

Katedry herního designu FAMU

Koncepce rozvoje - Vojtěch Leischner

a) Jméno, adresa bydliště, kontaktní telefon, e-mail

Vojtěch Leischner, Lýskova 1002, Praha 5, 15500, info@trackmeifyoucan.com

b) Strukturovaný pracovní životopis

https://docs.google.com/document/d/1bGw6h2age6b78zfWRkPaIMVwJI31SBbsjvev_tYWv98/edit?usp=sharing

c) Přehled odborné činnosti.

<https://www.linkedin.com/in/trackmeifyoucan/>

d) Kopie dokladů o nejvyšším ukončeném vzdělání.

<https://drive.google.com/file/d/16xbaSkIjOqtWW-9O0bxAv0J67Vb1kORp/view?usp=sharing>

Koncepce rozvoje studijního programu (oboru) a katedry na následující tři roky s ohledem na vytvoření pluralitního prostředí, v němž se studující rozvíjejí na základě svého estetického zaměření, tvůrčích aspirací a svého jedinečného talentu.

Základním pilířem rozvoje je vytvoření neziskové organizace určené k publikování studentských prací a jejich distribuce. Distribuce bude zajištěna vlastní webovou stránkou a publikováním vzniklých her na online tržiště Steam, Epic, Google play store, Apple store, Fdroid market a s možností distribuci rozšířit dle povahy přihlášeného díla. Mimo klasické herní platformy se budeme hlásit také na interdisciplinární umělecké festivaly jako je File, Ars Electronica apod.

Cílem je vytvoření automatizovaného systému, který zajistí, že student bude moci přihlásit dílo k distribuci, vyplní všechny potřebné údaje jen jednou a náš automatický systém jeho dílo bude dále distribuovat na všechny zvolené platformy. Pomoc od školy, která zajistí přihlášení na distribuční platformy a uhradí přihlašovací poplatky za studenta má zásadní vliv nejen na úspěch absolventů, ale slouží také jako dobrá vizitka školy. Studenty je třeba lákat nejen na získání know-how, ale také přímou podporou a jejich zapojení do praxe. Studenti budou mít také k dispozici společný repozitář pro uchovávání kódu a aplikací. Důraz je kladen na open source přístup a průběžné publikování výsledků.

Herní design není nutně jen zaměřen na digitální média. Zcela relevantní je i návrh deskových her nebo site specific her pro veřejná místa. Očekává se, ale využití interaktivních principů, což v praxi často znamená práce se senzory. Proto je nutné, aby absolventi získali digitální dovednosti pro vývoj vlastních systémů, případně věděli, jak výrobu správně zadat přidruženým profesím.

Velký důraz je kladen na zpětnou vazbu studentských prací. Ta probíhá formou rychlého kvalitativního uživatelského průzkumu před i během vývoje hry a slouží i jako rešerše. Studenti se tak ihned setkávají s potenciálními uživateli, vyslechnou jejich potřeby a vnímání a získávají tak kontext pro svoji vývoj hry. Získají tím také nástroj pro ověřování svých nápadů. Závěry průzkumů budou publikovány na webu a budeme tak přispívat k mapování herního průmyslu a volně sdílet data. Další zpětnou vazbou je prezentace před spolužáky a následná diskuse v plénu.

Vize programu je vytvářet herní aplikace, které budou kombinovat nejnovější technologie jako je umělá inteligence a virtuální realitu s autorskou estetikou a analogovými médii. Cílem není nutně

vytvářet svébytné hry, ale gamifikovat společenská témata nebo osobní vyjádření. Hry jsou chápány jako prostředek uměleckého i aktivistického vyjádření.

Chceme být hi-tech jak jen to bude možné, ale zároveň nechceme vyrábět úzce profilované dělníky pro herní průmysl. Nechat se zaměstnat u velké herní společnosti by studenti měli mít možnost, ale spíše je povedeme k tomu, aby založili vlastní herní studia.

