich očekávání a potřeby.



# Prostředí

- Fyzické umístění - kde se hra hraje

Řešíme:

- dostupnost
- jak prostředí podporuje cíle
- atmosféra
- fyzické bezpečí



# Situace

- Příležitost, při jaké se hra hraje

## Řešíme:

- Vhodnost uvedení hry
- Co hraní iniciuje - kdo/co je spouštěč
- Psychické bezpečí



## **Popište kontext vaší hry:**

- **uživatelé**
- **prostředí**
- **situace**





# Bude hra opakovatelná?

- Opakovatelnost vs znovuhratelnost
- Bude hráče hra bavit hrát znovu?
- Jak znovuhratelnost ovlivní vaše cíle?
- Jaké náklady opakovatelnost/znovuhratelnost sníží/zvýší?
- ...



# Je hra dostatečně flexibilní?

- Je možné hrát ji v různých prostředích a situacích?
- Je možné hrát ji s různým počtem hráčů?

Čím flexibilnější = tím víc zasáhne hráčů.



# Je hra dostatečně přístupná?

- Nejsou před hráčem příliš vysoké bariéry vstupu?
- Jsou pravidla hry pro hráče jasne pochopitelné?
- Je tam nějaký onboarding?
- ...



# Bude hra dlouhodobě udržitelná?

- Jak pokryjeme náklady?
- Jaká bude cena hry?
- Jak/kde bude hra uskladněná, když se nehraje? Kdo bude spravovat web/digitální podklady?
- ...



# Bude hra ekologická?

- Nevytváříme zbytečný odpad?
- Šlo by něco recyklovat / použít znova?
- ...



**Jaká je vaše hra?**

**opakovatelná, flexibilní, přístupná,  
dlouhodobě udržitelná, ekologická, ...**



# Uživatelská cesta (customer journey)

Kdy uživatelská cesta začíná?



# Uživatelská cesta (customer journey)

Kdy uživatelská cesta začíná?

- Když se hráč prvně setká s informacemi o hře / s hrou





# Uživatelská cesta (customer journey)

Kdy uživatelská cesta začíná?

- Když se hráč prvně setká s informacemi o hře / s hrou

Kdy končí?



# Uživatelská cesta (customer journey)

Kdy uživatelská cesta začíná?

- Když se hráč prvně setká s informacemi o hře / s hrou

Kdy končí?

- Poslední kontakt?
- Dosažení cíle?
- Když na hru zapomene?
- ...



