Holistický prístup k tvorbe serióznych hier

Lukáš Michalčák

Predmetom mojej práce budú tzv. seriózne hry, ktoré na rozdiel od komerčných hier slúžia ako nástroj k odovzdávaniu vedomostí v určitej akademickej alebo profesijnej sfére. Budem sa sústreďovať na konkrétny problém v tejto oblasti – jednotu medzi vzdelávacím a poučujúcim aspektom serióznych hier. Prevaha jedného či druhého aspektu má negatívny vplyv na efektivitu hry, a preto je optimálne ich implementovať v takej podobe, že sú nerozlíšiteľné jeden od druhého. Súčasťou práce bude aj prehľad súčasných koncepcií herného dizajnu a návrh takej, ktorá využíva ich elementy a aplikuje najnovšie poznatky z výskumu učenia pomocou hier a dlhodobej efektivity serióznych hier na motiváciu sa učiť. Námet na tému zo zdroja: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=9619144>