



SERIOUS GAMING - PRAŽSKÁ NÁMĚSTÍ

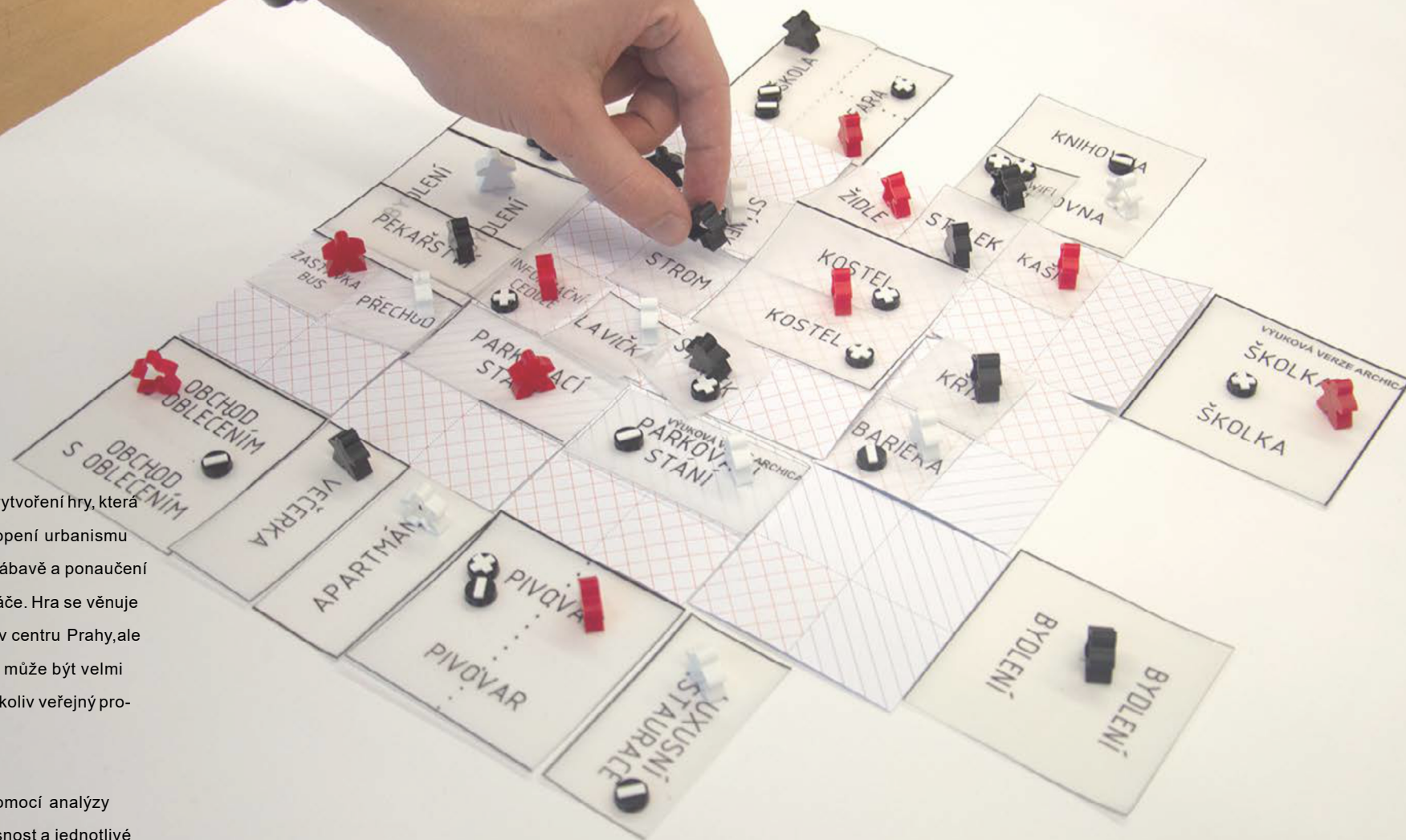
Konzultanti: Lukáš Kurilla, Šimon Prokop

Studenti: Barbora Jurášová, Ondřej Ciganik, Jan Nerud, Jakub Kuča

Úvod

Cílem projektu bylo vytvoření hry, která vede k širšímu pochopení urbanismu veřejného prostoru, zábavě a ponaučení . A to pro každého hráče. Hra se věnuje vybraným náměstím v centru Prahy, ale princip i hra samotná může být velmi dobře využit pro jakýkoliv veřejný prostor.

Hra byla vytvořena pomocí analýzy od historie po současnost a jednotlivé kartičky jsou univerzální. Na následujících stránkách se můžete s naší hrou podrobněji seznámit.



Serious gaming

Co je serious game

Serious Game je hra, která není vytvořena za čistě zábavním účelem, nýbrž za účelem edukativním, tréninkovým nebo investigativním. Nachází tak využití v mnoha oborech, jako například ve školství, zdravotnictví, politice, komunikaci, obraně apod. Označení „vážná“ poukazuje na obsah hry, který může sloužit jako výukový materiál.

Vážné hry sdílí principy simulací, ale na rozdíl od nich kromě výuky hrají roli i složky zábavnosti a soutěže.

Hru v tomto pojetí lze využít i pro přehrávání chování nebo výuku taktik bez rizika následků ve skutečném světě. Hlavní rozvoj vážných her je spojen s vývojem technologií a počítačů, které umožňují jednoduše skloubit výukovou a herní složku.

Za vážné hry se dají považovat i hry deskové nebo hrané na papír, i když v současnosti je pojem téměř výlučně chápán ve spojitosti s výpočetní technikou a interaktivními digitálními hrami.

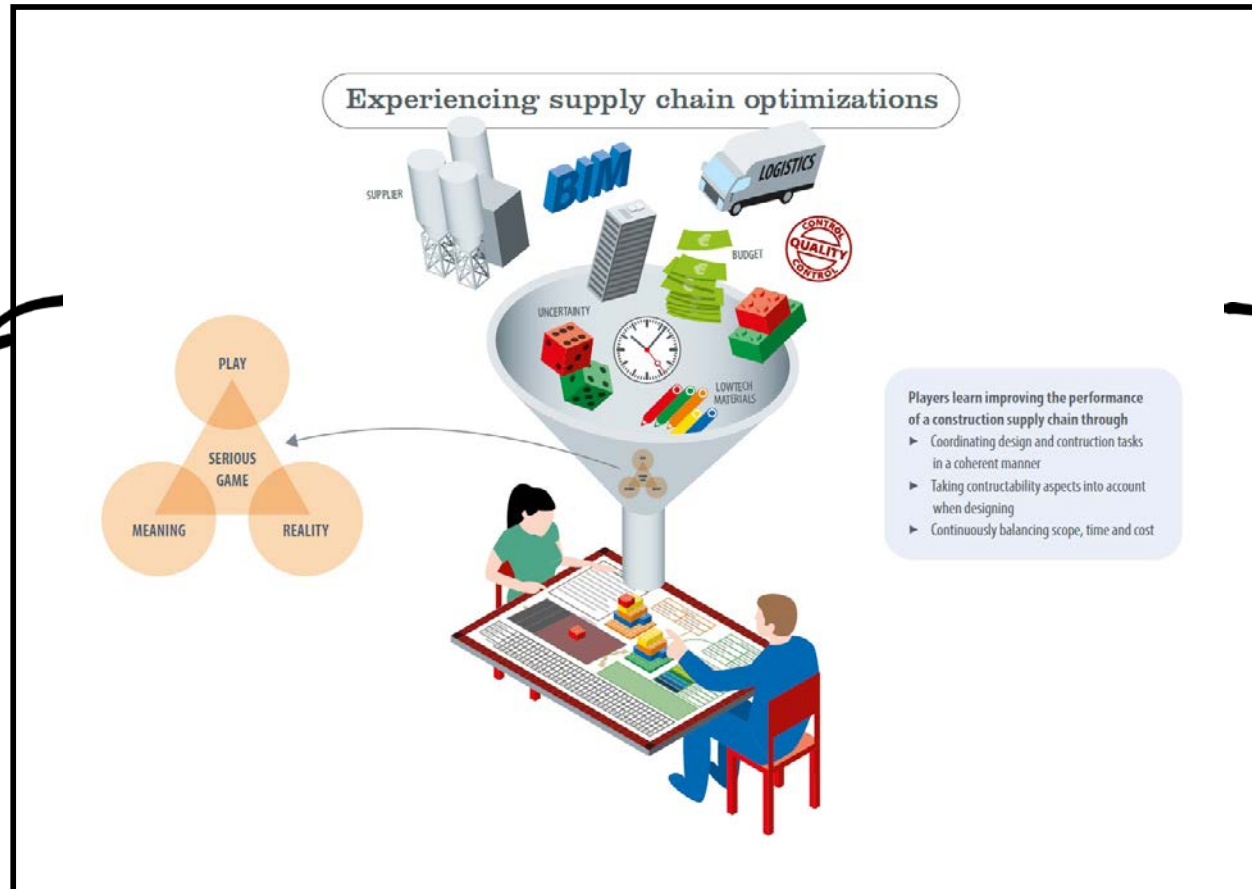
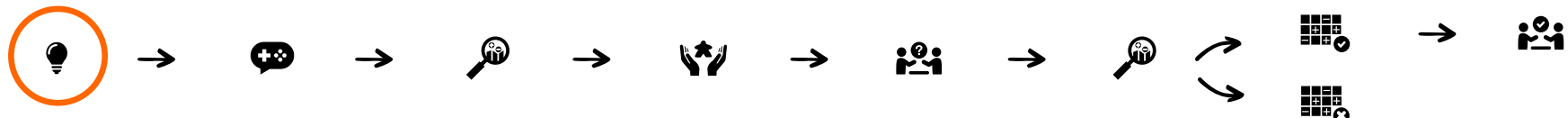


Schéma „serious gaming ve stavebnictví
(<https://www.mcvandenberg.com/blog/>, https://cs.wikipedia.org/wiki/Serious_games)

Cílem vážných her je skloubit několik aspektů z her i vzdělávání. Jako klíčový herní aspekt se jeví způsob vyprávění příběhu hry, zatímco z pedagogického hlediska se jeví jako důležitý návrh zpětné vazby pro hráče. Skloubení výuky a her by zejména mělo podporovat simulaci reálných jevů, začleňování do společnosti, opakování látky.

Příběh umožňuje hráčům přiřadit smysl jejich herním zážitkům a poskytuje kognitivní rámec pro řešení problémů. Typickými způsoby vedení příběhu ve hrách jsou zápletka a quest, které nutí herní postavu pokračovat v cestě.

Cílem herních charakterů ve vážných hrách je především vzdělávat hráče. Důležitá je také herní prostředí. Hry jsou většinou orientované na cíl, jehož hráč musí dosáhnout. Připostupkněmuje většinou omezen pravidly interakce s prostředím a vítěznými a prohennými podmínkami.



