

# HERNÍ PRINCIPY

jaro 2023

# Harmonogram

9:00-12:50 - 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
- Lektoři
- Učitelé
- Zadavatelé
- Prodejci, partneri
- ...

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)

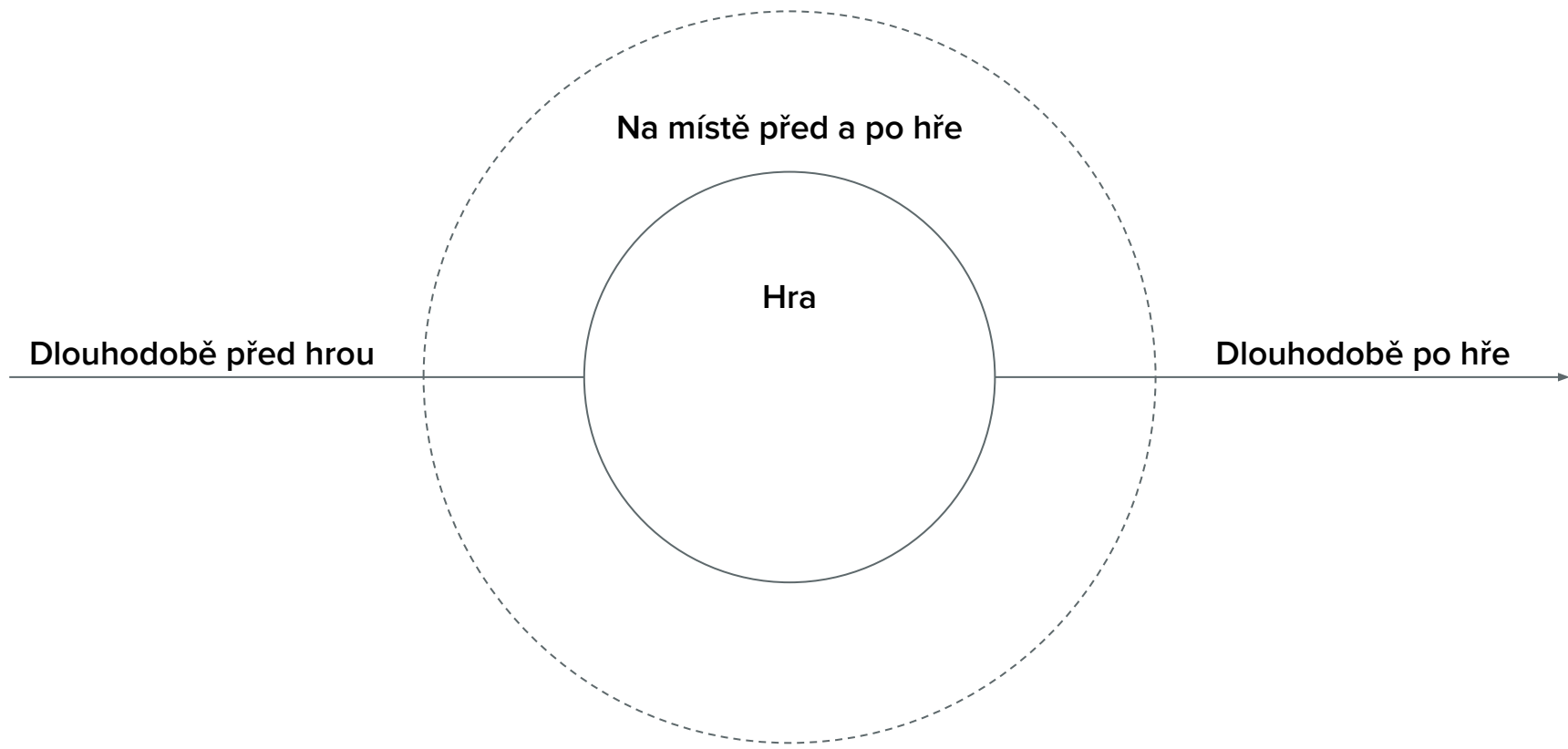
Kdy uživatelská cesta začíná?

- 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.

