

Závěrečná práce do předmětu Aplikovaná herní studia

Zadání: Projekt výzkumu z oblasti herních studií námětově spjatý s tématy probíranými v průběhu semestru

Termín odevzdání: anotace (500-750 znaků) do 11. 5., projekt do 8. 6.

Rozsah: min. 10 000 znaků

Struktura práce:

1. **úvod**
2. **odůvodnění problému** - proč by měl být relevantní zrovna tento problém (výzkum hráčů, jejich chování, produktů, byznysu, virtuálních světů, fanartu, marketingu,...)
3. **cílová skupina** - ať již na straně zkoumaného či naopak zadavatele projektu; o kom/čem budete psát a pro koho to budete psát (akademici, pro zadavatele z průmyslu apod.) včetně zdůvodnění těchto voleb
4. **cíle projektu/výzkumu** - včetně několika výzkumných otázek (ideální struktura by byla 1 obecnější hlavní výzkumná otázka a několik podřazených vedlejších výzkumných otázek)
5. **metoda zpracování** - už víme, co chceme dělat, pro koho to chceme dělat, o kom či o čem to budeme dělat a jaké cíle budeme sledovat, zbývá tedy jen popsat, jak to chceme dělat a jaká data na výstupu předpokládáme
6. **shrnutí celého projektu** - co, proč, jaké cíle máme, jaké metody by nám k jejich splnění mohly pomoci, jaká rizika nese projekt