# Uživatelská cesta (customer journey)

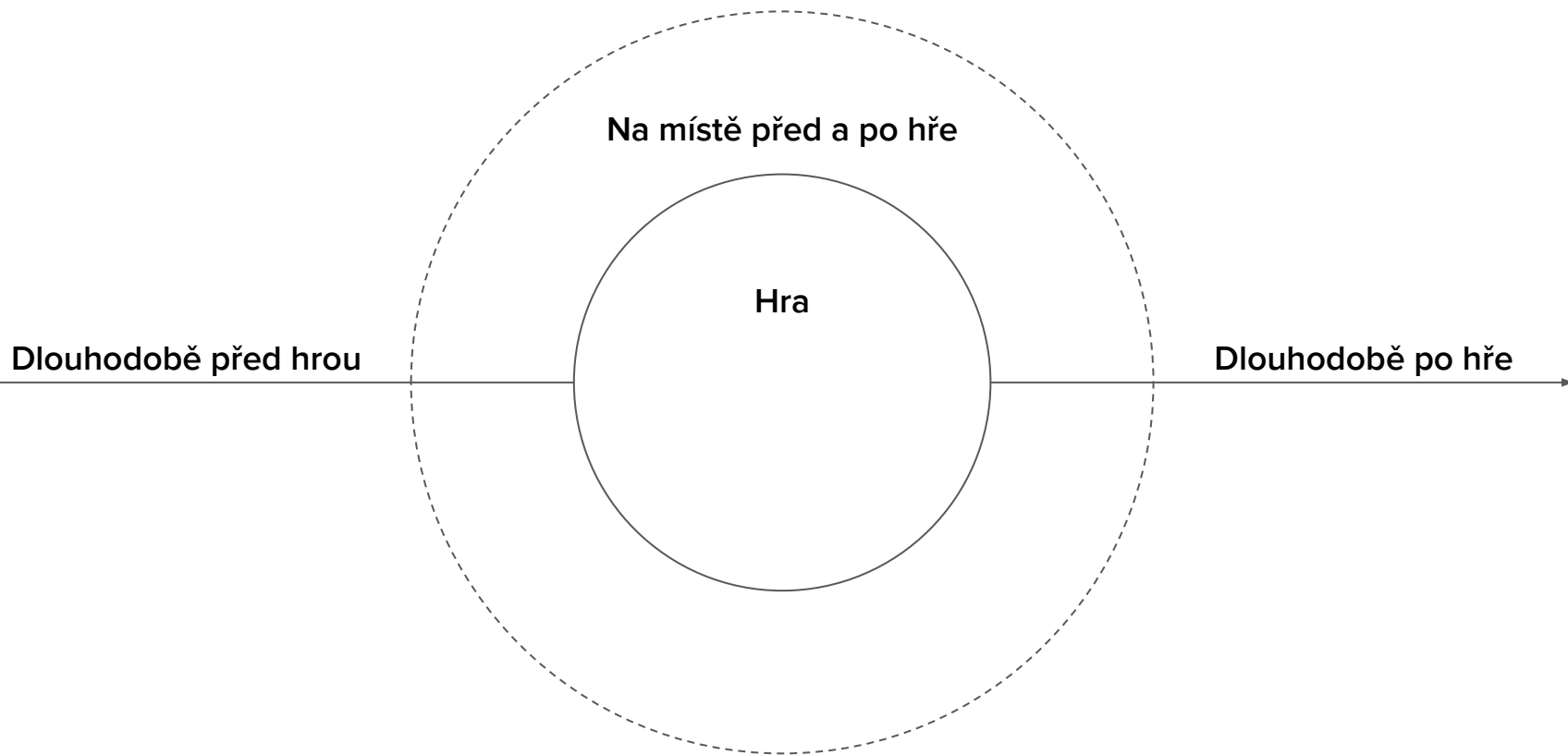
Kdy uživatelská cesta začíná?

- Když se hráč prvně setká s informacemi o hře / s hrou

Kdy končí?

- Poslední kontakt?
- Dosažení cíle?
- Když na hru zapomene?
- ...

Z hlediska designu uživatelská cesta končí posledním designovatelným bodem.



