

IM137: Aplikovaná Herní Studia

Mgr. et Mgr. Zdeněk Záhora; Mgr. Tomáš Bártek

Cíle předmětu:

Cílem předmětu je prohloubení znalost herních studií a představit metody a techniky, kterými lze zkoumat digitální hry, jejich průmysl a jejich publikum. Student by tak měl získat poznatky aplikovatelné nejen v akademické sféře, ale i v profesním prostředí. Témata přednášek budou strukturována do několika tématických bloků rozdělených na zkoumání a využívání her ve výzkumu, zkoumání průmyslu a analyzování herního publika. Studenti získají jak teoretické znalosti nutné pro hlubší pochopení her a herní kultury, tak i vybrané metody, kterými lze tato témata zkoumat.

Výukové metody:

Přednášky, práce na semináři, četba zadané literatury, tvorba závěrečné seminární práce

Metody hodnocení:

Student v průběhu semestru musí načíst povinnou literaturu vztahující se k tématům přednášek, splnit průběžné seminární úkoly a vypracovat závěrečnou práci na vybrané téma.

Rozsah:	0/2
Kredity:	4
Ukončení:	kz
Výstup předmětu:	průběžné texty, výstupy seminářů, závěrečná práce

Předmět si smí zapsat nejvýše 60 stud.

Hodnocení:	1x průběžné úkoly (40 % hodnocení)
	1x závěrečná seminární práce (60 %)

Osnova:

- kurz probíhá jednou za 2 týdny v delším celistvém bloku

BLOK I.

- 01) Úvod, základní herní principy
- 02) Aplikace modelu MDA
- 03) Kybertext, hra vs realita - k čemu je nám kybertext v procesu tvorby?

BLOK II.

- 04) Herní narativ, sémiotika, remediace obsahů - metody analýzy

BLOK III.

- 05) Hráči jako specifické publikum - teorie
- 06) Virtuální světy jako etnografické pole

BLOK IV.

- 07) Metody telemetrie a získávání dat o hráčích
- 08) Herní analytika

09) Interaktivní systém, zpětná vazba, design a návrh QA

BLOK V.

10) Koncept playbour - uživatel jako spoluvůrce obsahu - teorie a metody mapování

11) Možnosti dig. her jako výzkumného nástroje - crowdresearch

BLOK VI.

12) Analýza mediálního průmyslu dig. her

13) Herní průmysl - jeho vzestupy a pády

BLOK VII.

14) zhodnocení témat seminárních prací, diskuze

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. JHU Press. 1997.

AARSETH, Espen. *Introduction to Gamestudies*. 2001. Dostupné z:

<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

BARTLE, Richard. *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suits MUDs*. 1996. Dostupné z:

<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. London: MIT Press. c2007.

DOSTÁL, Jiří. *Výukový software a počítačové hry - nástroje moderního vzdělávání*. In *Časopis pro technickou a informační výchovu*. 2009.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. *Essential Facts: About the computer and videogame industry - 2013*. Dostupné z: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave. 2003.

HUNICK, LEBLANC & ZUBEK. *MDA: A formal approach to game design and game research*. Discovery. 3

2004, Sv. 83. Dostupné z: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

JENKINS, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. 1. vyd. New York: New York University Press, 2006, xi, 308 s. ISBN 978-081-4742-952.

JUUL, Jesper. *Half-real :video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.

KERR, Aphra. *The business and culture of digital games: gamework/gameplay*. Thousand Oaks, Calif.: SAGE, 2006, 177 p. ISBN 978-141-2900-461.

LEVY, Luis, NOVAK, Jeannie. *Game Development Essentials: Game QA & Testing*. Cengage Learning. 2009.

MÄYRÄ, Frans. *An introduction to game studies :games in culture*. 1st ed. Los Angeles: SAGE Publications, 2008

MCALLISTER, Graham. *The difference between focus testing and player testing*. Edge [online]. 2012.

Dostupné z: <http://www.edge-online.com/features/the-difference-between-focus-testing-and-player-testing>

SCHNELL, Jesse. *The Art of Game Design. The Book of Lenses*. CRC Press. 2008.

SCHULTZ, Charles, BRYANT, Robert. *Game Testing Mercury Learning & Information*. 2011.

WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard, eds. *The Video Game Theory Reader*. 2003.