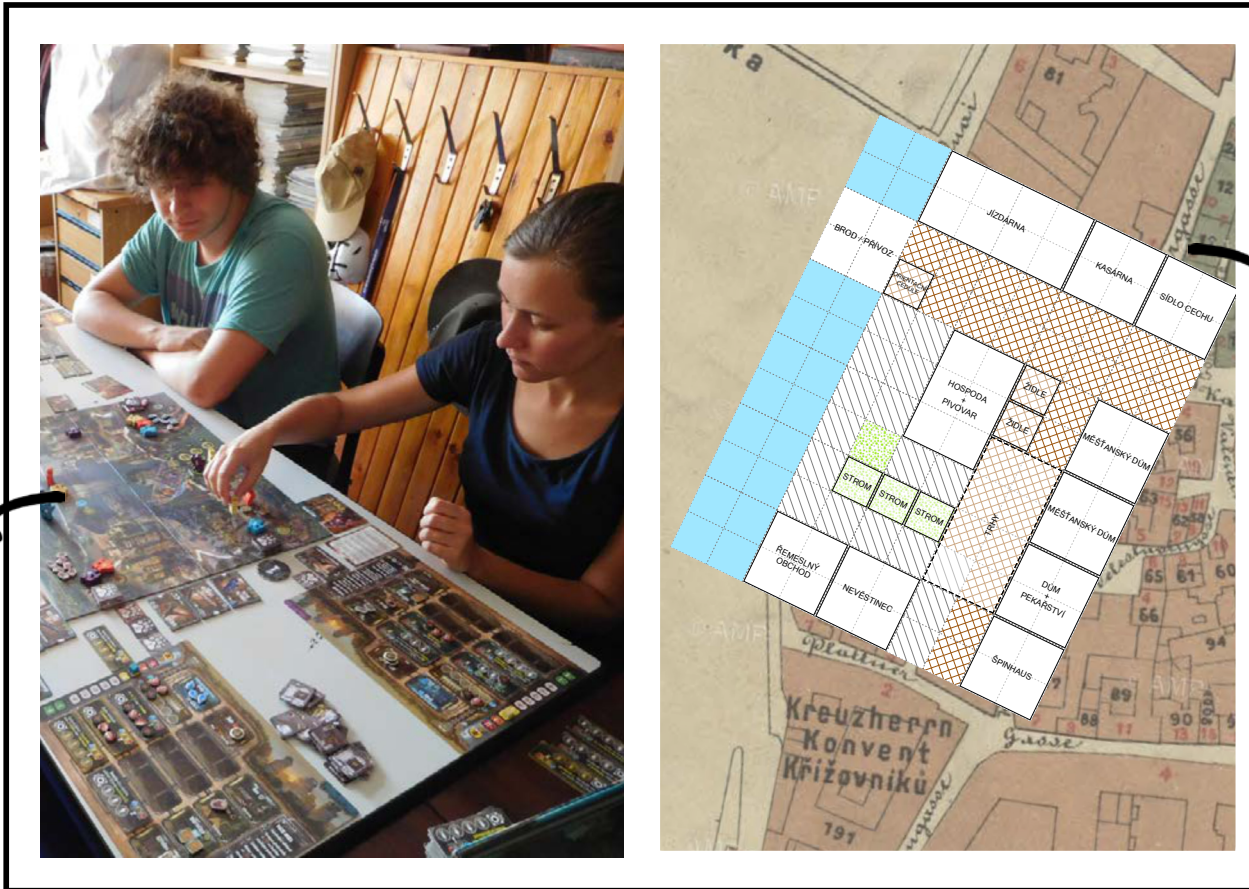
Cíl

Hraní samotné

Cílem práce bylo vytvořit urbanistickou hru, kterou by si mohl zahrát kdokoliv. Učení hrou je jeden z nejlepších způsobů získávání nejen nových vědomostí, zkušeností a také přátel.

Ve průběhu hry si hráč může vyzkoušet život různých charakterů v různých historických epochách. Získá tedy základní představu o životě v tehdejší době a vyzkouší si, jaké to je být onou postavou.

Dalším přínosem je to, že hraním jednotlivých náměstí hráči získávají zkušenosti s fungováním veřejného prostoru obecně. Pochopení toho, jak umístění, typ, tvar, velikost a měřítko veřejného prostoru, prvků nebo budov ovlivňuje chování lidí ve veřejném prostoru, může být velice poučné.



Hra Pustina
iklubovna.cz/zony/zapisnik-p4k/

Náměstí Jana Palacha - Jan Nerud

Pro laiky by to mohly být nové zkušenosti a hraní může vést k větší zvědavosti v této oblasti. Cílem tedy není pouze zábava a samotné vzdělávání v oblasti urbanismu, ale také vzbuzení zájmu o obor. Důležité je časté klade-ní si otázky „Proč to funguje takhle?“

Dalším velmi důležitým cílem, který se podařilo splnit, je to, aby se pomocí hry daly vytvořit návrhy náměstí. Potenciál spočívá v jednoduchosti a nahodilosti hry. Hráč náhodně si vytahuje kartičku budovy a má mnohem větší předpoklad vymyslet nečekaná řešení. Tato řešení jsou okamžitě prověřována hraním a pomocí ohodnocování dochází k evolučnímu jevu. Je tedy vytvořen návrh veřejného prostoru.

Posledním cílem bylo, aby se hrou dala vytvářet analýza náměstí. K tomu slouží varianta problémový výkres.

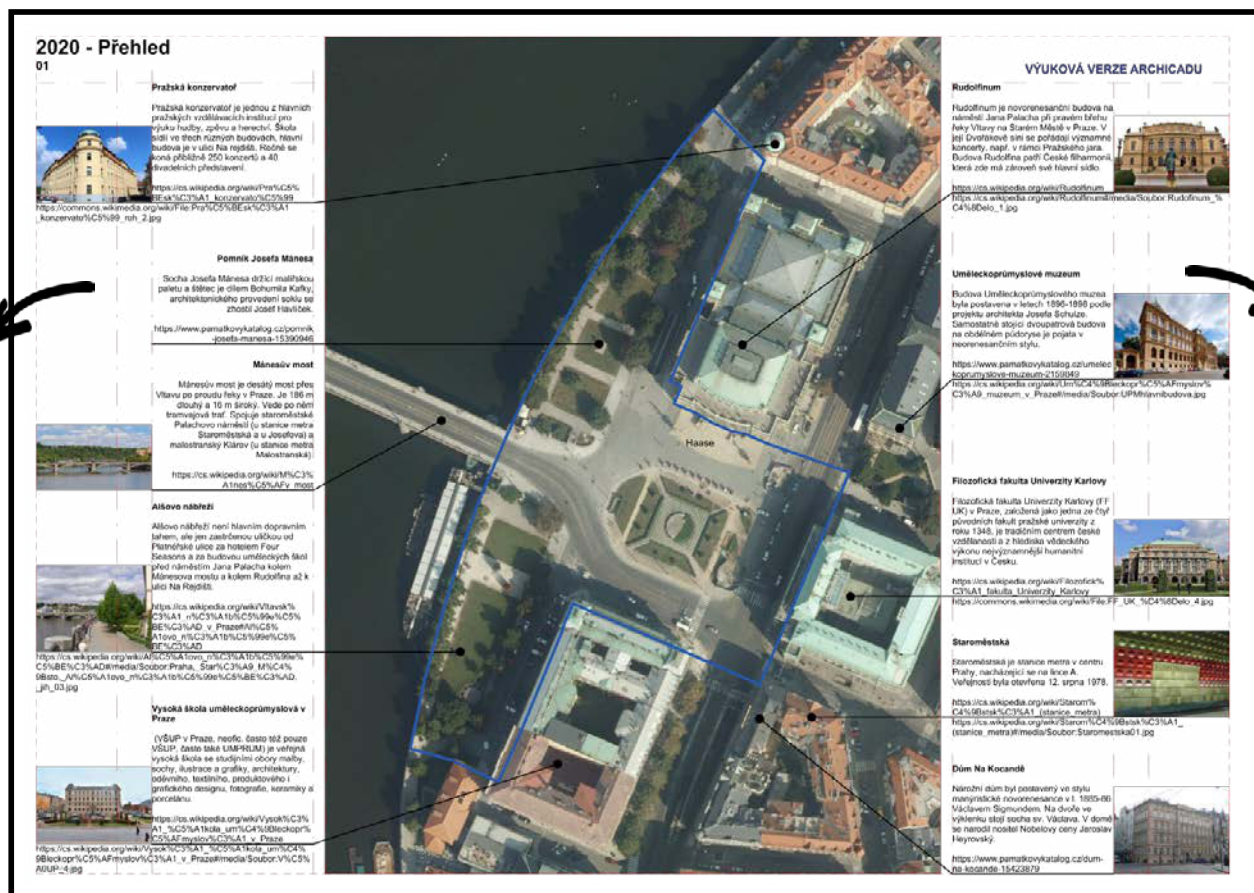


Současné prvky náměstí

Prvky a postavy

Analýzou současného stavu náměstí získáme důležité prvky pro hru - události, které se na náměstí odehrávají; charaktery, které se na náměstí pohybují; městský mobiliář; instituce, které na náměstí sídlí...

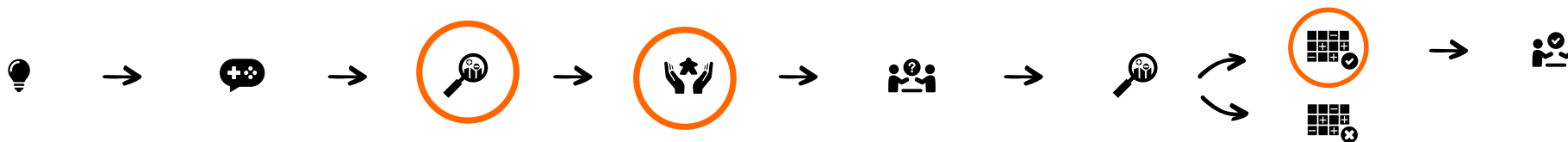
Do hry lze libovolně podle své fantazie zapojit jakýkoliv městotvorný prvek, který má na náměstí své místo. A pokud své místo nemá? Nevyradí nejspíše dále, než jedno kolo.



Současná situace

Zároveň jsme současnou analýzou připravovali podklady pro samotné návrhy svých náměstí. A pro další analýzy.