Marketing

Naladění, hype

Vysvětlení,  
informování

Dlouhodobě před hrou

Mentální předpříprava

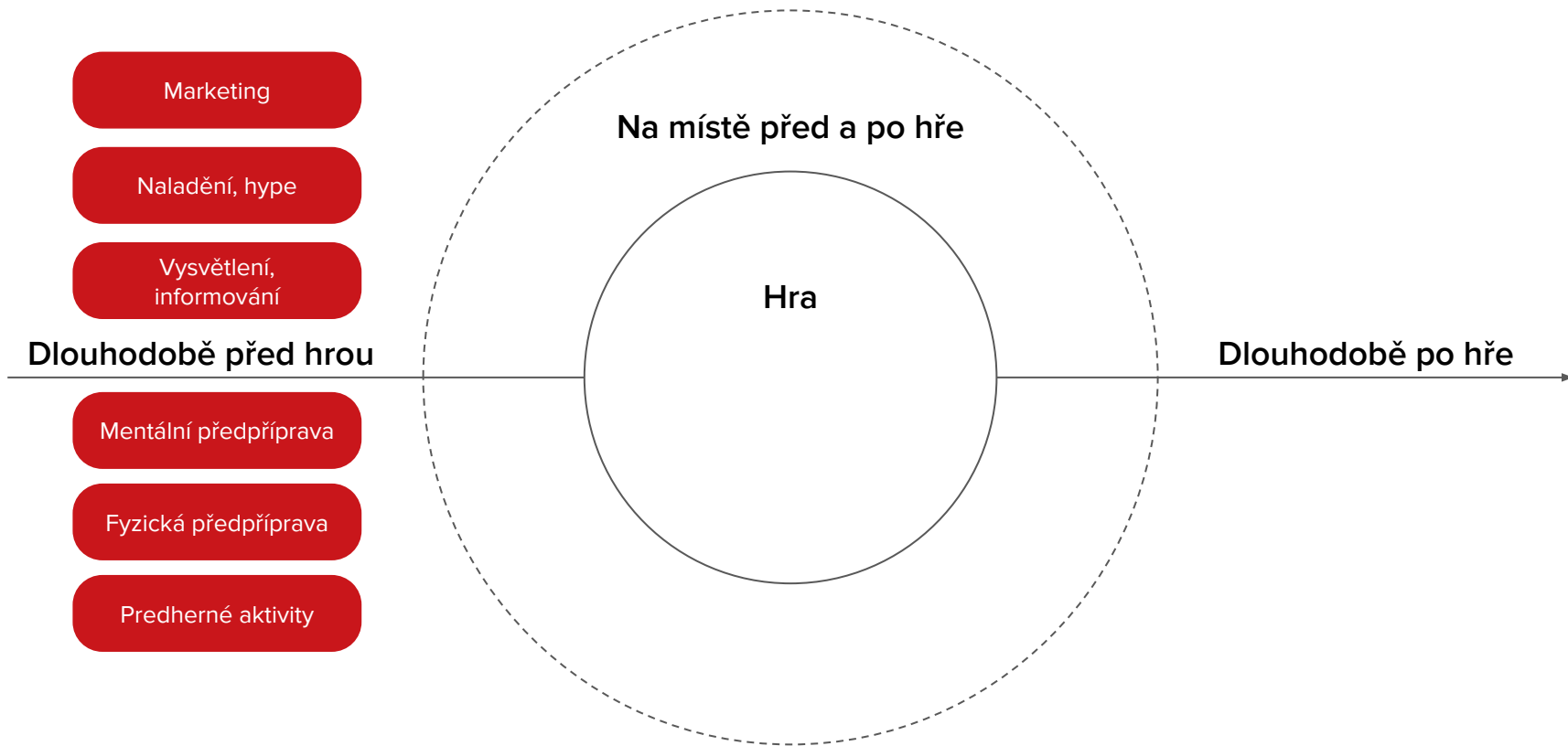
Fyzická předpříprava

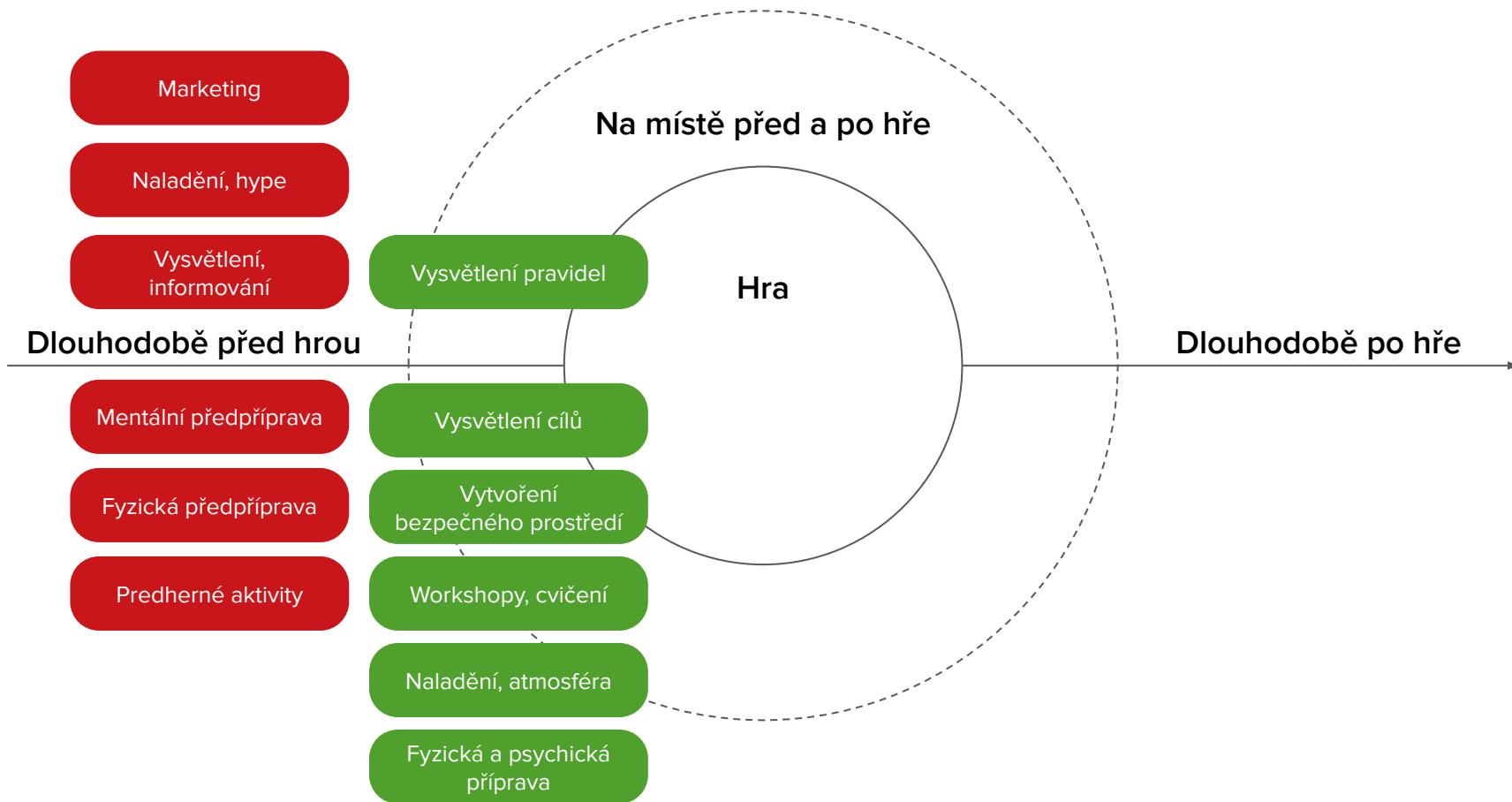
Predherné aktivity

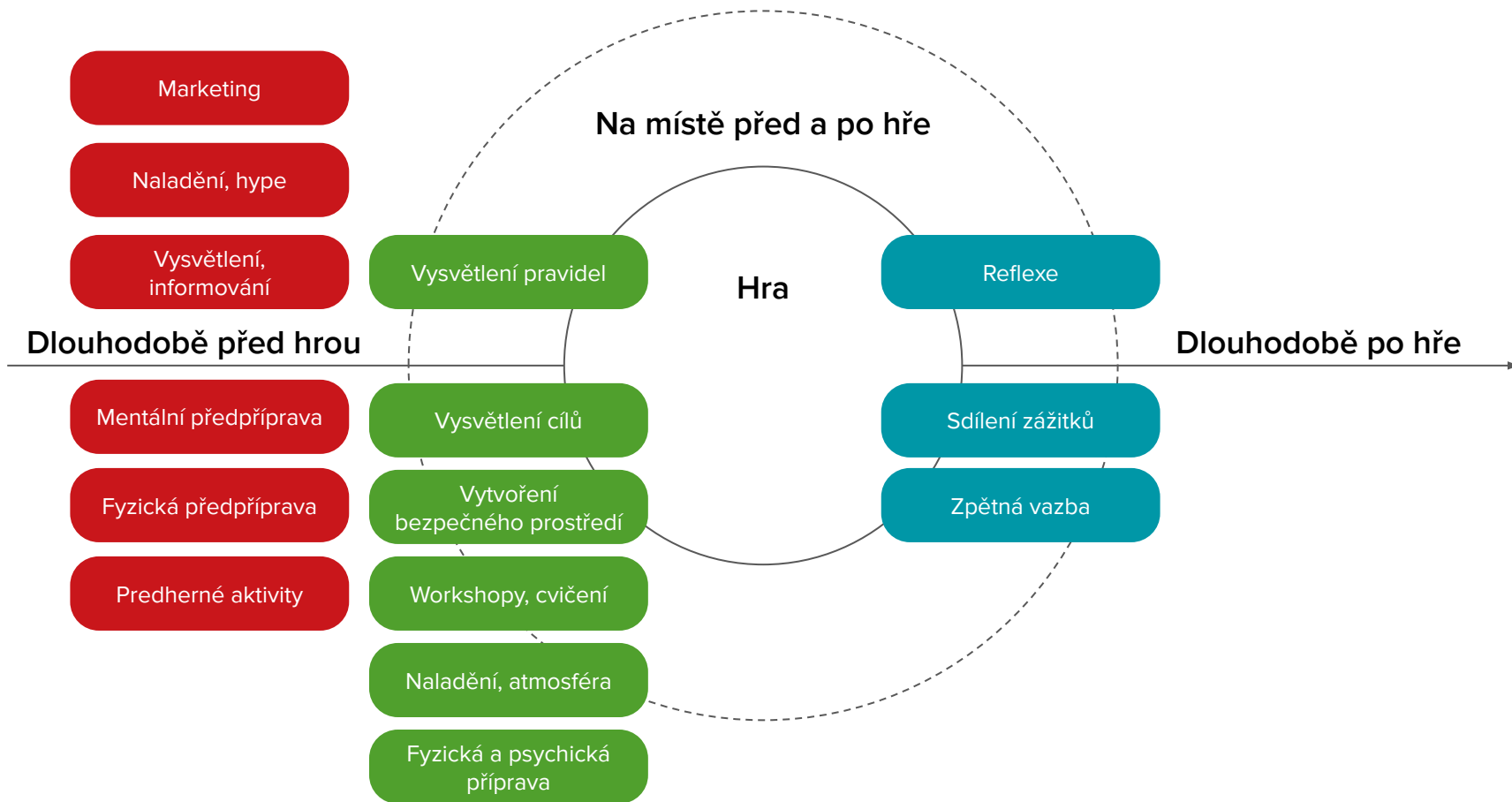
Na místě před a po hře

Hra

Dlouhodobě po hře







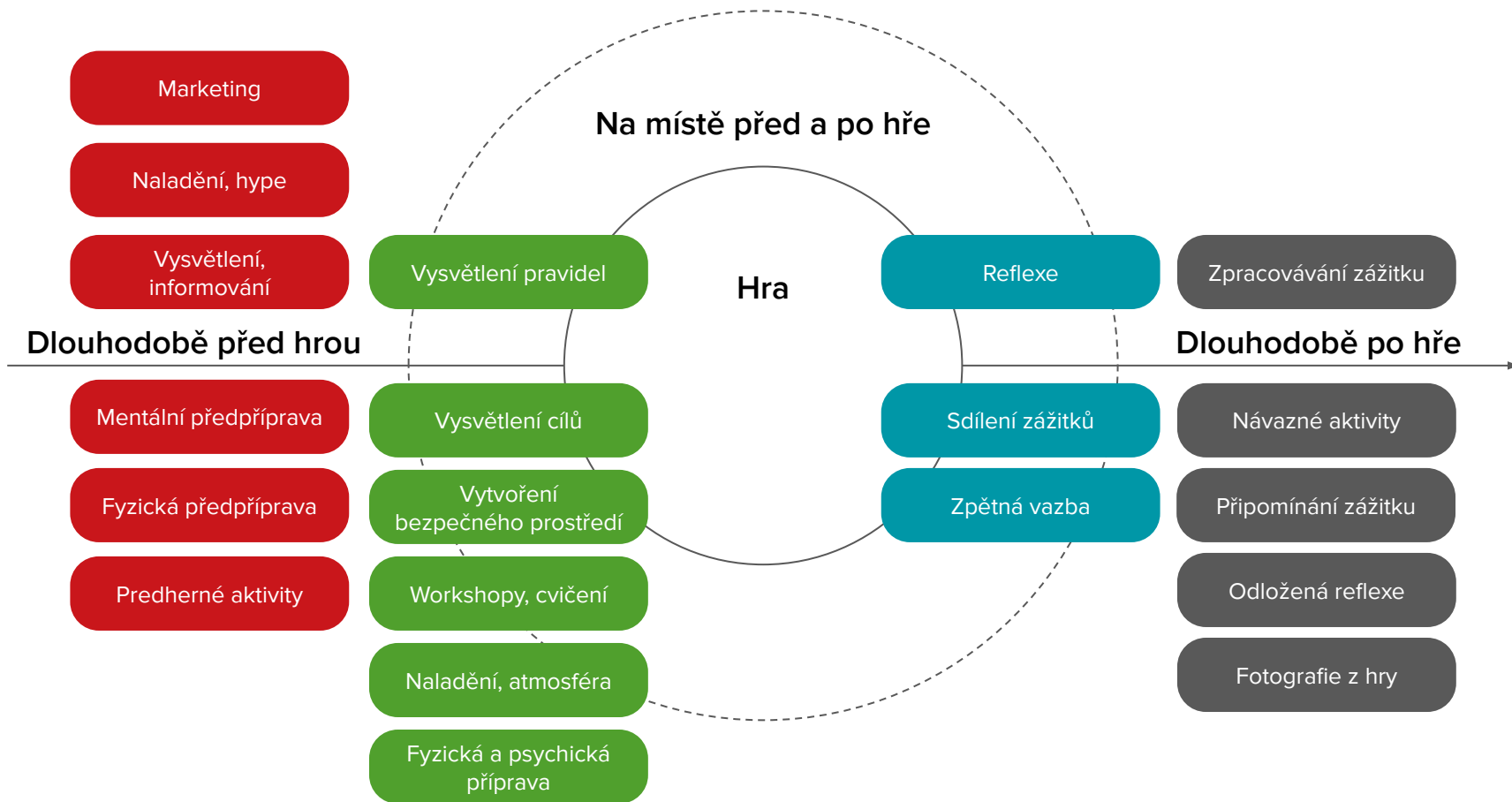


# Debrief (larpová teorie)

Má 3 funkce:

1. Znovuspojení se se svou identitou
2. Reflexe zážitku
3. Rekuperace po intenzivním prožitku







**Nakreslete uživatelskou cestu své hry.**

EFEKTIVITA HER



