

Otázky, úlohy a doplňujúce čítanie

- 1) Chodte na stránku www.quanticrofoundry.com a urobte si motivačný profil hráča (angl. Gamer Motivation Profile).
- 2) Koľko motívov vyšpecifikovali výskumníci zo spoločnosti Quantic Foundry? Uvedte príklad na to, ako sa pri hraní prejavuje jeden z týchto motívov.
- 3) Vymenujte tri úrovne zainteresovanosti.
- 4) Ktoré motívy zdôrazňuje teória sebadeterminácie? Ktorými elementmi herného dizajnu môžeme tieto potreby podporovať?
- 5) Vysvetlite termín v kontexte digitálnych hier:
 - a) „flow“
 - b) „presence“
 - c) imerzia
- 6) Je imerzia vždy iba pozitívny zážitok?

Doplňujúce čítanie:

MICHAILIDIS, L., BALAGUER-BALLESTER, E., HE, X.: Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge. In *Frontiers in Psychology*, roč. 9/2018. ISSN 1664-1078.

MURPHY, C., CHERTOFF, D., GUERRERO, M., MOFFITT, K.: Design Better Games: Flow, Motivation, And Fun. In COLEMAN, S., HUSSAIN, T. (Eds): *Design and Development of Training Games*. USA : Cambridge University Press, 2014, s. 146 – 178.

The 9 Quantic Gamer Types. [online]. [2022-10-20]. Dostupné na: <https://quanticrofoundry.com/gamer-types/>.

Revision #2

Created 17 January 2023 13:23:29 by Admin

Updated 17 January 2023 14:42:46 by Admin