Náměstí Jana Palacha - Jan Nerud

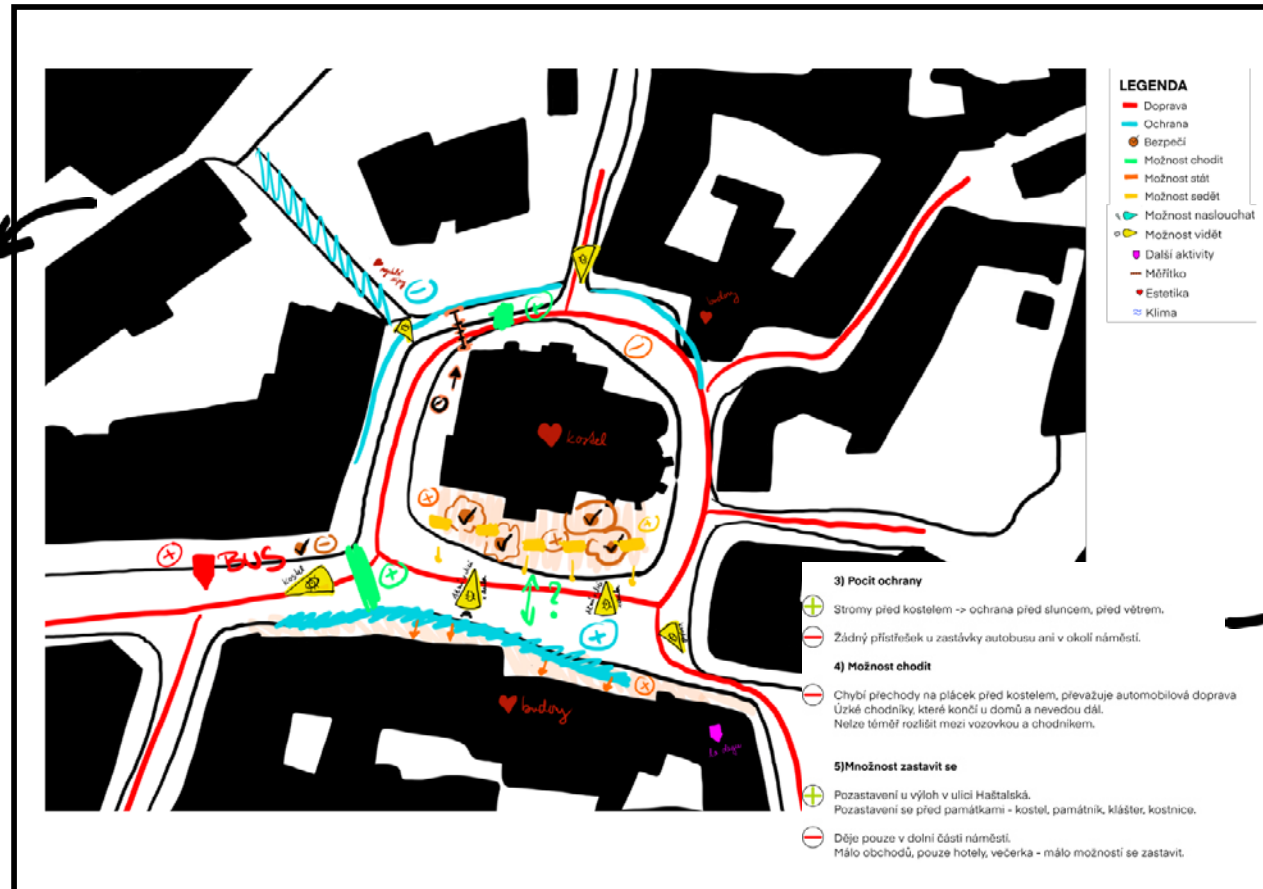


Analýza - Jan Gehl

Život na náměstích

“Život na veřejných prostranstvích představuje nejvýznamnější městskou atrakci. Řada pozorování a výzkumů lidských reakcí na přítomnost jiných lidí dokazuje, že lidé a lidské aktivity jsou největším objektem pozornosti a zájmu. Pouhá možnost vidět, slyšet a být v blízkosti jiným lidem je žádanější, než většina z ostatních atrakcí na městských veřejných prostranstvích.” Jan Gehl

Gehlova analýza umožnila do náměstí zapojit ten nejdůležitější prvek a to je systém jak hodnotit, jestli je daný návrh náměstí kvalitní či jestli mu ještě něco schází. Pomocí jednoduchých, ale nesmírně důležitých dvanácti bodů hráč reaguje na to, co se na náměstí odehrává a na jeho rozložení. Hráč hodnotí kladně a nebo záporně kvalitu návrhu a v dalších kolech má možnost náměstí vylepšit.

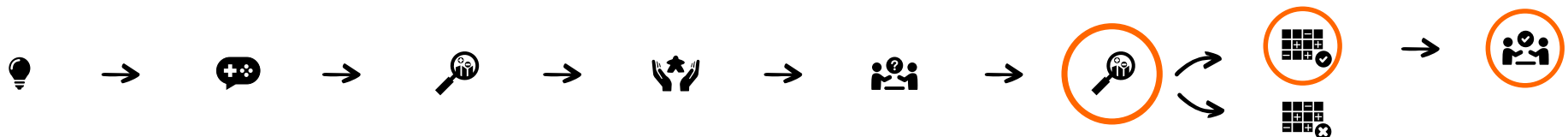


Haštalské náměstí - Barbora Jurášová

„Dvanáct bodů“

Základem analýzy bylo zhodnotit kladné a záporné stránky náměstí pomocí Gehlovy analýzy. Tato analýza měla být hlavním odrazovým můstkem pro budoucí návrh náměstí.

Na konci svého navrhování jsme se opět vrátili k těmto dvanácti bodům a znovu jsme zhodnotili tentokrát nový návrh a mohli jsme porovnat, v kterých bodech se návrh zlepšil a kde by se dalo ještě něco změnit.



Analýza - Jan Gehl

1) Vyřešená doprava

Doprava zásadně ovlivňuje kvalitu prostranství. Motorová doprava snižuje kvalitu prostředí hlukem a zplodinami. Prostor pro chodce je často omezený, dopravní koridory jsou bariérami pro pohyb. Vznikají tak konfliktní místa a lidé mají strach z pěší chůze.

2) Pocit bezpečí

Je-li místo opuštěné, stává se nebezpečným. Místo bez dohledu, snadno podléhá vandalismu a kriminálním činům. Řešením je takové prostranství, na které mohou po celých 24 hodin dohlížet lidé a kde se vyskytují různé funkce - bydlení, obchody, služby a kanceláře.

3) Pocit ochrany

Možnost ochrany před nepřízní počasí, hlukem nebo exhalacemi. Místo, kde se schováme a přechkáme situace, které pro nás jsou nepohodlné nebo nepříjemné.

4) Možnost chodit

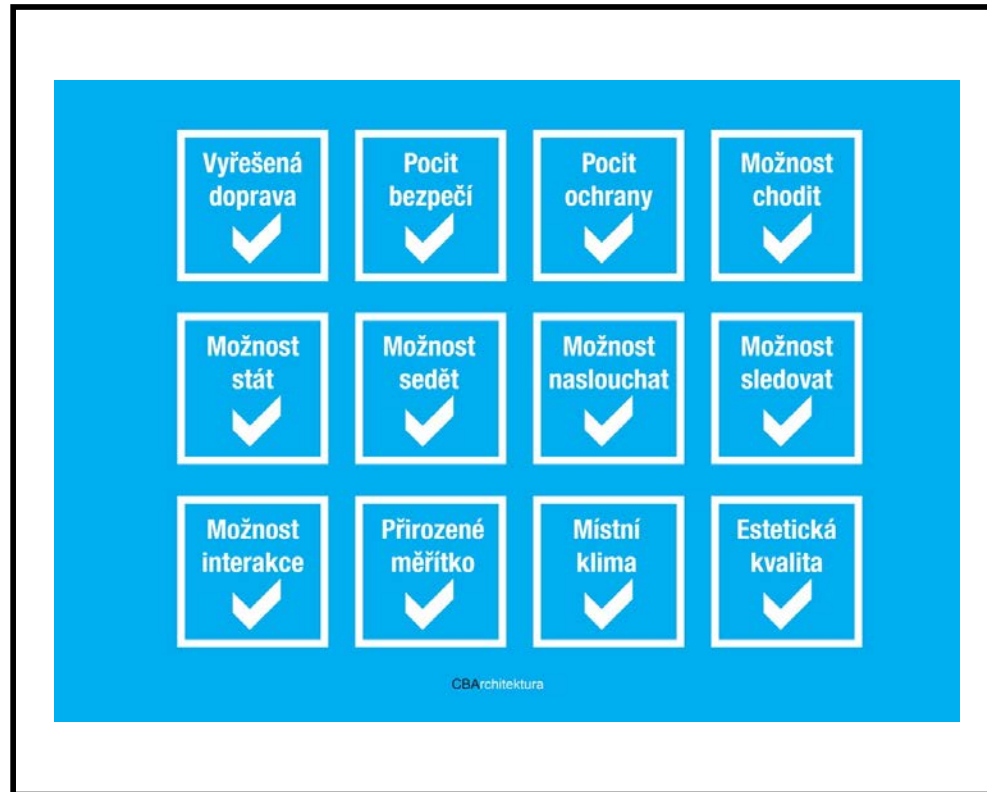
Špatné podmínky pro chůzi jsou překážkou v užívání prostranství (zejména pro specifické uživatele, např. děti nebo seniory). Nepřehlednost, absence značení, podchody, nadchody nebo nesouvislé pěší trasy přispívají k nepohodlí.

5) Možnost sedět

Kvalitní místo pro sezení a odpočinek je jedním ze základních předpokladů dlouhodobějšího užívání prostranství. Orientace a umístění laviček a dalších prvků musí reflektovat širší souvislosti místa s ohledem na atraktivitu.

6) Možnost stát

Možnost v klidu se zastavit a promluvit si s náhodným kolemjdoucím je jedním ze základních sociologických faktorů, na kterých je naše společnost postavena. Fyzický kontakt je nejčastější způsob, jakým získáváme nové přátele.



7) Možnost naslouchat

Pokud vlivem hlučného prostředí není možné hořít a naslouchat, lidé to vzdávají a ani nezkouší komunikovat. Problémové prostranství tak ochuzuje o důležitou formu kontaktu. Nízká hladina hluku je častou důležitou kvalitou veřejného prostranství.

8) Možnost sledovat

Zajímavé pohledy jsou obohacením života ve městě a to nejen při pobytu na místě, ale také při chůzi, kdy zajímavá scéna potlačuje vnímání času potřebného k překonání vzdálenosti. Průhledy, osy, dominanty, vhodné osvětlení, to vše přispívá ke kvalitě veřejných prostranství.

9) Možnost interakce

Prostranství může být využíváno taky aktivně a to v různé denní roční době. Veřejná prostranství jsou také místem různých akcí, které zvyšují aktivitu - trhy, výstavy, festivaly, happeningy.

10) Přirozené měřítko

Pro pohodu na veřejném prostranství je důležitá jeho velikost, stejně jako velikost a charakter přilehlých budov. Člověk se necítí dobře na příliš velkých prostranstvích bez členěných fasád. Základním měřítkem veřejného prostranství je člověk.

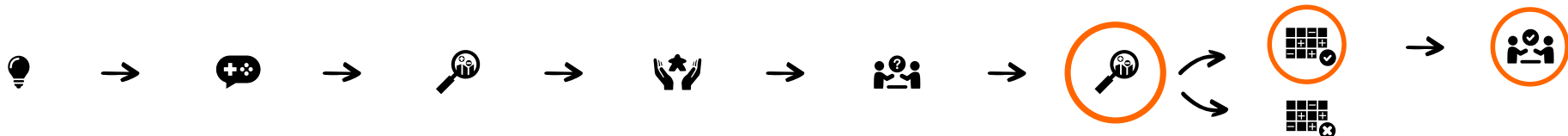
11) Místní klima

Klimatické podmínky se mění jednak v jednotlivých zemích, jednak v průběhu roku. Kvalitní veřejné prostranství nabízí možnost užít si slunce na jaře či na podzim, možnosti stínu v letních měsících, ochranu proti větru či průvanu, dešti či sněhu.