# Problémy se serious games (Cannon-Bowers 2011)

- Definice
- Zapojení do výuky
- Efektivita - na kolik plní své cíle
- Měření - jak hodnotit a měřit cíle



# Měření cílů hry

1. Intuitivní racionalizace
2. Teoretický podklad
3. Validace expertem
4. **Neformální sběr dat**
5. Formální výzkum



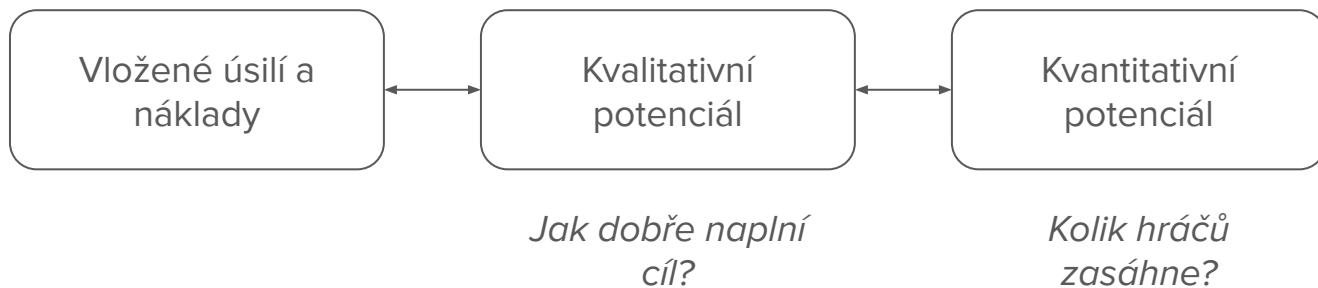
# Problémy při měření efektivity her

- pochybná metodologie
- neexistence replikačních studií
- pochyby o přenositelnosti zjištění na jiné hry
- problém porovnání - “běžná výuka”
- vágní definice “hry”

