

# Herní design FAMU

Koncepcia 2024 - 2028

Andrej Sýkora

## Úvod

Od môjho nástupu do pozície vedúceho KHD prešli skoro tri roky. Počas tohto obdobia sme na katedre uvítali tri prvé ročníky, realizovali desiatky videoherných projektov a rozlúčili sa s prvými úspešnými absolventkami. Tereza Kotěšovcová, ktorej absolventská hra "Planetka" bola nominovaná na prestížnu študentskú cenu IGF 2024, v rozhovore s publicistom Janom Modrákom povedala, že ju k prihláseniu hry do súťaže motivovala "skvelá pozitívna spätná väzba a podpora, ktorú na klauzúrach dostala".<sup>1</sup>

Terezine slová sú jeden z dôvodov, prečo si myslím, že filozofia, procesy a ďalšie súčasti života katedry sme s ostatnými kolegami a kolegyňami z pedagogického zboru nastavili dobre. Že byť "otvorený a starostlivý" nie sú len floskule vychádzajúce z trendov v umeleckom vzdelávaní, ale skutočné základné stavebné kamene podporujúce študentstvo v úspešnej seberealizácii.

Vo svojej predchádzajúcej koncepcii som vytýčil niekoľko cieľov, ktoré by katedra mala sledovať.<sup>2</sup> V tejto sa, okrem vytyčovania cieľov nových, vraciam k tým pôvodným a vyhodnocujem, čo sa podarilo a čo sa naopak nepodarilo. Vychádzam z desiatok rozhovorov so študentmi a študentkami, porád a brainstormingov pedagogického zboru, evaluácií predmetov aj sebahodnotenia katedry.

Nemyslím si, že úlohou vedúceho / vedúcej katedry na ďalšie štyri roky by malo byť zachovávať status quo, napriek tomu, že k tomu obecná nálada na katedre môže nabádať. Súčasný stav, kedy môžeme katedru označiť ako priateľské prostredie podporujúce rozmanitú skupinu ľudí v rôznych druhoch autorskej videohernej tvorby, ktorá sa v rámci konvencií herného média pohybuje od artovejších diel až po hry balansujúce na pomedzí "indie" tvorby a mainstreamu, je skvelým základom pre ďalší rozvoj. Pozícia miesta, ktoré akceptuje širokú škálu prístupov, mi prídeme najdôležitejšia, najkrajšia a zároveň najkrehkejšia.

Od ďalších štyroch rokov svojho potenciálneho pôsobenia by som preto očakával, že sa nebudeme báť vykročiť do neznáma, ale zároveň strážiť to, čo podľa študujúcich dnes robí katedru miestom, ktoré majú radi - od citlivých prístupov k pedagogike a hodnoteniu, cez otvorené prostredie s nízkymi prahmi a dôverou medzi študentstvom a pedagogickým zborom až po rešpekt k individuálnym potrebám a nastaveniu každého, kto sa do nás rozhodne vložiť svoju dôveru.

---

<sup>1</sup> Vid'. <https://podcastaddict.com/modrak-friends/episode/170578883>

<sup>2</sup> Vid'. [https://www.andrejsykora.com/documents/Andrej\\_Sykora\\_KHD\\_Koncepcie\\_2021.pdf](https://www.andrejsykora.com/documents/Andrej_Sykora_KHD_Koncepcie_2021.pdf)

# Rozvoj programu a katedry

## Východiská

Ak pominieme obecný stav videoherného vzdelávania v Česku a jeho (ne)previazanosť s herným designom ako dlhodobou kultivovanou praxou, o ktorých podrobne píšem vo svojej predchádzajúcej koncepcii, rád by som zhrnul niekoľko faktorov, ktoré mi za uplynulé roky prišli dôležité a dopĺňajú tak východiská, z ktorých som pôvodne čerpal a stále čerpám.

## Uchádzači a postavenie katedry v rámci FAMU

Prvým je široká základňa uchádzačstva o prijatie do štúdia. Na prijímačkách vítame ľudí z rôznych kútov akademického aj profesného prostredia, od programátoriek cez novinárov a 3D grafičky po maliarov a architektky. Naši noví študenti a študentky tak nastupujú na školu s rôznymi úrovňami znalostí v jednotlivých oblastiach, ktoré učíme. Prinášajú rôzne spôsoby pohľadov na videohry a svet obecné a ich po-univerzitné ambície sa môžu výrazne líšiť.