Součástí koncepce je i přizvání soukromých firem ke sponzoringu - chceme získat finanční prostředky pro rozvoj ateliéru, nákup hardware a pro honoráře externím lektorům. Firmám budeme nabízet zveřejnění na našich webových stránkách nebo možnost oslovit studenty v rámci prezentací. Sponzorování studijního programu soukromými firmami podnikajících v příbuzných oborech je v praxi běžné a žádoucí. Hledáme podobnou podporu jako měla například Národní galerie a její partnerství s Avastem. Těžit ze spolupráci pak budou všichni. Herní design nemá být odtržený od reálného trhu, ale naopak by se do něj měl zapojovat. Neznamená to, ale že nemůže být kritický a nezávislý. Svoboda je základním kamenem akademické instituce jakou FAMU je a na tom nehodláme nic měnit.

Do pěti let se chceme objevit na mapě jako světový leader ve vývoji interaktivních aplikací s uměleckým, společenským nebo politickým přesahem. Chceme být konkurencí pro MIT, USC nebo Game Research Utrecht. Chceme přilákat také zahraniční studenty. Proto bude výuka probíhat volitelně v anglickém jazyce a výzkumné výstupy budou vycházet v angličtině nebo s anglickým překladem.

Definování profilu absolventa magisterského studia. Definování rozsahu rámcového obsahu osvojených praktických dovedností a teoretických znalostí.

- Student umí navrhnout rozhraní pro interakci mezi počítačem a člověkem.
- Bere v potaz psychologické a fyziologické aspekty člověka. Je si vědom percepčních biasů a umí jich správně využít.
- Student ovládá logické myšlení, je schopen programovat v programovacím jazyce vlastní volby na alespoň průměrné úrovni.
- Student rozumí principu neurálních sítí (dále jen NN). Rozumí rozdílu mezi NN a algoritmem.
- Zná teorii her
- Ovládá příběhovou skladbu a umí ji využít pro konstruování vlastních příběhů.
- Dokáže svoje nápady dotáhnout do podoby funkčního prototypu.
- Rozumí základním principům lidské kooperace.
- Dokáže hry využít jako nástroj pro prezentaci libovolného tématu.
- Student si umí provést průzkum mezi uživateli.
- Rozumí komerčnímu cyklu her a dokáže se vytvářením her uživit.

Definování způsobu výuky vzhledem ke koncepci rozvoje katedry (dílňový, ročníkový způsob, po cvičeních, kombinace těchto způsobů apod.).

Výuka se dělí na cvičení, přednášky, teoretické dialogy na dané téma v plénu, konzultace jeden na jednoho a pravidelné prezentace před ostatními studenty.

V rámci prvního ročníku je kladen důraz především na cvičení, ve kterých si studenti osvojí:

- Klasické programování pomocí podmínek a smyček
- Neurální sítě
- Příběhovou skladbu
- Teorii her

- Psychologie her
- Principy interaktivity
- Mezilidská kooperace
- Sociální inženýrství

Dále probíhá teoretická výuka formou přednášek zaměřených na interaktivitu. Přednášky jsou připravené, ale otevřené k diskusi mezi studentem a pedagogem. Cílem není nutně probrat všechny témata, ale stimulovat kritické myšlení a schopnost dialogu ve skupině.

Předpokládá se, že student se učí sám. Hledá si zdroje, sleduje tutoriály a čte skripty vlastního výběru. Pedagog může poskytovat tipy, konzultovat konkrétní problémy a zajistí úvod do tématu. **Expertní témata budou vypisována formou workshopů na základě poptávky od studentů a zajištěna buď pedagogem nebo přizvaným externistou.**

Od druhého roku se již důraz klade na práci na **samostatném projektu**, kdy student pracuje na vlastní hře. K tomu probíhá akcelerace projektu, ve kterém je kladen důraz na:

- Distribuci
- Financování
- Marketing
- Definování dílčích cílů a jejich plnění
- Identitu produktu
- Vyhledání subjektů vhodných ke spolupráci

Každý měsíc student v pěti minutách představí na čem poslední měsíc pracoval v rámci svého samostatného projektu ostatním spolužákům. Následuje blok, kdy mu dají ostatní studenti feedback nebo mohou položit doplňující otázku. Cílem je, aby studenti měli přehled o činnosti ostatních. K dispozici jsou studentům podklady od pedagoga - rámcový popis projektu, tabulka s nastavenými cíly adod.