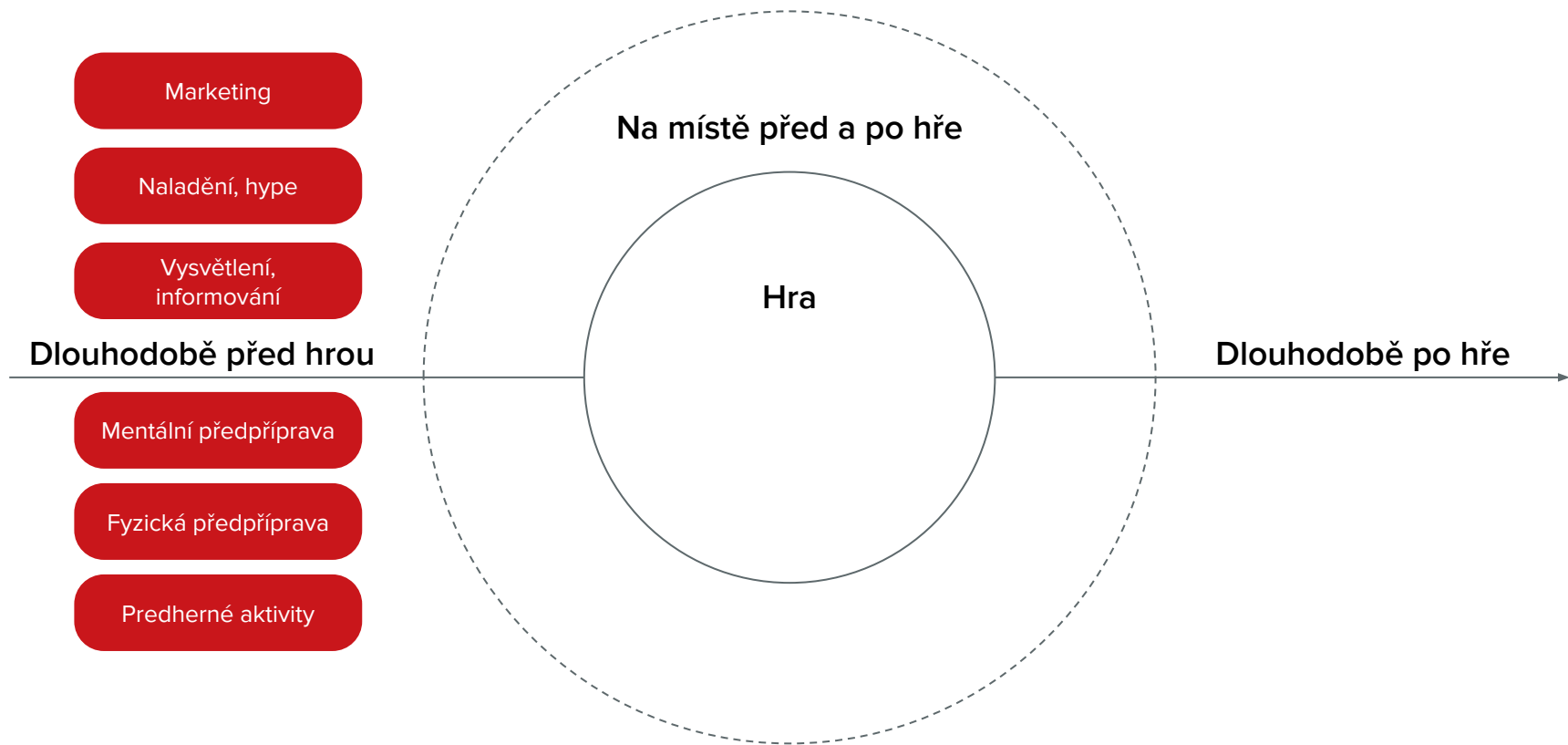


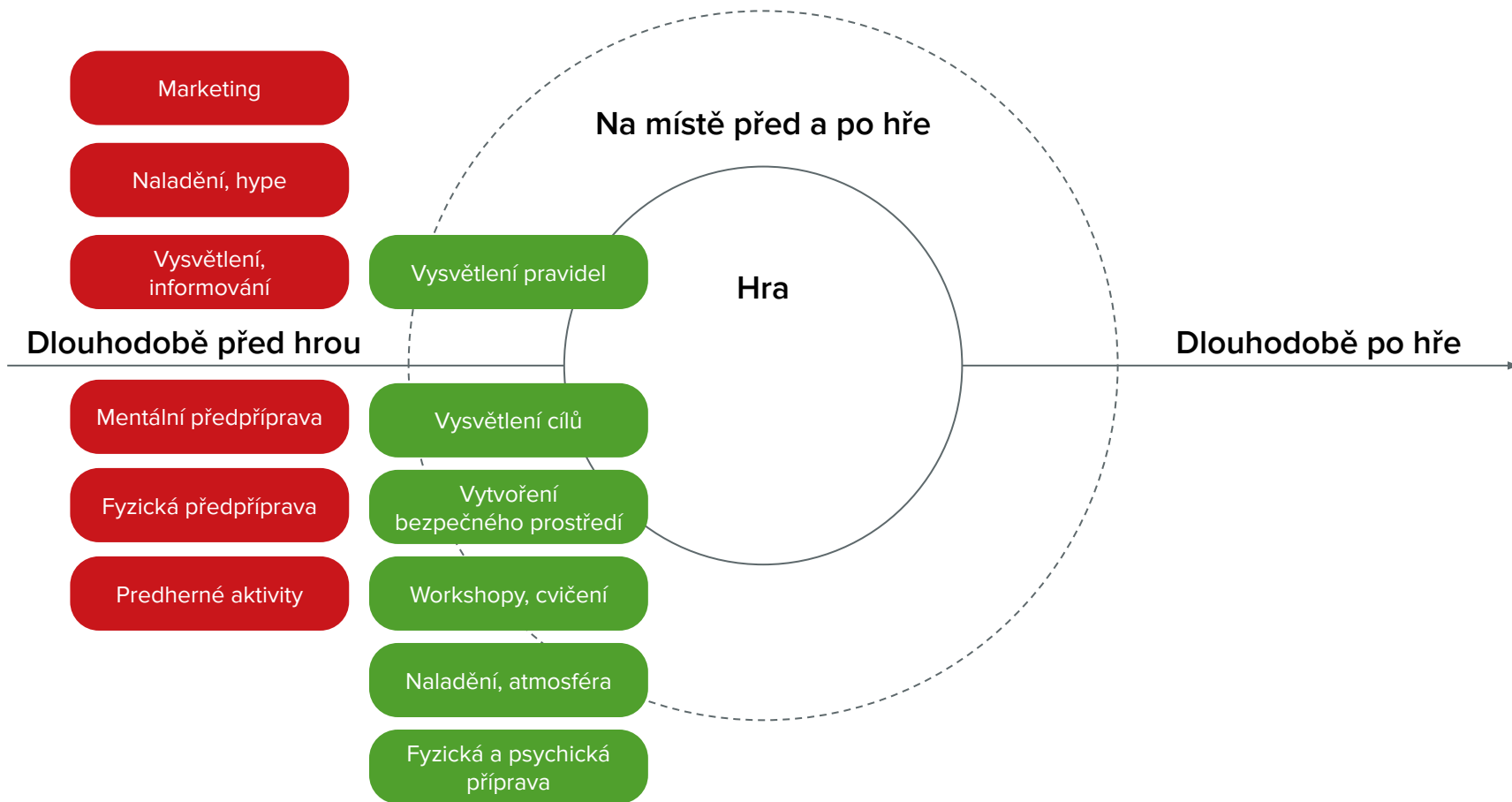
**Na místě před a po hře**

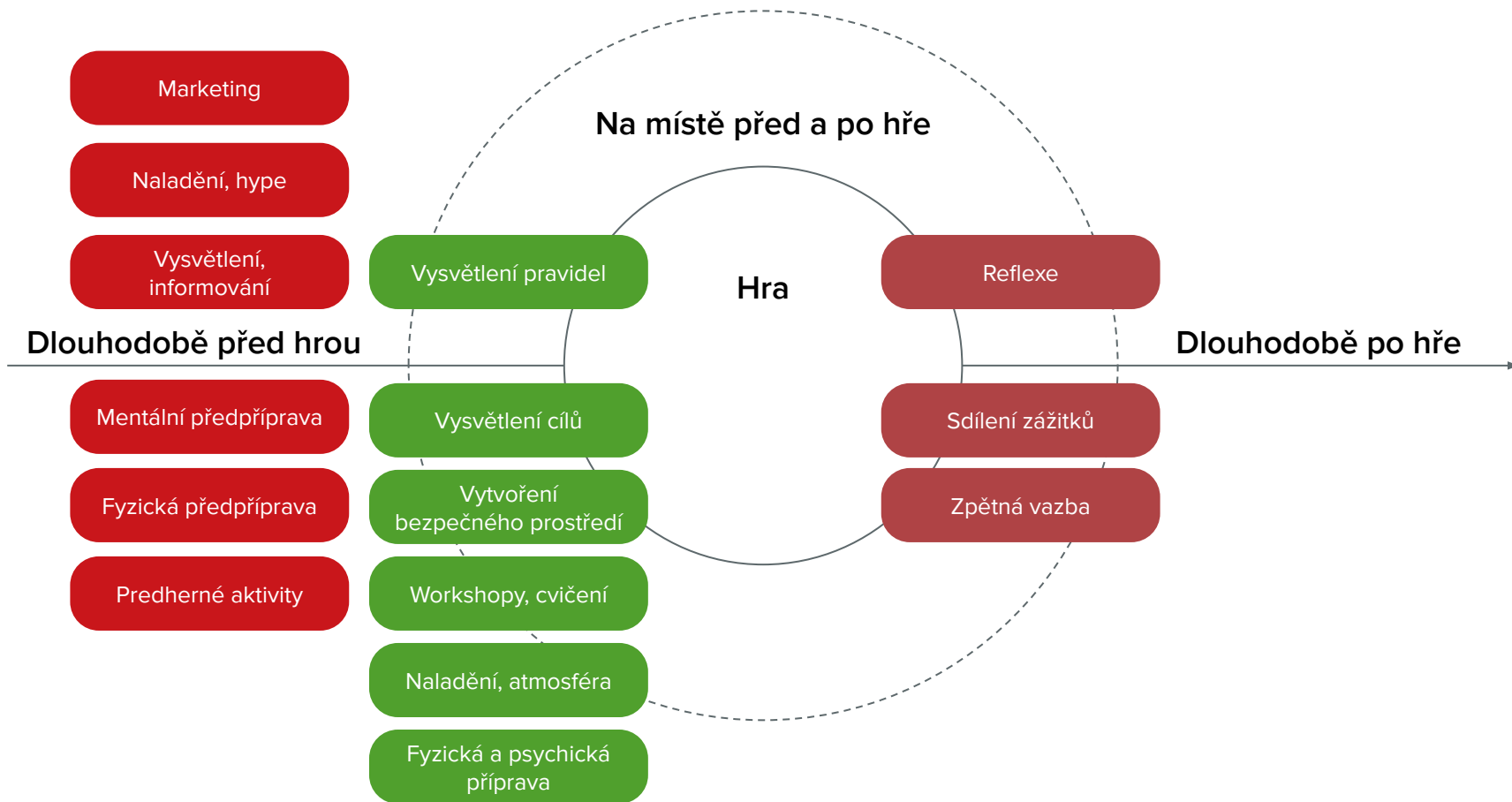
**Hra**

**Dlouhodobě před hrou**

**Dlouhodobě po hře**





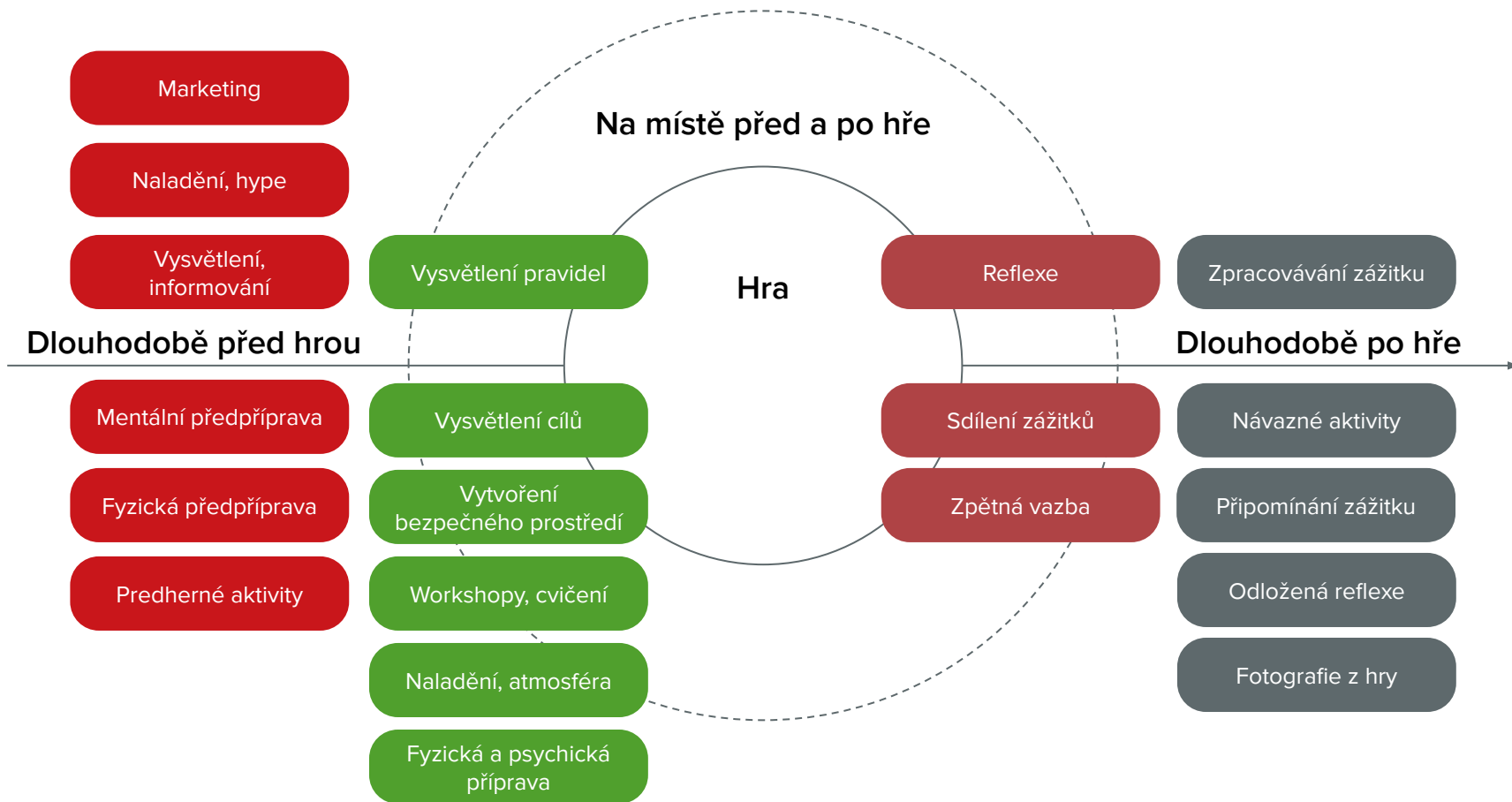




# Debrief (larpová teorie)

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

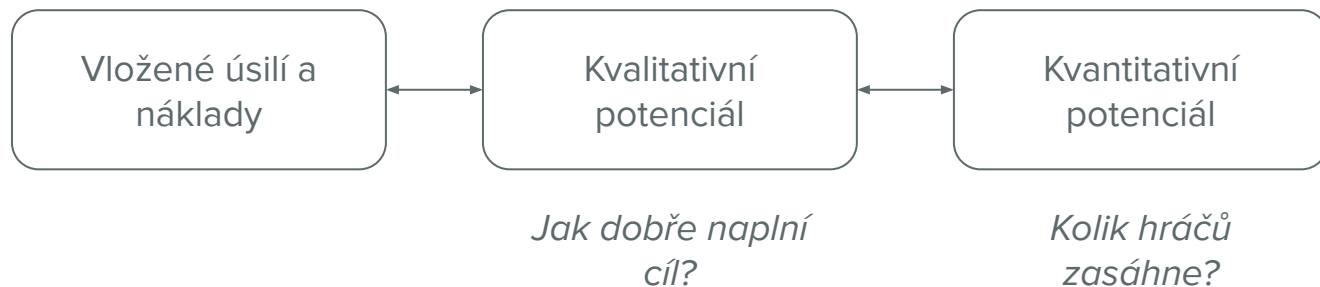
