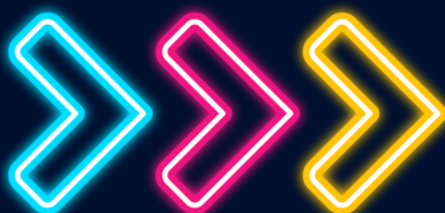




Spolufinancováno
Evropskou unií



VIDEO GAMES FOR GOOD

Vývoj hry, fáze
koncepce

<https://www.videogames4good.eu>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas

Délka:	3 týdny (2 hodiny týdně, možnost prodloužení)
Věk:	20 – 30 let
Velikost skupiny:	Skupiny o 4 až 6
Záměr:	Vybavit studenty dovednostmi pro rozvoj herních konceptů, které inspirují sociální změny, podporují kreativitu, spolupráci a kritické myšlení.
Cíle:	• Identifikujte transformační cíl a integrujte jej do konceptu hry. • Definujte cílové publikum a řešte potenciální překážky. • Vytvořte prototyp hry a získejte konstruktivní zpětnou vazbu.
Potřebný materiál:	• Pracovní list herního designu • Dokument o designu hry • Papír a skicovací materiály • Nástroje pro prezentace (volitelné) • Nástroje umělé inteligence pro zástupné vizuály, zvuky, hudbu, kód

Cílem této aktivity je provést studenty procesem brainstormingu a rozvoje herního konceptu s transformačními cíli. Účastníci budou pracovat ve skupinách, aby simulovali tým herního studia, definovali své publikum a vytvořili herní koncept, který řeší konkrétní sociální problém. Poté budou prezentovat své nápady, získávat zpětnou vazbu a opakovat svůj nápad.



Stuktura workshopu



1. týden: Ideace a pitch

Účastníci budou brainstormingovat a rozvíjet herní koncept s transformačními cíli, simulující tým herního studia s rolemi jako designér, umělec, spisovatel, marketér a producent. Pomocí pracovního listu a dokumentu o herním designu týmy začnou stanovením svého záměru a identifikací transformace, kterou chtějí v hráčích inspirovat, jako je podpora empatie vůči klimatickým uprchlíkům nebo jejich vzdělávání o důsledcích nadměrného využívání zdrojů. Poté definují svou cílovou skupinu a zváží potenciální překážky, jako jsou mylné představy nebo apatie. Hlavní herní zážitek bude brainstorming, integrace herních mechanismů, které jsou v souladu s učebními cíli, jako je vybudování obnovitelné energetické sítě pro výuku systémového myšlení v rámci příběhu budoucí společnosti čelící energetickým krizím. Účastníci načrtnou své herní nápady na papír, včetně vizuálů postav, prostředí a rozhraní, a mohou použít nástroje AI ke generování zástupných vizuálů, zvuků nebo hudby.

Po brainstormingu každý tým představí svůj herní koncept ostatním skupinám ve dvouminutovém elevator pitch, předvede vizuály nebo nákresy. Publikum a facilitátor poskytnou konstruktivní zpětnou vazbu o tom, zda se záměr hry shoduje s jejími mechanismy a zda je transformační cíl jasný a dosažitelný. Tento proces podporuje kritické myšlení a pomáhá zdokonalovat koncepty hry prostřednictvím zpětné vazby založené na spolupráci.

Účastníci by se měli dohodnout na pilířích herního designu. Pilíře herního designu jsou základními principy, které řídí vývoj a design hry, zajišťují soudržnost a zaměření v celém projektu. Představují základní hodnoty a zkušenosti, které chce hra poskytnout, pomáhají týmům činit konzistentní rozhodnutí a udržovat jednotnou vizi.

<https://orioldedios.github.io/Game-Design-Pillars/>

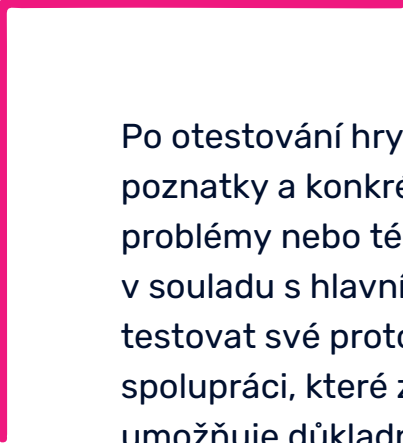
2. týden: Prototypování

Týmy stráví dvě hodiny vytvářením digitálního nebo papírového prototypu své hry a zaměří se na jeden základní mechanismus. Tato aktivita umožňuje účastníkům ponořit se hlouběji do praktického procesu vývoje jejich herních konceptů. Tým může například vyvinout deskovou hru, která simuluje správu městského zásobování vodou a vyžaduje, aby hráči činili strategická rozhodnutí o alokaci zdrojů a rozvoji infrastruktury. Alternativně by jiná skupina mohla navrhnout karetní hru, která představuje křehkou rovnováhu ekosystémů, kde hráči musí řídit různé environmentální faktory, aby udrželi ekologickou harmonii. Věnováním více času této fázi mohou týmy efektivněji iterovat, zdokonalovat své návrhy na základě počáteční zpětné vazby a zkoumat různá kreativní řešení. Tato lekce klade důraz na spolupráci a řešení problémů, které jsou nezbytné pro vytváření působivých her s transformačními cíli.