12) Estetická kvalita

Důležitou vlastností pro utváření našeho dojmu z prostředí je estetická kvalita toho, čeho se dotýkáme a na co se díváme. Nejedná se jen o kvalitní design, ale také o pravidelnou a důkladnou péči a údržbu.

<http://www.cbarchitektura.cz>



Doplňující analýzy

Osvětlení

Cílem této analýzy bylo zjistit klimatické podmínky na náměstí, najít vhodná místa na umístění komponentů z hlediska slunečního záření a možnost upravení prostoru náměstí s ohledem na stín/přímé slunce.

Ve hře by mohla sloužit při variantě, kdy jednotlivá kola budou rozdělena buď podle ročních období nebo podle jednotlivých částí dne - ráno/poledne/večer.

Sluneční analýza - stín/světlo by pak byly promítnuty přímo na herní plán. A herní komponenty umístěné na náměstí v pozici stín/světlo by poté měly jinou významnost. Příklad: Lavička umístěná ve stínu by dostala lepší ohodnocení, než na přímém slunci.

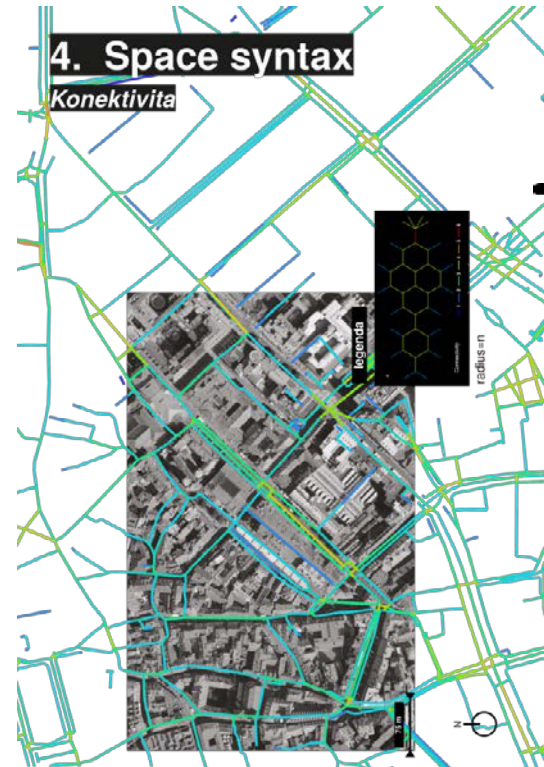
3. Osvětlení

7-17 h



4. Space syntax

Konektivita



Space Syntax

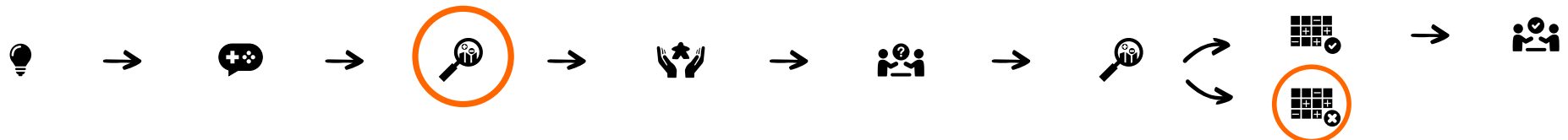
Analýza Space Syntax slouží k analýze prostorových plánů a vzorců lidského chování v urbánním prostředí. Zjišťuje, kde se lidé nacházejí, jak se pohybují, jak se jejich pohyb mění a jak se vyvíjí.

Tato analýza by byla prospěšná ve hře, pokud by se postupovalo po herním plánu krok po kroku, a hráč by hodnotil všechna pole, přes která musel projít. Mohlo by dojít k porovnávání pohybu vyhodnoceném počítačem a pohybu skutečně provedeném hráčem.

Zároveň by analýza mohla být užitečná, pokud by se propojovaly dva herní celky, mezi kterými by člověk prostupoval.

Uhelný trh - Jakub Kuča

(SketchUP shadow analysis, ladybug, depthmapX)



Doplňující analýzy

Cenová mapa

Cenová mapa by se využívala pro zvyšování či snižování prestiže jednotlivých lokalit.

Hráči by mezi sebou mohli porovnávat cenu pozemků na svých náměstích. Zároveň by se dle ní dalo odhadnout, jaké skupiny lidí se kde budou pohybovat.

Cílem by mohlo být vystavět prestižní náměstí či naopak cenu regulovat, aby byly domy/pozemky více přístupné pro různé skupiny obyvatel.

Podlažnost

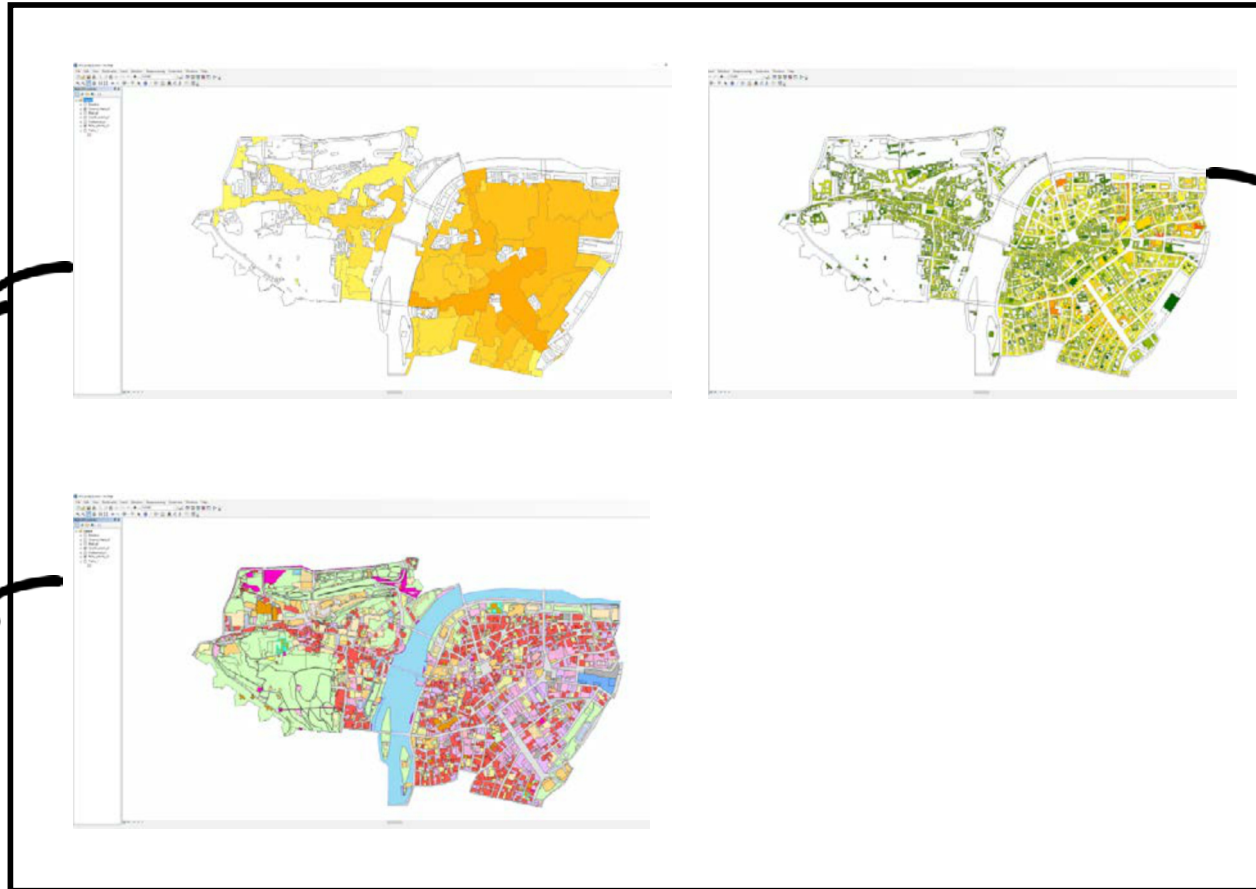
Analýza podlažnosti přispívá k tomu uvědomit si celkový obraz dané lokality, umožňuje jistit měřítkové rozdíly, využije se i analýza osvětlení. Zároveň jí lze využít pro variantu hry se sklopenými rezy budov na stranách a vytvoření typické zástavby.

Využití území

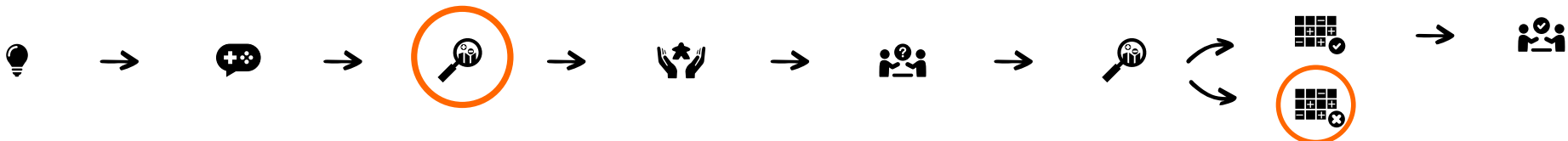
Cílem analýzy využití území bylo zjistit rozložení jednotlivých funkcí - služeb - budov - obsluhy - tříd lidí.

Rozmanitost prvků v území a jejich vzájemná propojenost zajišťují jemnou zrnitost, kde jsou prvky jednoho typu nebo jejich shluky rozptýleny všude mezi ostatními prvky. Hrubá zrnitost snižuje možnost komunikace a vzniká fragmentárnost území. Zároveň neostřá zrnitost zaručuje postupný přechod, a naopak ostrá vytváří přechody náhlé.

Z jednotlivých funkcí by mohly být zároveň vybrány i komponenty pro hraní hry.