1. Intuitivní racionalizace
2. Teoretický podklad
3. Validace expertem
4. **Neformální sběr dat**
5. Formální výzkum

# 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 děláni vzdělávacích her efektivní?



PREZENTACE  
HER

# Co má prezentace obsahovat:

- Typ hry
- **Cíle a přesahy**
- Cílové skupiny (a co o nich víte, např. bariéry)
- Popis hry
  - Pravidla a základní gameplay
- **Vzdělávací jádro hry - obhajoba**
  - **Jak vaše hra naplňuje stanovené cíle**
- Kontext hry
  - uživatelé, prostředí, situace, opakovatelnost, flexibilita, přístupnost, ...
- Cokoliv dalšího, co považujete za důležité



# Co budeme hodnotit:

- Jestli je z vašeho prototypu nebo ukázky poznat, co bude hráč během hry dělat - jaký je jeho **základní gameplay**.
- Jak dobře vaše hra **naplňuje cíle**, které jste si stanovili.
- Jestli jste popsali **všechno**, co bylo důležité.

# Jak to budeme dělat



# Poslední domácí úkol

Podmínka pro uzavření kurzu!

Vyplněný dotazník s několika otázky - pošlu mailem.

# Díky a hodně štěstí do zkouškového!

Ozvěte se mi kdykoliv byste chtěli konzultovat design transformačních her:

[kotryova@gmail.com](mailto:kotryova@gmail.com)