Tento fakt robí z naväzujúceho magisterského programu KHD v prostredí FAMU relatívny unikát. Naše sylaby musia odrážať absenciu akéhokoľvek predchádzajúceho vzdelania v oblasti herného designu a vývoja. Program je intenzívny, časovo a kognitívne náročný a v niektorých momentoch vyslovene vyčerpávajúci.

Tým nechcem povedať, že je nutné robiť v ňom akékoľvek radikálne škrtky. Uplynulé roky ale položili niekoľko otázok, ktorým sa venujem v ďalších častiach tejto koncepcie. Aký dopad na kvalitu štúdia má náročný predmet tímového vývoja hry "Vývoj počítačových her" organizovaný v letnom semestri prvého ročníka? Ako postupovať pri rozchádzajúcich sa voľbách študentstva ohľadom použitých herných engine (tento rok vznikajú hry v 3 - Unity, Unreale aj Godote)? A mali by v študijnom pláne existovať viaceré cesty na základe kariérnych ambícií absolventov (indie tvorba, práca vo veľkom štúdiu, atď.)?

Spolu s niekoľkými inými katedrami (KF, CAS) zdieľame tiež veľkú mieru nezávislosti v realizácii študentských projektov. Väčšina vzniká samostatne, resp. s malou mierou spolupráce naprieč fakultou. Tento stav sa s postupujúcou mierou integrácie katedry do prostredia fakulty mení, ale v dohľadnej dobe určite nebude možné garantovať "povinné" zapojenie akejkoľvek ďalšej profesie do prípravy študentských hier. Preto musí katedra ostať veľmi flexibilná vo svojich nárokoch na rozsah klauzúrnych a absolventských prací, ale zároveň povzbudzovať a vytvárať priestor pre realizačne náročnejšie projekty (viď. absolventská práca Martina Hromádku *Arctis*, na ktorej sa podieľajú 4 ľudia).

## AI v kreatívnej praxi

V priebehu posledných rokov sa kúzelným nástrojom stala "AI", resp. desiatky rôznych aplikácií modelov strojového učenia v kreatívnej praxi. Nemyslím si, že akékoľvek jazykové modely v dohľadnej dobe nahradia koncepčnú prácu herných designérov, ale ich využitie v tvorbe grafických a zvukových assetov, prototypovaní kódu a iných automatizovateľných oblastiach je nesporne zručnosť, ktorú by si študentstvo malo osvojiť.

Ukazuje sa ale, že snažiť sa štrukturovane vyučovať “prompting” by bolo podobne divné, ako vyučovať “googling”. Študenti a študentky si k využívaniu rôznych AI nástrojov hľadajú cestu prirodzene a samostatne, ako vhodnú formu inklúzie do výuky preto považujem skôr špecificky zacielené moduly a implementáciu učiva do sylabov už existujúcich predmetov, ktoré táto problematika ovplyvňuje.

Zároveň považujem za povinnosť zameriavať sa aj na teoretické aspekty tohto fenoménu, či už ide o etické, legislatívne alebo filozofické aspekty automatizácie duševnej práce.

### **Komercializácia študentských a absolventských projektov**

Potenciál komercializácie vhodných projektov bola jedna z tém, ktorú sme riešili už od otvorenia prvého ročníku. Je mi ľúto, že ešte neexistuje dokončený licenčný rámec umožňujúci tieto aktivity, ale vzhľadom na našu spoluprácu s vedením fakulty som si istý, že v nasledujúcich mesiacoch sa podarí túto agendu úspešne vyriešiť.

Môj postoj v tejto oblasti zostáva nezmenený - študentstvo a absolventstvo by malo mať právo komerčne nakladať so svojimi dielami v nastavení, v ktorom prípadný zisk zdieľa so školou (pomero vo v prospech študenta / absolventky).