Mapa Praha 1
(Geoportal Praha data, ArcGIS)



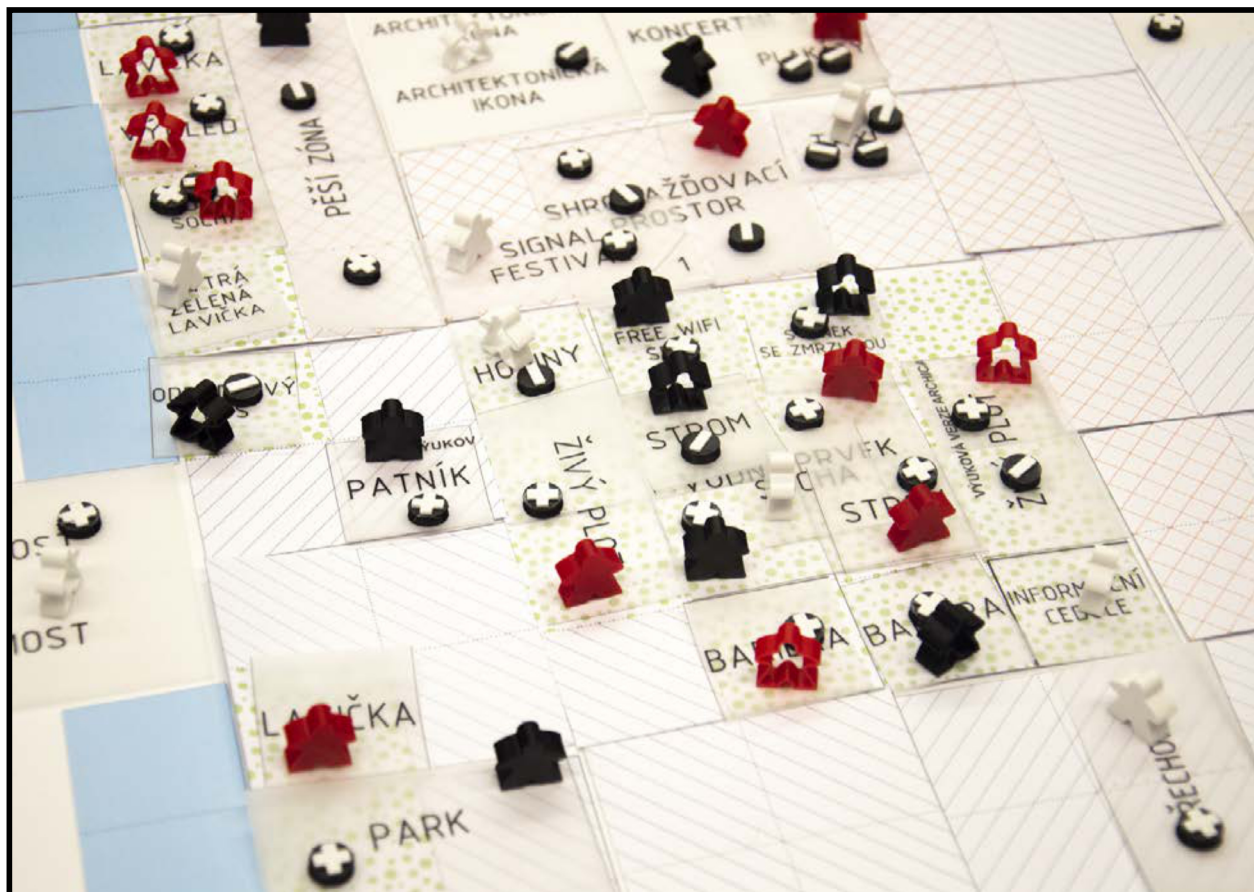
Herní principy

Hra je založená na vyprávění příběhů lidí, kteří se pohybují po náměstí a zároveň hodnotí úroveň veřejného prostoru na náměstí pomocí Gehlovy analýzy a vlastního uvážení.

Každý hráč dostane každé kolo přidělenou postavu s jejím přívlastkem a úkolem, který by měla postava splnit. Úkoly hráče podporují k vytvoření příběhu, za který můžou ti nejlepší vypravěči získat na konci kola body.

Jednotliví hráči skládají z komponentů plán náměstí. Mají k dispozici podkladové karty, které tvoří samotnou plochu náměstí a herní karty, které představují prvky na náměstí.

Zároveň hráči vlastní komponenty, které na náměstí vyskládali a za jejich kladné hodnocení ostatními hráči získávají body. Při záporném hodnocení body sice neztrácejí, ale hrozí, že může zaniknout jimi vložený komponent.

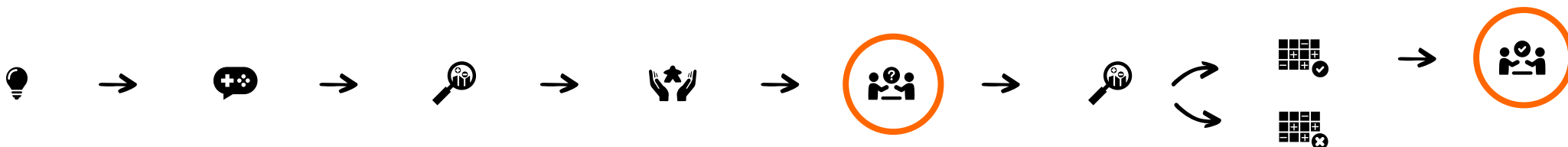


Po vyskládání náměstí jednotliví hráči vyprávějí svůj příběh, hodnotí komponenty na náměstí pomocí buď svého subjektivního dojmu a nebo Gehlovy analýzy (viz varianty hry) a také mohou interagovat s ostatními postavami, které se na náměstí objevují. Ostatní hráči na konci kola hodnotí, které prvky z náměstí zmizí - mají převažující počet negativních hodnocení a nebo již delší dobu nebyly využívány.

Doplňující bodování pro jednotlivé hráče je spíše motivační pro vytváření dobrých příběhů, ten s největším počtem bodů se může považovat za dobrého plánovače náměstí. Umožňuje taky získat více bodů na budování nových komponentů.

Cílem hry je vytvořit prostor náměstí, na kterém se většina postav cítí dobře tzn. hodnotí kladně, na kterém nejsou žádné velké překážky a které umožňuje „život na náměstí“. Všechna velká rozhodnutí by měla být kolektivní, nad hrou by se měla rozprout debata o jednotlivých prvcích náměstí či jednotlivých bodech hodnocení.

Náměstí Jana Palacha - Jan Nerud



Herní komponenty

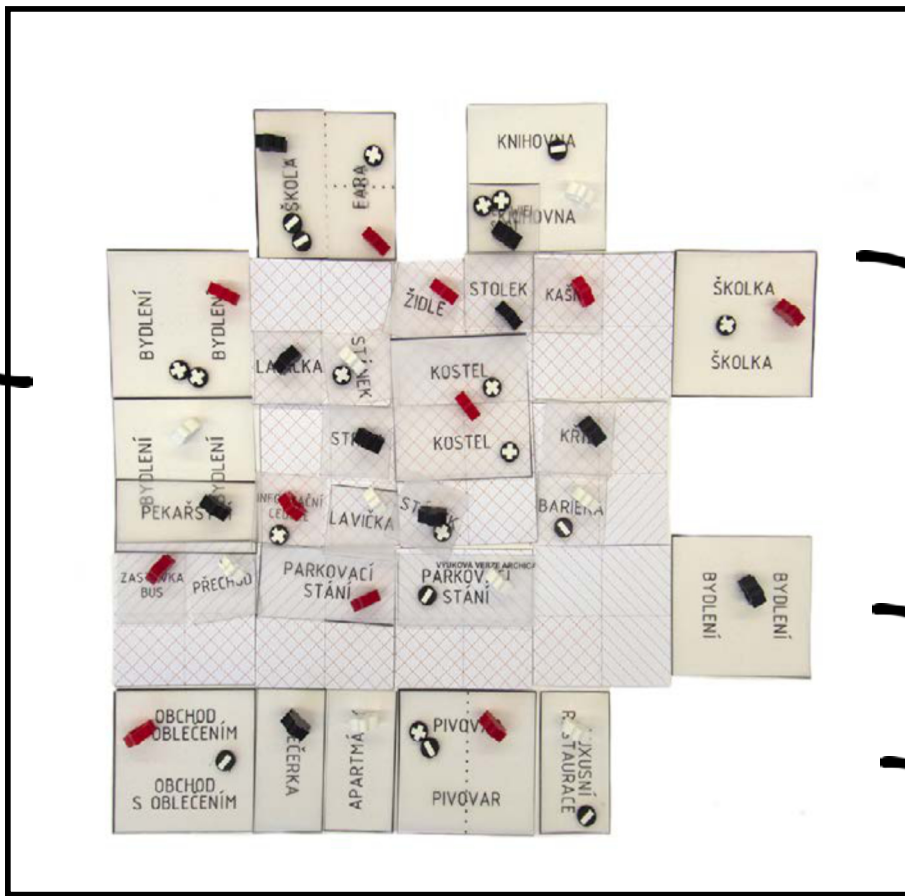
A) HERNÍ KARTY



HISTORICKÉ



SOUČASNÉ



A) PODKLADOVÉ KARTY

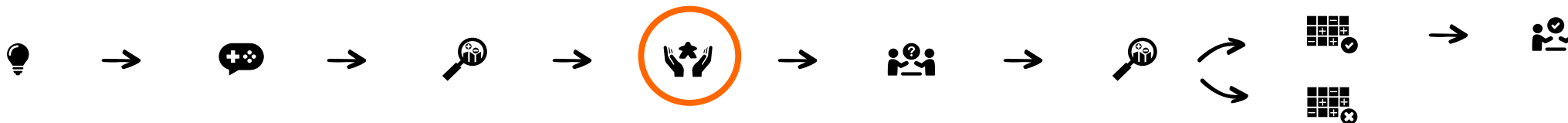
C) VLASTNICKÉ FIGURKY



D) HODNOTÍCÍ ŽETONY



Haštalské náměstí - Barbora Jurášová



Mobilní aplikace

Mobilní aplikace by měla sloužit jako interaktivní rozšíření hry pro její snadnější vyhodnocení a zároveň jako způsob záznamu herních dat pro jejich další výzkum a zpracování.

V ideálním případě by aplikace měla splňovat tyto požadavky:

Z hráčského hlediska

- Snadné ovládání a přehledný interface
 - Aplikace musí novému hráči hru usnadnit nikoliv komplikovat a požadovat od hráče učení dalšího principu navíc.
- Průvodce a rádce
 - Veškeré kroky, které hráč podnikne pro nastavení nové hry musí maximálně usnadnit přípravu a zjednodušit herní proces.
 - Hlavní herní obrazovka by svým uspořádáním měla poskytovat vizuální nápovědu herního procesu
- Propojitelnost
 - Aplikace musí počítat s použitím jak na jednom, tak na několika zařízeních pro celou skupinu, nelze se spoléhat na to, že každý hráč bude disponovat svým počítačem.
- Rovnost/rozložení zodpovědnosti
 - Použití aplikace by mělo usnadnit a urychlit hru všem, její implementací by proto měla odpadnout potřeba mít ve skupině roommastera, který bude každé kolo vyhodnocovat a zaznamenávat.

