

Okruhy ke státním závěrečným zkouškám 2024 / 2025

magisterské studium

Ateliér Game Design

ústní zkouška se skládá ze tří částí (každá 15 minut):

- 1. Dějiny oboru:** Znalost současných přístupů a trendů v designu, přehled historických souvislostí v příbuzných oborech (vizuální umění a design).
- 2. Teorie a technologie oboru:** Znalost technologií, postupů a trendů v herní tvorbě.
- 3. Zasazení vlastního diplomového projektu do kontextu** – souvislostí s výše uvedeným (umění, design, společnost, ...) a doklad využití současných přístupů ve vlastním projektu.

Okruhy pro první část zkoušky:

1.

A: Historie videoher a herní vývojáři

Vliv vývoje technologií na hry, zajímavé osobnosti, success stories

B: Současné tendence v českém designu / Proměny českého designu po

roce 1989 (vzdělávací instituce pro designéry od 90. let, významné osobnosti současného českého designu – starší, pedagogická až nejmladší generace, význační producenti designu – TON, mmcité ad, prezentace designu v tuzemsku)

2.

A: Herní mechaniky a psychologie hráče

Richard Barle, Four Keys of Fun, Yu-Kai Chu, Mihály Csikszentmihályi - herní flow, Imerze, Meaningful play, Emergence, Sandboxing, Gamifikace.

Čtyři interaktivní formy , z čeho se skládá hra podle hráče vs designéra, gameplay, Design Dynamic Experience, herní mechaniky - hlavní, sekundární, mechaniky postupu, narace, alternativní mechaniky.

B: Sociální obrat v umění (participativní princip v umění, arte util, aktivismus, politizace, role umělců tzv. třetího světa, AI) např. Tania Bruguera, Francis Alÿs, Tereza Margolles, Hito Steyerl, Andreas Gajdošík, Kateřina Šedá, Ian Cheng...

3.

A: Herní prostředí

World Building, level design, vedení hráče, barvy, flow diagram, pacing diagram, design dokument, mapa.

B: Základní otázky současné estetiky

- statut uměleckého díla, jeho bezúčelovost a „neužitečnost“ v protikladu k praktickým funkcím umění tzv. „užitého“
- proměny postavení umělce v dějinách: řemeslník, genius, šílenec, „svědomí lidstva“, sluha ideologie, vizionář aj.
- individuální vnímání uměleckého díla, potřeba sdílet zážitky, lhostejnost vs. pozitivní nebo negativní emoce (estetika vs. anestetika)

4.

A: UX/UI ve hrách

Nástroje designera, kompozice (whitespace, kontrast, koheze, dynamika, grid, layout...), wireframy, typografie, barvy, ikonografie, art direction, animace a zvuky.

B: Základy sémiotiky (znaky, symboly) - znak a jeho dvojdomost (označující a označované)

- typologie znaků: ikon, index, symbol (příklady)
- znakové systémy: přirozený jazyk a ostatní
- symboly ostré a neostré, devět symbolických tematických oblastí (živly, kosmická tělesa, geometrické tvary, čísla atd.)

5.

A: Interkativní narativita.

Motivace, Identifikace, příběhové pozadí, komplexita příběhu, dávkování příběhu, nelineární narativita, pacing, gradování příběhu, expozice, hlavní postava, Antagonista, Emoce, běžné příběhy.

B: Současné tendence ve světovém designu (design, který pomáhá, inkluze, ekologie a udržitelnost, greenwashing, významné spolupráce firem a designéra Ikea, Knoll, Vitra, Apple,...)

6.

A: Praxe herního tvůrce, Marketing a PR ve hrách

Nápad, pitching, preprodukce, produkce, Game Design dokument, MVP, herní role, mind mapa, waterfall model, gantt, nástroje, rizika.

Budget, zdroje financování, Publisher, self publishing, PR, Presskit, Influencer / Streamer, cílová skupina, soutěže a ceny, eventy, komunita.

B: Umění, instituce, trh („život“ uměleckého díla mezi soutěžemi, přehlídkami a trhem, role prestiže, ostentativní a demonstrativní konzum, investice do pozice etc., příklady umělecké činnosti, která tyto principy kritizuje nebo na ně nějakou formou ukazuje, Jeff Koons, Zanna Kadyrova, Banksy, Federico Díaz, Krištof Kintera, David Černý, manifest In Defense of the Poor Image).

7.

A: Herní nástroje a platformy

Herní platformy, karetní a deskové hry, počítačové hry, mobilní hry, fyzické hry, nástroje herního vývoje, 2D / 3D, herní enginy, programovací jazyky, shadery, materialy, modely, Asset Store, work for hire, animace.

B: Současné tendence ve světovém designu (postmoderna, E. Sottsass, A.

Mendini; konvergence postmoderny a neomoderny v následující dekádě na příkladu Philippa Starcka, Rona Arada, Jaspera Morrisona a dalších)

8.

A: Současné trendy herní tvorby a hry jako umění

AI, play-to-earn, free-to-play, VR / AR, metaverse, 3D scan, motion-cap, open-world, indie. Příklady her jako umění.

B: Současné umění jako mediátor aktualizovaných témat: identita a tělo, paměť, (e-) migrace, ekologie a transformace k udržitelné společnosti, spiritualita, kánon a globalizace (např. Cindy Sherman, Orlan, Ming Wong, ad.; Larisa Sansour, Ai Wei Wei, Wangeshi Muttu, Ed Atkins, John Rafmanm David OReilly, AI-DA, Marie Tučková, Ian Cheng, Eva Kořátková...)

Literatura:

Jan JIRKOVSKÝ a kolektiv. Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu. Praha,

2011. ISBN 978-80-904387-1-2.

Jason Schreier. Krev, pot a pixely. 2019. ISBN 978-807577824.

Jesse Schell. The Art of Game Design: The Book of Lenses. 2019. ISBN 978-1138632059.

on-line zdroje:

<https://visiongame.cz/>

<https://www.gameuidatabase.com/>

<https://80.lv/>

<https://retronation.cz/>