## Nové ciele

### **KHD ako miesto konfrontácie umeleckého prístupu a mainstreamových tendencií**

Nikdy som sa netajil myšlienkou, že najlepší spôsob ako vytvárať zadania pre klauzúrne práce študentstva je ich nevytvárať. Táto stratégia sa z môjho uhla pohľadu javí ako úspešná. Na KHD vznikajú nostalgicky pôsobiace 2D adventúry (*Začarovaný čas*), imerzívne naratívne experimenty (*OFIS*, *Yes Serena*), vtipné a mechanicky inovatívne hry (*Pan Mňau*, *Buřtobraní*) a podobne.<sup>3</sup>

To prispieva k tomu, že na abstraktnejšej úrovni je študentskú tvorbu ťažké zaradiť do jednej kategórie. Pri návrhoch a prezentáciách klauzúrnych projektov tak nevnímam akýkoľvek tlak na smerovanie diel ku konkrétnym estetickým, tematickým alebo inak ohraničeným okruhom. Príde mi dôležité toto nastavenie zachovať a podporovať. Veľkou výhodou tohto nastavenia je zároveň schopnosť ďalej pútať pozornosť rôznych druhov potenciálnych uchádzačov a uchádzačiek.

Zároveň by som rád podotkol, že sloboda vytvára veľké nároky na vedenie a hodnotenie všetkých projektov, ktoré u nás vznikajú. Schopnosť katedry realizovať dielne touto formou je preto silne závislá na ochote vedúcich dielní k otvorenosti, za čo im patrí veľká vďaka. To platí aj o reflexii diel na klauzúrach, do ktorej sa púšťa ako pedagogický zbor, tak študentstvo.

Ak budú v priebehu ďalších rokov ďalej vznikať v každom ročníku tak diametrálne odlišné diela, ako dnes, budem túto úlohu považovať za naplnenú.

### **Koncepcia výuky základov programovania a herného vývoja**

Prvé tri roky výuky nám ukázali, ako zložitá môže byť nastaviť sylaby predmetov zaoberajúcich sa technologickými postupmi herného vývoja (*Základy programování, Middleware 1 - 3*). V nasledujúcich štyroch rokoch by sa katedra mala zamerať na konsolidáciu poznatkov, ktoré sme získali a prípadné zmeny v študijných plánoch tak, aby prechod štúdiom odrážal diametrálne odlišné potreby, s ktorými noví študenti a študentky prichádzajú.

Predmet *Základy programovania* je od počiatku agnostický a nie je naviazaný na žiadny konkrétny herný engine. Napriek tomu funguje úplne inak pre niekoho, kto do nástupu do štúdia nikdy neprogramoval a pre niekoho, kto aspoň "niečo skúsil". Víziou pre tento predmet je pokúsiť sa ho rozdeliť na dve samostatné línie, jednu pomalšiu a jednu rýchlejšiu, ktoré by umožňovali flexibilnejší prístup k znalosťami odlišným skupinám študentov.

Predmety *Middleware 1 - 3* by bolo po diskusii s vyučujúcimi možné transformovať do podoby konzultačných dielní bez pevne danej štruktúry prednášok a seminárov. Takáto koncepcia by odrážala rozmanitosť pripravovaných hier a ich technologických požiadaviek a zároveň prihliadala na rozličné technologické zdatnosti jednotlivých študentov a študentiek.

---

<sup>3</sup> Na tomto mieste sa patrí napísať, že výber príkladov z našej zväčšujúcej sa kolekcie študentských hier je čisto ilustratívny, pre komplexný prehľad viď: <https://hernidesign.famu.cz/hry>

Pre naplnenie tejto vízie by samozrejme bolo nutné získať mentorov / mentorky so skúsenosťami s prácou v enginoch, ktoré si študentstvo pre svoje projekty vyberá. Vzhľadom na konzultačnú povahu predmetov to ale považujem za jednoduchšiu úlohu, než hľadať lektorov / lektorky s kapacitou vyučovať celé dvojsemestrálne predmety.

### **Neštandardné projekty a hosťujúce dielne**

Na základe spätnej väzby od študentstva by sme sa mali zamyslieť nad tým, ako podporovať realizáciu projektov, ktoré idú za hranice štandardných digitálnych hier (viď. napríklad *Crowds* od Matěje Hložánka, Mikiho Fišera a Víta Paulíka). Katedra momentálne neponúka predmet ani modul, ktorý by reflektoval snahu vytvárať diela mimo obrazovku. Realizácia videoherných projektov v galerijných priestoroch je zároveň oblasťou, ktorá by mohla zaujímať aj študentstvo CAS-u a KF a predstavuje možnosť potenciálnej spolupráce.