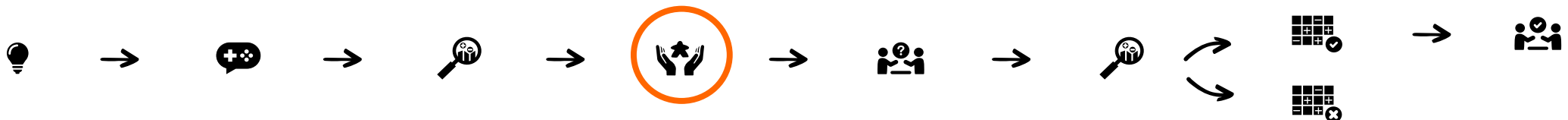
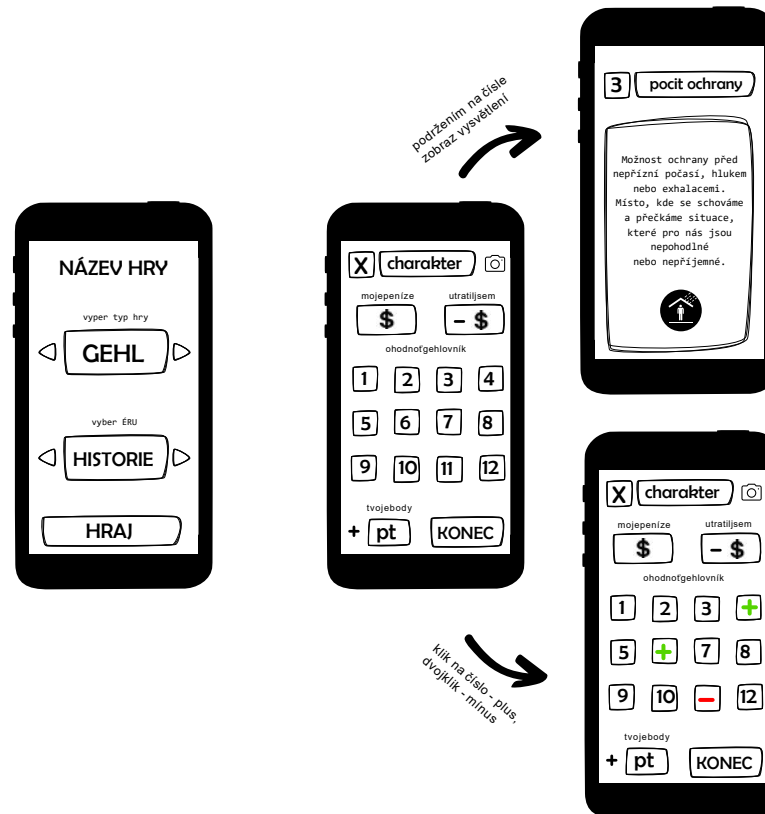
Z hlediska získávání dat

- Vytvoření herní databáze
 - Aplikace by měla mapovat průběh hry v nejvyšší možné míře detailu pro pozdější rekonstrukci vývoje herního plánu. Měla by proto obsahovat jak celkový výsledek, tak jednotlivá kola společně se záznamem herního plánu.
- Možnost customizace a zpětné vazby
 - Aplikace by měla možnost přidávat vlastní datasey do databáze herních prvků - charaktery, budovy

Návrh fungování aplikace

Úvodní obrazovka

- Slouží k založení nové hry a zobrazení herních dat her předešlých
- Obsahuje:
 - seznam her (místností), kterých se hráč v minulosti zúčastnil a jejich kompletní data zaznamenaná v průběhu hry.
 - Tlačítko vytvořit místnost
 - Vytvoří novou hru, která bude pojmenována a zabezpečena heslem. Ostatní hráči se budou moci do místnosti připojit zadáním těchto informací do svého zařízení
 - Hráč, který bude místnost zakládat bude také určovat verzi hry (Gehl, problémový výkres, hospoda,) a využít datasey (historie, současnost, evoluční...) a způsob hlasování o příběhu (tajné, postupné) a její předpokládanou délku (případně délku jednotlivých období)
 - Připojení do místnosti
 - Vyzve k zadání jména a hesla místnosti
- Po vytvoření či připojení do místnosti bude hráč vyzván k zadání hráčů, jež budou používat dané zařízení, společně s herním pořadím, ve kterém sedí okolo hracího stolu a výběrem barvy hráče na hracím plánu
 - Tímto bude umožněno hrát jak v propojeném módu, tak v rámci jednoho zařízení
- Po získání údajů hráčů aplikace vytvoří databázi dané hry a po potvrzení na všech zařízeních započne hru



Mobilní aplikace

Herní obrazovka

- Aplikace přiřadí určí prvního hráče a každému hráči přiřadí postavu za kterou bude pro danou kolo hrát
 - Data pro náhodný výběr budou uložena v samostatných dokumentech, které bude možné sdílet (dostupné přes menu aplikace)
- S možností zobrazit celkové hodnocení hry, buď tlačítkem nebo posunutím
- Obsahuje:
 - postavu hráče pro dané kolo a její pořadí v rámci daného kola
 - počet získaných bodů (využitelné pro vytváření změn na herním plánu)
 - hlavní hodnotící systém
 - pro verzi "Gehl" - gehlovu tabulku, pro "volnou hru" přehled hráčů a počítadlo bodů
 - počítadlo bodů pro započtení zisku dané kolo
 - tlačítko konec kola
 - pokud hráč není posledním hráčem daného kola, aplikace vyzve ke hře dalšího hráče
 - pokud je hráč posledním hráčem kola, bude vyzván k pořízení snímku herního plánu (možnost odeslat výzvu ostatním hráčům v místnosti (pro případ nefunkčnosti fotoaparátu atd.))
 - po ukončení kola posledním hráčem zobrazí postupně každému hráči (opět od prvního) výzvu k výběru nejlepšího příběhu
 - postupné zobrazování by mělo zajistit, aby každý hráč svou volbu okomentoval namísto tajného hlasování všech lidí naráz (lze nastavit ve volbě při zakládání místnosti)

- Aplikace po konci kola udělá záznam do databáze společně s uloženým kolem a zobrazí vyhodnocení kola na daném počítači

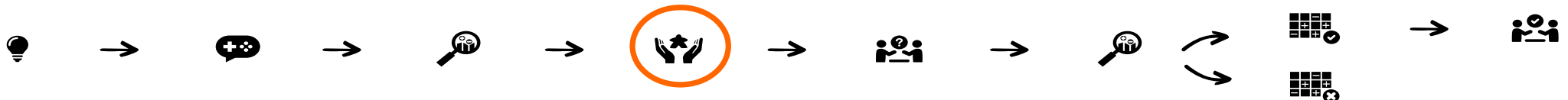
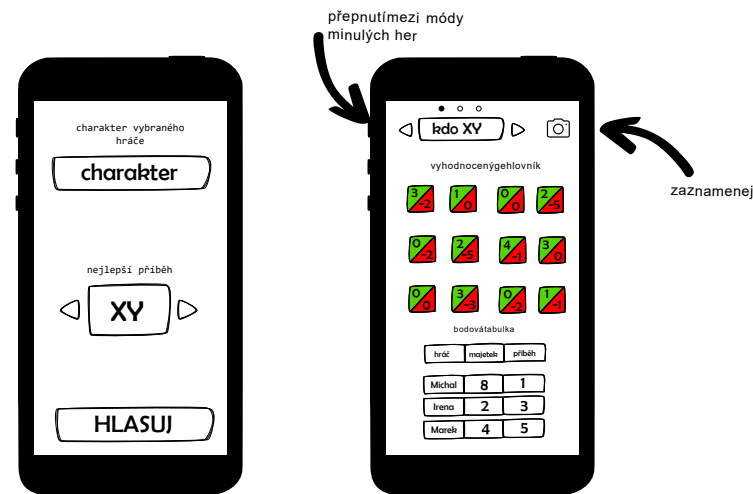
body příběhu a herního plánu budou sečteny pro "obchodní" operace, graficky však budou odlišeny pro možnost podrobnější datové analýzy a případné rekonstrukce hry

Obrazovka vyhodnocení kola:

- Zobrazení aktuálního průběhu hry, možnost pokračovat či hru uložit a ukončit (s požadavkem na vytvoření finálního snímku plánu)
- pokud bude hra ukončena, uloží se jako položka na výchozí obrazovce, odkud bude možné vyvolat její průběh

Obrazovka prohlížení minulých her

- umožňuje zobrazit data z předešlých her, kterých se hráč zúčastnil, a to v několika módech prohlížení
 - v prvotním náhledu bude viditelný finální výsledek hry
 - mód kolo po kole
 - mód postupný průběh (sčítá data z kol předešlých prohlíženému)
- obsahuje:
 - typ hry
 - délku hry
 - počet hráčů
 - hlavní hodnotící počítadlo pro daný typ hry, na kterém se bude zobrazovat hodnocení a postavu za kterou hráč hrál v daném kole
 - ovládací prvek pro posun v rámci kol
- možnost vyvolat snímek hracího plánu



Podrobná pravidla

nejčastěji hraná verze hry

A) PŘÍPRAVNÁ FÁZE

- rozloží se „podkladové karty“ - náhodně na kraj stolu, aby byly ale vidět
- na hromádku/“do klobouku“ - vedle se dají „hrací karty“
- každý hráč obdrží
 - 5 ks měny /5 svých panáčků)
 - 5 lajků a 5 dislajků
 - 1 počítadlo bodů/gehlovník
- hraje se po směru hodinových ručiček
- každé kolo začíná jiný hráč

B) VÝBĚR POSTAV

- každému hráči bude vylosována jeho postava, za kterou bude dané kolo hrát, společně s jejím atributem a questem

C) STAVĚCÍ FÁZE

I) DRAFT

- hráč si náhodně vylosuje 5 "hracích karet", 3 si nechá a 2 pošle hráči po své levici

II) VÝKLAD

- hráč si zvolí 1 "hrací kartu" a "1 podkladovou kartu" a umístí je na stůl
- "hrací kartu" může vyložit vedle/na "podkladovou kartu" a nebo na "podkladovou kartu", kterou předtím vyložil jiný hráč (v tom případě už další "podkladovou" kartu neumísťuje)
- podkladové karty na sebe musí navazovat hranami, nemusí navazovat vzorem
- pokud se "hrací kartu" hodí vyložit na jinou "hrací kartu", stává se tzv. "parazitickou kartou"

- stavěcí fáze se opakuje, dokud není umístěn dostatečný počet karet

D) HRACÍ FÁZE

- hráč chodí za svou postavu, která se snaží splnit určitý quest, po náměstí a vypráví příběh
- hráč kladně nebo negativně hodnotí "hrací karty" se kterými ve svém příběhu interaguje
- celkem má hráč 5 akcí, můžou to být lajky i dizlajky
- (GEHL- zároveň se hráč snaží splnit alespoň 3 akce ze svého "gehlovníku" - zakomponováním do svého příběhu)

- když hráč dokončí svůj příběh, následuje příběh dalšího hráče
- příběhy hráčů se mohou mezi sebou prolínat, je možná interakce

- pokud je to pro příběh vhodné a hráč má dostatečný počet měny/panáčků, může vyložit novou "hrací kartu"

E) VYHODNOCOVACÍ FÁZE

I) LAJKY/DISLAJKY

- každý hráč dostane za políčko, na kterém je umístěna jeho měna/panáček tolik bodů, kolik je na něm umístěných lajků

př: 2 lajky -> 2 body

- dizlajky vyrušují počet lajků, ale body se neodečítají

př:

2 lajky 1 dizlajk -> 1 bod

1 lajk 1 dizlajk -> 0 bodů

2 dizlajky -> 0 bodů

- pokud má "hrací karta" na sobě převažující počet dizlajků, je z hracího plánu odstraněna
- speciální případ nastane v případě, že na kartě se nachází budova, ta dostane šanci ještě na jedno kolo, kde musí své místo obhájit, dizlajky na kartě zůstávají

př:

- restaurace

kolo 1 : 2 dizlajky

kolo 2: 2 lajky

-> výsledek 0 -> svou pozici obhájila

- bar

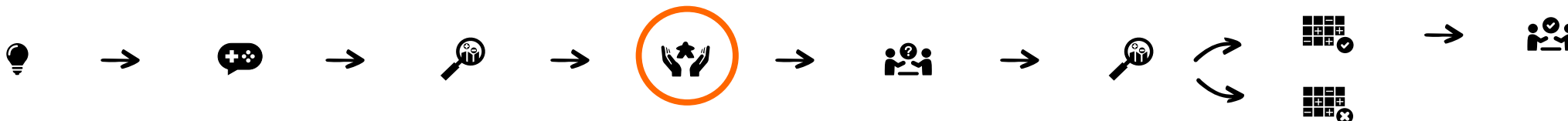
kolo 1: 1 dizlajk

kolo 2: 2 dizlajky

-> výsledek -3 -> svou pozici neobhájil, z plánu se odstraňuje

- parazit

- pokud jsou dvě "hrací karty" od různých hráčů na sobě, dostává spodní karta body i za vrchní kartu, ovšem vrchní karta dostane jen příslušný počet bodů za žetony, které na ní leží



Slovo závěrem

Urbanistický přínos

Díky velké variabilitě je námi vytvořená hra vhodná jak pro hraní s urbanisty, tak s úředníky či úplnými lajky.