Spolupráce na projektech je doporučena, ale ne povinná. Každý student si může vybrat libovolné zadání - od počítačové hry, deskové hry až po herní intervenci ve veřejném prostoru. Studenti si sami musí vymyslet téma, na kterém chtějí pracovat a následně ho odprezentují ostatním.

Nejprve si studenti navzájem ohodnotí nápady, se kterými přišli a následně ohodnotí, na kterých by se chtěli aktivně podílet. Každý má omezený počet bodů, které může libovolně rozdělit mezi ostatní projekty včetně svého. Vznikne tak zpětná vazba, které projekty považují studenti za zajímavé a na kterých by chtěli pracovat - obě dvě hodnocení fungují jako cenné indikátory pro životaschopnost vzniklých nápadů.

Dále bude probíhat kvalitativní uživatelský průzkum jak před zahájením vývoje, tak v průběhu. Typicky se bude jednat o semi strukturované rozhovory 30-45 minut s předem připravenými výzkumnými otázkami mezi 5-10 uživateli. Studenti se tímto způsobem i dozví, jak vnímají herní prostředí různí lidé, co je pro ně důležité, proč hrají hry apod.

Z průzkumů budeme také průběžně na webu publikovat výsledné anonymizované závěry. Katedra tak bude aktivně přispívat k mapování herního oboru a volně sdílet data.

Definování personální politiky katedry: personální složení (odborníci z praxe, teoretici, profesionální pedagogové apod.).

Chceme zvát odborníky z praxe na přednášky nebo konkrétní workshopy - k tomu bude vyčleněn fond pro externisty. Počítáme také s exkurzemi přímo ve firmách - UPP, Warhorse, Amanita, Beat Saber, MIha, Moon studio a další. Na katedře dále počítáme s jedním vyučujícím teoretikem zaměřeným přímo na počítačové hry. Počítáme také s využitím stávajících pedagogů FAMU, kteří jsou nejen profesionální učitelé, ale velmi často vykonávají i vlastní multimediální praxi. Pro působení na katedře si také plánuji přizvat asistenta / asistentku, který/á mě doplní ve vedení ateliéru a bude také vést své vlastní lekce.

Návrhy konkrétních forem spolupráce mezi katedrami, výčet společných cvičení.

Studenti se zapojí do programu Institutu Intermédií - stěžejní je spolupráce s ČVUT, kde chceme navázat kontakty s programátory, ale i vývojáři hardware. V rámci FAMU musíme navázat spolupráci především s katedrami animace a zvukové tvorby.

Cvičení

- Katedra animace - integrace interaktivity k připraveným animovaným smyčkám.
- Katedra zvuku - spolupráce na samostatném projektu. Generativní míchání zvuku.
- IIM - spolupráce s programátory na vývoji herního projektu v rámci cvičení

Vojtěch Leischner
info@trackmeifyoucan.com
+420 770152110

Vedoucí Katedry herního designu

Motivační dopis

Studentům mohu nabídnout zkušenosti z praxe při práci na velkých interaktivních instalacích ve veřejném i rezidenčním prostoru, které jsem získal v rámci působení v [Lasvitu](#). Jako bývalý absolvent Centra audiovizuálních studií, které jsem úspěšně dokončil v roce 2016 získáním magisterského titulu znám i kontext školy a její fungování. V rámci studia mě nejvíce formovala mezioborová spolupráce a to je také jedna z věcí, kterou bych chtěl jako vedoucí katedry podpořit. Svoji vlastní kvalifikaci dále prohlubuji doktorským studiem na ČVUT FEL, kde se inspiroji vědeckým přístupem k publikování výsledků. Mimo zkušenosti z Lasvitu jsem prošel jak cestou nezávislého filmaře, tak komerční tvorby zvláštních efektů pro reklamu, divadla, muzea a galerie. Pracoval jsem také na několika startup projektech a krátce také působil jako manažer internetu věcí v O2 Telefonica a Českých radiokomunikacích. Nedávno jsem také úspěšně dokončil projekt Hudba ve VR podpořený grantem ministerstva kultury, kde jsem vedl 28 nezávislých umělců. Herní design mě bytostně zajímá a věřím, že své nadšení dokážu předat i budoucím studentům.

Vojtěch Leischner
info@trackmeifyoucan.com
+420 770152110