Ako druhý spôsob oživenia výuky a vstupu nových nápadov a myšlienok by som rád zaviedol hosťujúce dielne. Prvý takýto experiment pripravujeme na ZS 2024, kedy dielňu druhého ročníku od Jaroslava Melouna na jeden semester prevezme iný/á herný designér/ka. Ak sa tento koncept osvedčí, nemáme v úmysle ho vždy realizovať formou dočasného “nahradenia” vedúceho / vedúcej dielne, ale vytvorenia samostatného modulu alebo predmetu, na ktorom bude študentstvo môcť konzultovať svoje projekty s niekým iným. Hosťujúca dielňa by zároveň umožnila vytvoriť priestor pre prácu s konkrétnou témou, mechanikou alebo iným obmedzením pre tých, ktorých by táto forma práce zaujímala.

### **Podpora komerčných projektov**

Ako už píšem vyššie, možnosť zabezpečiť študentstvu príležitosť zkomercionalizovať svoj projekt považujem za veľmi dôležitú. Je škoda, že sa nám zatiaľ nepodarilo nájsť konsenzus s vedením AMU ohľadom vytvorenia “inkubátora” absolventských projektov a prvé absolventské projekty s komerčnými ambíciami tak budú odkázané samé na seba.

Katedra by sa v ďalšom období mala túto situáciu snažiť ďalej zlepšiť a dospieť do stavu, v ktorom bude môcť poskytnúť študentským projektom komplexnejšiu podporu. Nemusí to nutne znamenať vlastný inkubačný program, ale aj spoluprácu s externými partnermi, či už na municipálnej (mesto Praha), akademickej (iné univerzity) alebo štátnej / európskej úrovni (obecne dotačné programy a výzvy a podobne).

## Reflexia a prehodenie cieľov z predchádzajúcej koncepcie

### Sebareflexia katedry

Mojím prvým a zároveň hlavným cieľom z predchádzajúcej koncepcie bolo budovať katedru, ktorá bude veľmi vnímavá voči hlasom zvnútra. Tento cieľ je z mojej pozície ťažké vyhodnotiť, ale prihladnuc k evaluáciám a sebahodnoteniam pozbieraným za posledné 3 roky si myslím, že sa to podarilo.

Existujú samozrejme body a problémy, ktorých riešenie zaberá dlhšiu dobu v kontexte toho, ako rýchlo dokážeme zapracovať iné požiadavky. Premena predmetov *Animácia a grafika I a II* do súčasnej podoby (navrhovanej študentami) nám zabrala 2 roky. Príprava zmlúv pre komercializáciu študentských projektov je stále v riešení (čiastočne aj preto, že nám veľmi záleží na tom, aby bolo študentstvo a absolventstvo s výsledkom spokojné). Odbor stále nemá dostatočné priestorové kapacity (čo nedokáže vyriešiť ani katedra, ani fakulta sama o sebe, ale je pochopiteľné, že sa táto výtka opakuje).

Dovolím si však tvrdiť, že študentstvo je vďaka nášmu otvorenému prístupu neustále informované a zapojené do celého procesu. Rovnako sa snažíme pristupovať k spätnej väzbe aj mimo štandardné kanály a niektoré nápady a zmeny vznikajú v neriadenej diskusii v rámci jednotlivých predmetov.

Do budúca určite vnímam potrebu zväčšiť penzum informácií, ktoré sa postupne snažíme zhromažďovať v našom "manuále",<sup>4</sup> špeciálnej sekcii webových stránok určených hlavne študujúcim (a pedagogickému zboru).

### Kontakt s odbornou a laickou verejnosťou

V priebehu uplynulého obdobia sa nám podarilo:

- priebežne realizovať hosťovské prednášky
- vytvoriť priestor pre prezentáciu študentskej tvorby v podobe každoročných prezentácií verejnosti
- vytvoriť priestor pre prezentáciu študentskej tvorby účasťami na festivaloch a konferenciách (Anifilm, Game Access, GDS, GDC, atď.)
- zorganizovať prvý FAMU game jam
- podporovať účasť na ďalších game jamoch v podobe kreditovo hodnoteného predmetu

Tieto aktivity sú v rôznej miere zásluhou jednotlivých študentov, študentiek, pedagógov a pedagogičiek. Vzhľadom na veľkosť katedry a naše personálne kapacity by bolo ťažké všetky takéto príležitosti zvládať bez ich podpory.