Urbanista může hraním otestovat svůj návrh rozebrat ho s kolegy a získat jiný úhel pohledu; úředník uvidí, že při navrhování veřejného prostoru je důležité myslet na aktivity lidí a jejich potřeby a lajka se může seznámit s prvky, které náměstí tvoří a s procesem plánování či analýzami, které náměstí mohou hodnotit.

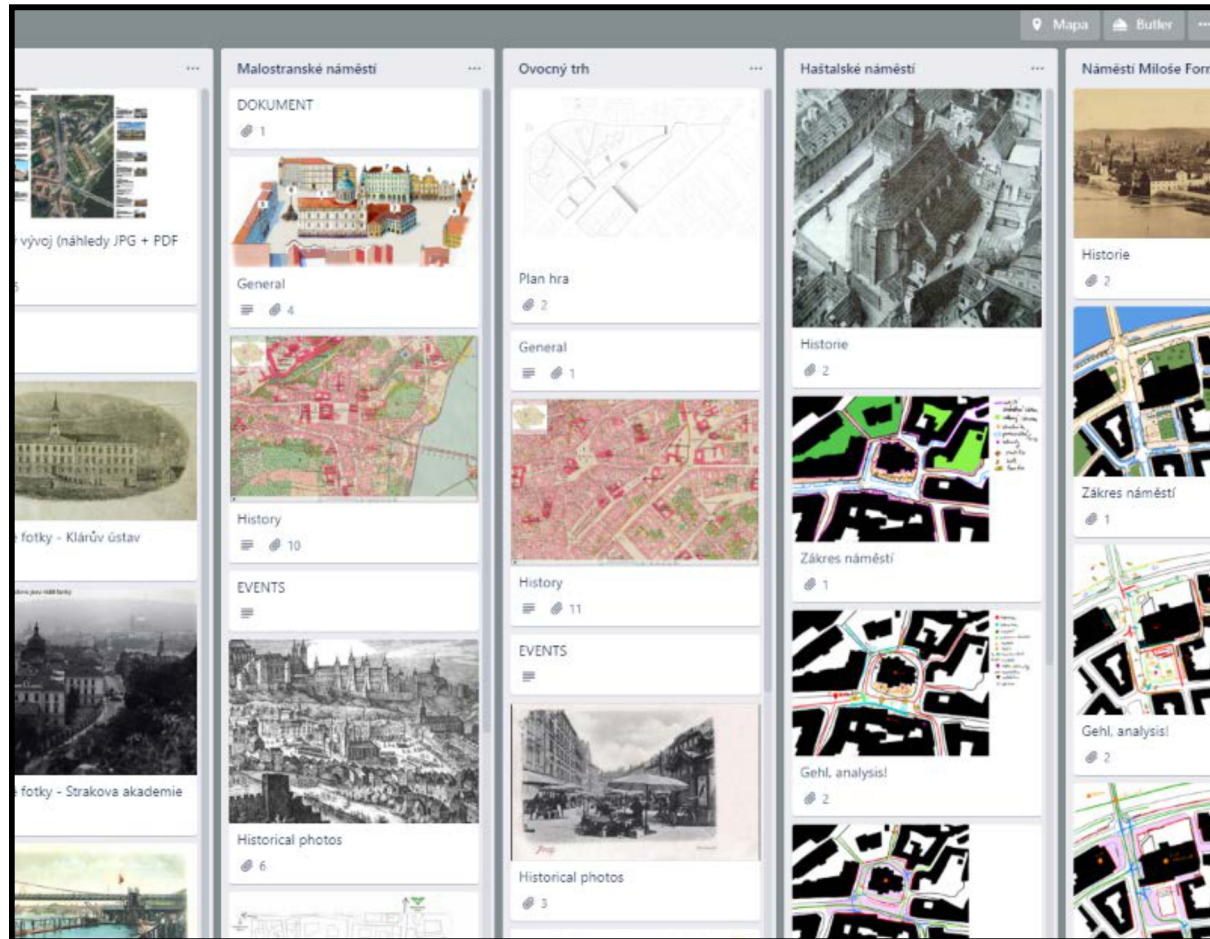
Hra rozvíjí představivost při promýšlení dějů, které se na náměstí mohou odehrávat

Zároveň při navrhování hra podporuje promýšlení menších detailů, než nad jakými člověk běžně uvažuje při navrhování. a získává nadhled od ostatních spoluhráčů.

Hra podporuje rozvíjení kolektivního uvažování nad návrhem a vyzývá, aby se ve výsledku tzv. „táhlo za jeden provaz“.

Hráči nereagují jen na náměstí, ale i na ostatní hráče, což se ukázalo jako nejzábavnější aspekt celého hraní.

A přesně o to v serious gamingu jde, vymyslet zjednodušený mechanismus, na kterém demonstrovat složitější problémy a zároveň se při čerpání vědomostí i bavit.



Sdílená společná data pro ateliér

Přínos pro nás

Hlavní přínosem pro nás bylo pochopení hlubších vztahů na náměstí z hlediska pohybu lidí a jejich reakcí na okolí.

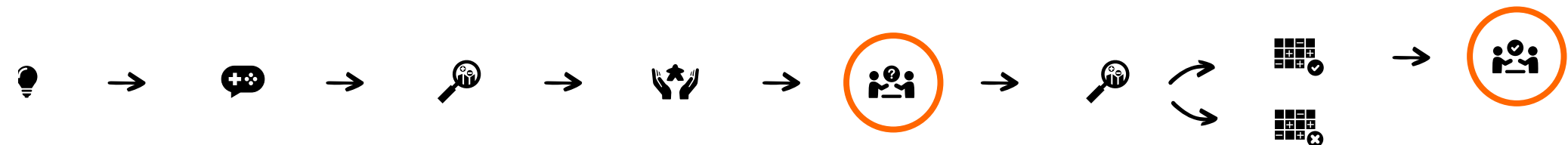
Seznámili jsme se také s tím, jak může historicky urbanistický vývoj ovlivnit budoucnost náměstí.

Jak se historické prvky prolínají se současnými a mohou vznikat kolize.

Tím, že s elementy šlo pracovat prakticky libovolně (viz. parazitické karty atp), vymysleli jsme mnoho způsobů, jak mohou být na náměstí prostorově uspořádány i takovými způsoby, které by nás bez hraní nenapadly.

Zároveň jsme se naučili uvažovat o návrhu náměstí ještě před tím, než jsme začali s jeho „urbanistickým vynášením“ na základě potřeb konkrétních lidí, kteří se budou na náměstí ocitat.

A především jsme se naučili spolupracovat ve snaze vytvořit jeden kvalitní urbanistický návrh.



Varianty hry

Hra pro zábavu

Je varianta hry, ve které je vypuštěno hodnocení, hlavní roli hraje příběh.

Tato verze hry je určena pro odlehčení, proto je určena pro hráče, které nemotivuje hodnocení, nesnaží se vyhrát, ale cílem je spolupráce a herní zážitek.

Verze se zapojením urbanistických kritérií dle Jana Gehla

V této verzi hry figurují kritéria dle Jana Gehla i jinak než zprostředkovaně pomocí vylosovaných úkolů. Hráč hodnotí svůj příběh ještě v rámci 12ti bodů na takzvaném „Gehlovníku“. Tato verze je určena zejména pro odbornou veřejnost.

Za každé splnění bodu dostává náměstí jako celek pozitivní nebo negativní body a ty se následně při vyhodnocení sečtou. Každé kolo jsou tedy změny



analyzovány dle těchto bodů a hráči mají možnost lépe pochopit slabá a silná místa aktuální verze náměstí.

Verze pro problémový výkres

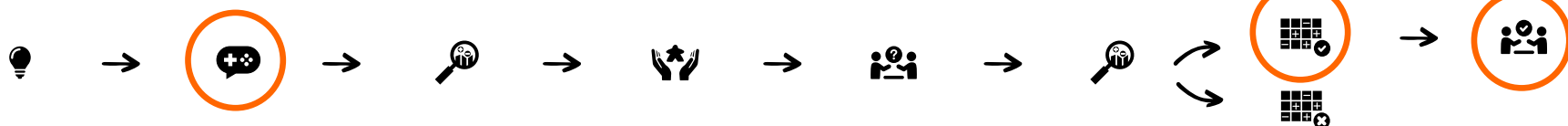
Je v podstatě verze standardní, nicméně celé náměstí se předkládá dle skutečné podoby, kterou chceme hodnotit / analyzovat. Následně se hraje verze se zapojením urbanistických kritérií dle Jana Gehla. Výsledkem hry poté může být podklad pro vytvoření problémového výkresu.

„Marné pokusy“

Mezi nejvíce hranou verzí předcházející finální byla verze, kdy se prvky na náměstí hodnotily dle pocitů postavy. To znamená, že i když byl strom přínosem pro náměstí (díky stínu a mikroklimatu) hráč ho mohl ohodnotit jako negativní (protože byl opilý a narazil do něj) a strom pak v rámci evoluce v průběhu kol zmizel.

