

Zadání bakalářské práce

Student:

Miroslav Osoba

Studijní program:

B0613A140014 Informatika

Téma:

Tvorba uživatelského prostředí výpravné evoluční hry
Creation of the User Environment for the Narrative Evolution Game

Jazyk vypracování:

čeština

Zásady pro vypracování:

Cílem práce je vytvořit výpravnou evoluční hru, která by kombinovala jak fyzicky hratelné komponenty, tak virtuální prostředí, které by sloužilo jako manuál pro rozestavení a evoluci herních situací, evidenci hráčů, turnajů a herních týmů. Součástí hry je tvorba herního modelu s popisem pravidel pro chování uživatele.

1. Student se seznámí s problematikou deskových a online her a bude se podílet na definici a implementaci herních mechanismů.
2. Student provede analýzu dostupných existujících uživatelských rozhraní, zejména pak u prémiových online her a digitálních herních titulů, kde se zaměří na problematiku tvorby uživatelského rozhraní a herního modelu a evoluce herních situací.
3. Student provede analýzu návrh a implementaci potřebných komponent pro vizualizaci uživatelského rozhraní na mobilních a desktopových zařízeních.
4. Student bude spolupracovat s dalšími spoluřešiteli na řešení projektu evoluční výpravné hry.
5. Výsledkem bude implementace uživatelského prostředí evoluční výpravné hry s vazbami na fyzické komponenty a herní mechanismy.
6. Výstupem bude také příručka, která bude srozumitelně a jednoduše na příkladech popisovat řešenou problematiku.

Seznam doporučené odborné literatury:

- [1] Engelstein, Geoffrey, and Isaac Shalev. Building blocks of tabletop game design : an encyclopaedia of mechanisms. Boca Raton, FL: CRC Press, 2022. ISBN: 978-1032015835
- [2] Engelstein, Geoffrey. Game production : prototyping and producing your board game. Boca Raton: CRC Press, 2020. ISBN: 978-0367527747
- [3] Warrender, Jeff, and Ben Maddox. You said this would be fun : what makes a game good and how to make a good game. Middletown, DE: Belltower Press, 2020. ISBN: 979-8624516823
- [4] Schell, Jesse. The art of game design : a book of lenses. Boca Raton, FL: CRC Press LLC, 2020. ISBN: 978-1138632059
- [5] Sylvester, Tynan. Designing games : a guide to engineering experiences. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2013. ISBN: 978-1449337933
- [6] Slack, Joe, and Jamey Stegmaier. The board game designer's guide : the easy 4 step process to create amazing games that people can't stop playing. Ontario: Crazy Like a Box, 2017. ISBN: 978-1775189206
- [7] Engelstein, Geoffrey, and Isaac Shalev. Building blocks of tabletop game design : an encyclopedia of

mechanisms. Boca Raton, FL: CRC Press / Taylor & Francis Group, 2020. ISBN: 978-1138365490

Formální náležitosti a rozsah bakalářské práce stanoví pokyny pro vypracování zveřejněné na webových stránkách fakulty.

Vedoucí bakalářské práce: **Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.**

Datum zadání: 01.09.2023

Datum odevzdání: 30.04.2024

Garant studijního programu: doc. Mgr. Miloš Kudělka, Ph.D.

V IS EDISON zadáno: 09.11.2023 15:38:35