3. týden: Playtesting

Účastníci připravují dotazníky pomocí Likertových škál, aby získali strukturovanou zpětnou vazbu. Před testováním si týmy stanoví jasné cíle a definují, co chtějí testovat, jako jsou specifické mechanismy, emocionální reakce nebo tempo. Zajistí, aby byl jejich prototyp připraven, i když v hrubé podobě, pomocí papírových nebo digitálních maket. Během testování budou účastníci zasahovat co nejméně, což hráčům umožní přirozeně se zapojit do hry. Budou podporovat upřímnou zpětnou vazbu a klást otevřené otázky, aby získali podrobné poznatky. Otázky se mohou zaměřit na hodnocení, jako je užitek z herních funkcí, nebo použitelnost, jako je funkčnost herních prvků. Před testováním hry mohou účastníci vyplnit dotazník motivačního modelu hráče Quantic Foundry: tímto způsobem budou tvůrci vědět, zda je zpětná vazba relevantní v závislosti na typu hráče testerů

<https://apps.quantificfoundry.com/surveys/answer/gamerprofile/>



Po otestování hry týmy zdokumentují zpětnou vazbu, zaznamenají klíčové poznatky a konkrétní návrhy. Budou identifikovat vzorce, hledat opakující se problémy nebo témata u různých testerů a upřednostňovat opravy, které jsou v souladu s hlavními cíli hry. Pro získání různých úhlů pohledu budou skupiny testovat své prototypy s účastníky z jiných týmů a podporovat prostředí pro spolupráci, které zlepšuje proces iterativního navrhování. Tato rozšířená relace umožňuje důkladnější analýzu a vylepšování herních prototypů a zajišťuje, že transformační cíle jsou efektivně integrovány do konečných návrhů.

4. a 5. týden: Iterace a upřesnění

Týden 2 a týden 3 lze opakovat tolikrát, kolikrát je to žádoucí a/nebo potřebné ke zlepšení hry.



Příloha



Co jsou to šablony dizajnu?

Šablony dizajnu jsou jako recept nebo pracovní list, který vám pomůže vytvořit si vlastní nápad na videohru. Vedou vás krok za krokem, aby se všechny vaše nápady dokonale spojily. Zde je návod, jak fungují:

Název hry:

Příběh hry:

Kdo jsou postavy?

Kde se hra odehrává?

Co je cílem? (např. zachránit někoho, vyhrát závod, najít skrytý poklad).

Kdo to může hrát?

Přemýšlejte o lidech, kteří budou hrát vaši hru. Jaké speciální funkce mohou potřebovat?

Například:

Titulky pro hráče, kteří neslyší.

Barvoslepé možnosti pro hráče, kteří vidí barvy jinak.

Co z toho dělá zábavu?

Řešit hádanky?

Stavět věci?

Prozkoumat nové světy?

Sem napište všechny vzrušující části vaší hry.

Včetně funkcí:

Například:

Snadno čitelný návod.

Postavy z různých kultur a prostředí.

Nakresli svůj nápad:

Nakreslete úroveň, postavu nebo dokonce logo hry.

Sekce zpětné vazby:

Zpětná vazba vám pomůže zlepšit váš nápad!



Zdroje



- GAME PILLARS. (n.d.). Game-Design-Pillars. Retrieved 20 February 2025, from <https://orioldedios.github.io/Game-Design-Pillars/>
- RocketBrush. (n.d.). The game development process: A comprehensive guide. Retrieved from [Erinmwingbovo, O. \(2024\). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Retrieved from references](#)
- Transformational Framework. (n.d.). The transformational framework. Retrieved from [Lendzhova, V. \(2024\). Inclusive education and game-based learning for learners with disabilities: Perspectives from teachers in Bulgaria. Environment and social psychology, 9 \(10\). doi: 10.59429/esp.v9i10.3073](#)
- Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Morgan Kaufmann.
- Quantic Foundry Apps. (n.d.). Quantic Foundry. Retrieved 20 February 2025, from <https://apps.quantificfoundry.com/>