Obrazové přílohy

(<https://warengo.com/stories/>, <https://www.archinfo.sk/kalendarium/>, <https://www.scribd.com/>)



Zpětná analýza návrhu

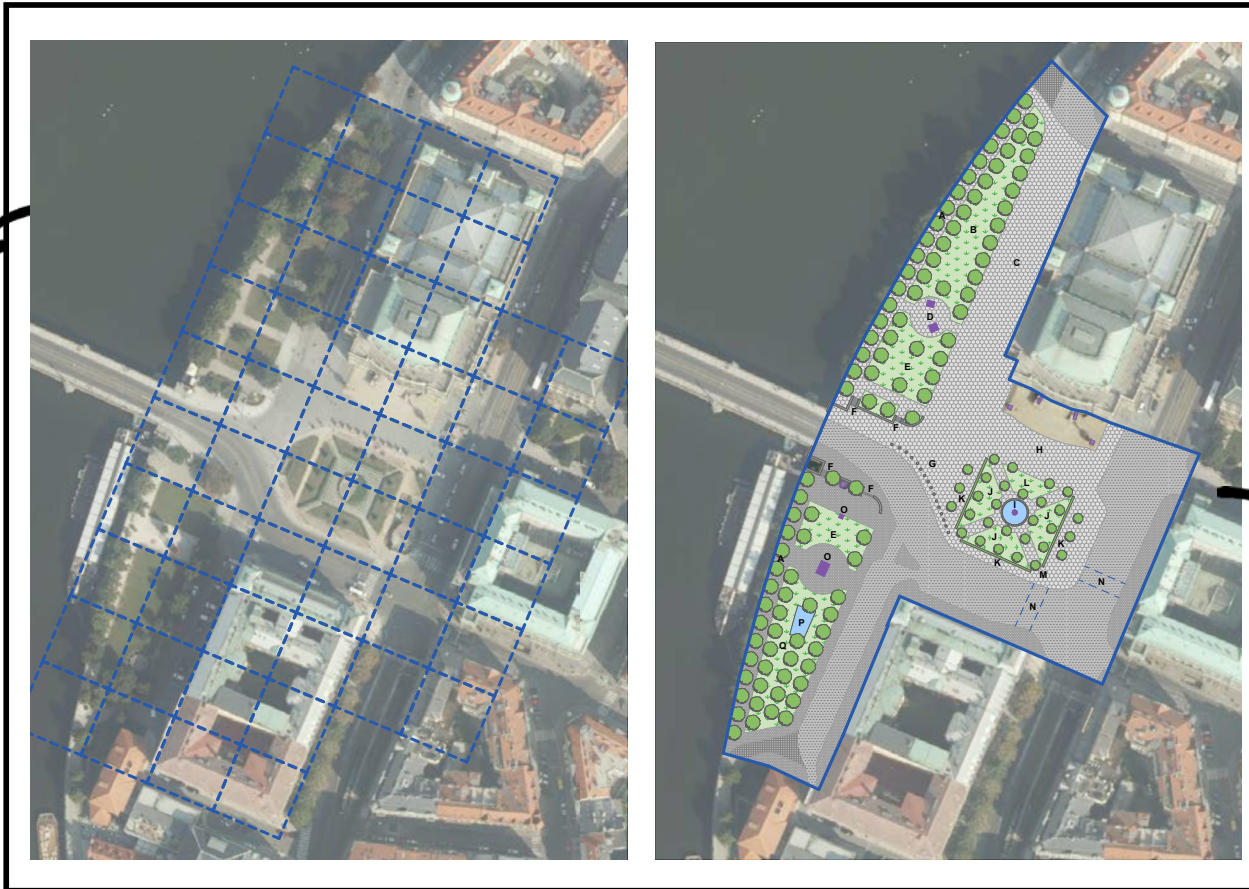
Výstupem každého kola naší hry je hypotetický návrh náměstí - veřejného prostoru a budov, které ho obklopují..

Hodnocení vzniklého výsledku hry (návrhu) je již implementováno v mechanismu hry pomocí postav a jejich příběhu.

Kritické hodnocení návrhu je také důležitou součástí jeho následného využití pro urbanistický návrh náměstí.

Prvním krokem je uvědomit si, jak je náměstí umístěno do gridu v mapě. Pokud byly podkladové karty vhodně umístěny dle skutečné polohy v rámci gridu navazujícího na mapu, pak je správné měřítko i poloha ulic a budov.

Po drobných úpravách a vyjasnění nesrovnalostí, které v rámci proložení mapy gridem vzniknou, může vzniknout návrh. I samotné porovnávání toho, jak návrh vzešný ze hry funguje s mapovým podkladem lze získat ponětí o tom, zda je návrh funkční.

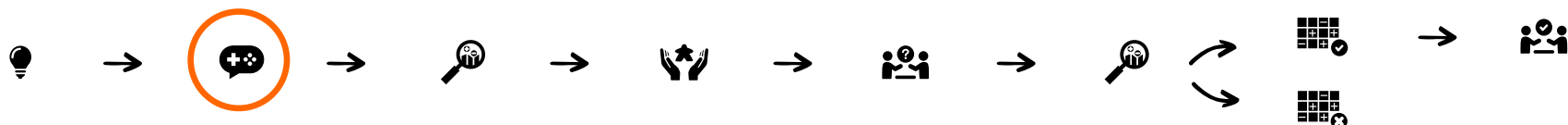


Ještě je zpravidla více než vhodné vyloučit negativně hodnocené prvky. Na druhou stranu ně každé hodnocení v rámci kola je objektivní v rámci drobných nuancí v příběhu - je proto třeba přemýšlet kriticky. Vynechat můžeme, nebo nemusíme také neutrálně hodnocené prvky a samozřejmě může být vhodné v rámci návrhu zjednodušit a sjednotit druhy povrchů z podkladních kartiček..

Po těchto procesech zakreslením do mapy získáváme návrh.

Návrh můžeme zpětně opět posoudit hraním. Nebo můžeme vyskládat současnou podobu náměstí nebo již existující urbanistický návrh a podrobit ho analýze pomocí naší hry. Tomuto účelu slouží varianta hry problémový výkres.

Náměstí Jana Palacha - Jan Nerud



Slovo závěrem

Urbanistický přínos

Díky velké variabilitě je námi vytvořená hra vhodná jak pro hraní s urbanisty, tak s úředníky či úplnými lajky.

Urbanista může hraním otestovat svůj návrh rozebrat ho s kolegy a získat jiný úhel pohledu; úředník uvidí, že při navrhování veřejného prostoru je důležité myslet na aktivity lidí a jejich potřeby a lajka se může seznámit s prvky, které náměstí tvoří a s procesem plánování či analýzami, které náměstí mohou hodnotit.

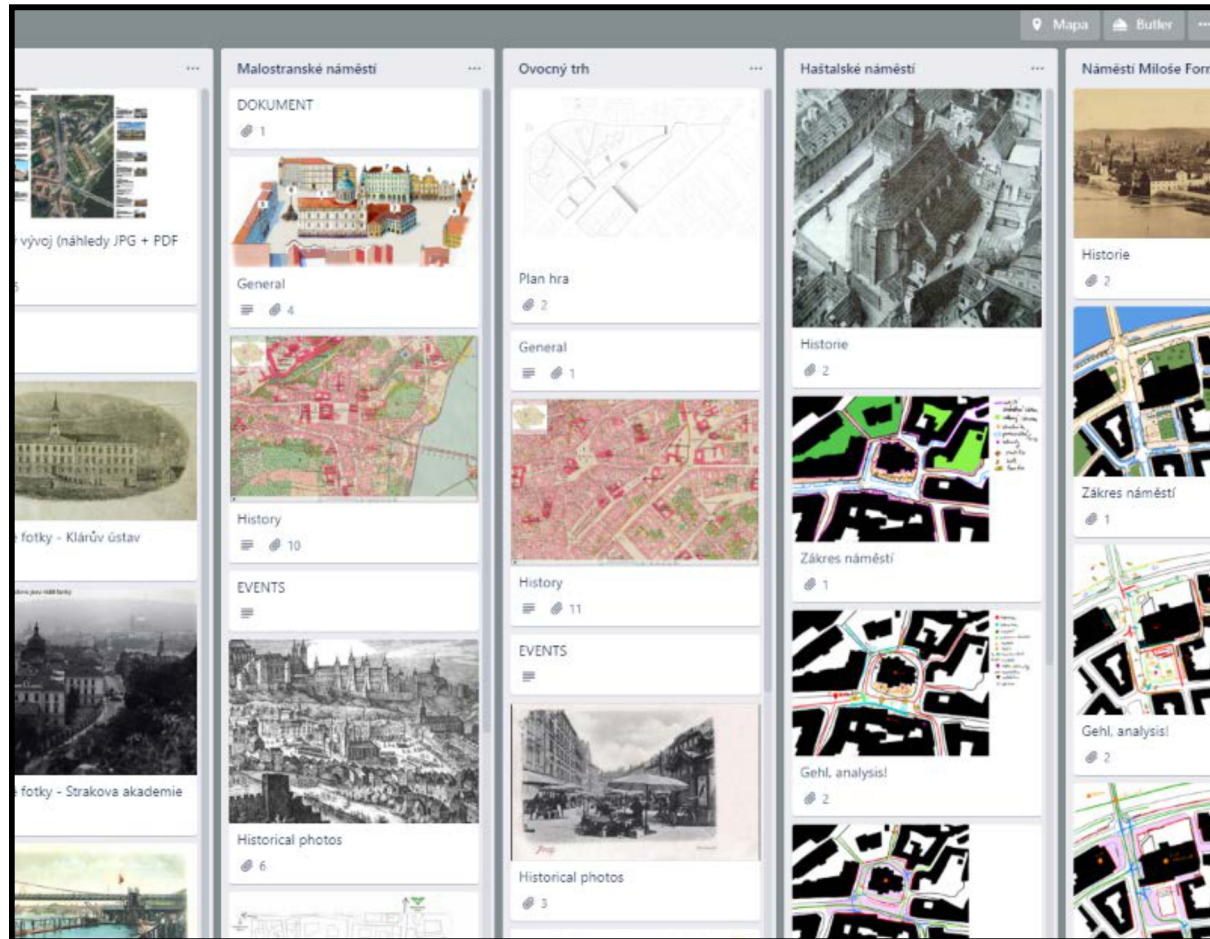
Hra rozvíjí představivost při promyšlení dějů, které se na náměstí mohou odehrávat

Zároveň při navrhování hra podporuje promyšlení menších detailů, než nad jakými člověk běžně uvažuje při navrhování. a získává nadhled od ostatních spoluhráčů.

Hra podporuje rozvíjení kolektivního uvažování nad návrhem a vyzývá, aby se ve výsledku tzv. „táhlo za jeden provaz“.

Hráči nereagují jen na náměstí, ale i na ostatní hráče, což se ukázalo jako nejzábavnější aspekt celého hraní.

A přesně o to v serious gamingu jde, vymyslet zjednodušený mechanismus, na kterém demonstrovat složitější problémy a zároveň se při čerpání vědomostí i bavit.



Sdílená společná data pro ateliér

Přínos pro nás

Hlavní přínosem pro nás bylo pochopení hlubších vztahů na náměstí z hlediska pohybu lidí a jejich reakcí na okolí.

Seznámili jsme se také s tím, jak může historicky urbanistický vývoj ovlivnit budoucnost náměstí.

Jak se historické prvky prolínají se současnými a mohou vznikat kolize.

Tím, že s elementy šlo pracovat prakticky libovolně (viz. parazitické karty atp), vymysleli jsme mnoho způsobů, jak mohou být na náměstí prostorově uspořádány i takovými způsoby, které by nás bez hraní nenapadly.

Zároveň jsme se naučili uvažovat o návrhu náměstí ještě před tím, než jsme začali s jeho „urbanistickým vynášením“ na základě potřeb konkrétních lidí, kteří se budou na náměstí ocítat.

A především jsme se naučili spolupracovat ve snaze vytvořit jeden kvalitní urbanistický návrh.