Trend: hodnotit efektivitu jednotlivých mechanismů a prvků, ne konkrétních her nebo her obecně.



# Je dělání vzdělávacích her efektivní?



PREZENTACE HER





# Co má prezentace obsahovat:

- stručné představení hry - cílový formát, o čem to je
- cíle hry
- základní kontext:
  - cílová skupina
  - prostředí a situace
  - další zapojení lidé
- ukázka hry / krátká herní session
- pojmenování vzdělávacího jádra hry



## Co budu hodnotit:

- Jak dobře vaše hra **naplňuje cíle, které jste si stanovili.**
- Jestli je z vašeho prototypu nebo ukázky poznat, co bude hráč během hry dělat - jaký je jeho **základní gameplay.**
- Jestli jste schopni popsat **základní vzdělávací jádro** vaší hry.



# Představení her

- max 10 min představení hry
- max 5 min diskuze



# Poslední domácí úkol

Podmínka pro uzavření kurzu!

Vyplněný formulář s několika otázkami (1-2 A4) - pošlu mailem.



# Dobrovolný domácí úkol

- Můžete mi poslat celý designový dokument vaší hry. Ráda vám dám podrobnou zpětnou vazbu.
- Kdykoli v budoucnu mě můžete kontaktovat:

[luja.kotryova@courtofmoravia.com](mailto:luja.kotryova@courtofmoravia.com)