---

<sup>4</sup> Vid' <https://hernidesign.famu.cz/manual/>

Veľký potenciál momentálne vnímame vo formalizácii procesu prihlášok študentských hier na medzinárodné festivaly a pomalé budovanie know-how a infraštruktúry, ktorá s touto aktivitou súvisí. Túto aktivitu by som rád videl ako vyriešenú už do konca roka 2024.

Povinné stáže sa osvedčili ako skvelý prostriedok konfrontácie so svetom komerčného vývoja a niektoré z nich vyústili až do podoby fulltime pracovných pozícií.

Od organizácie "demo days" pre insiderov z priemyslu a prípadných investorov sme zatiaľ upustili, verejné prezentácie sa podľa môjho názoru svojou náplňou s takýmito akciami prekrývajú a zároveň priťahujú pozornosť insiderov (vývojárov, novinárov, ale aj nadšencov) v dostatočnej miere.

### **Inovácia a rozvoj prístupov k pedagogike a výzkumu herného designu**

Mnohí kolegovia a kolegyne (vrátane mňa) zažili na KHD svoj pedagogický debut. Uplynulé tri roky sme tak strávili častými diskusiami o tom, čo je správne a vhodné, ako postupovať v rôznych predtým nevyskúšaných situáciách a ako podporovať rozličné potreby rozmanitých študentských projektov. Myslím si, že sme v týchto ohľadoch ušli veľký kus cesty.

Ako rest vnímam absenciu doktorandov a doktorandiek s umeleckovýzkumnými projektami<sup>5</sup> v oblasti herného designu, ktorá je ale daná aj nízkym počtom absolventstva, ktoré odbor zatiaľ vyprodukoval. Bol by som rád, keby sme v priebehu nasledujúcich rokov prilákali aspoň 2 - 3 ľudí, ktorí by sa zároveň zapojili do pedagogického procesu formou modulov a asistencií na dielňach.

### **Rozmanité a silné pedagogické zázemie**

O vývoji v tomto bode píšem viac v samostatnej sekcii *Personálna politika* nižšie.

### **Spolupráca naprieč rôznymi smermi**

O vývoji v tomto bode píšem viac v samostatných sekciách *Spolupráca medzi katedrami a Spolupráca s inými školami* nižšie.

### **Rozšírenie odboru do formy prezenčného bakalárskeho štúdia**

V tomto prípade ponúkam úprimný "reality check" - táto ambícia sa na základe našich doterajších skúseností javí v momentálnom rozpočtovom a kapacitnom nastavení katedry ako nereálna. Vyžadovala by rozšírenie priestorov minimálne na trojnásobok, pedagogických kapacít (vrátane DPP) na dvojnásobok a úplne prekopanie študijných plánov v prípade, že by sme chceli, aby magisterské štúdium na bakalárske bez problémov nadväzovalo. Taká aktivita by vyžadovala investíciu do ďalších stoviek hodín koncepcnej práce.

Nie je to cieľ, ktorý by bol nemožný - bez významnej zmeny podmienok v ktorých katedra funguje ale považujem za podstatnejšie venovať sa iným prioritám.

---

<sup>5</sup> Nezabúdam samozrejme na teoretického doktoranda Josefa Tichého, ktorý u nás tento akademický rok odprednášal skvelý kurz *Japonský survival horror*.



## Profil absolventa magisterského odboru

*Pozn.: Profil absolventa preberám zo svojej predchádzajúcej koncepcie a s drobnou úpravou ho považujem za stále aktuálny.*

Absolvent magisterského štúdia herného designu je v prvom rade človek, ktorý dokáže herným designom myslieť. Toto myslenie nie je založené len na dôkladnej znalosti princípov a pravidiel tvorby herných mechaník, štruktúr, naratívov a podobne, ale aj na širšom prehľade v umeleckovedných a spoločenskovedných súvislostiach videohernej tvorby. Očakáva sa od neho, že vníma videohernú tvorbu nielen ako prostriedok schopný ponúknuť svojim hráčom zábavu, ale zároveň prostriedok umeleckého vyjadrenia. Rozumie videohrám ako špecifickému mediálnemu artefaktu s vlastnou estetickou hodnotou, ich kultúrnemu, vzdelávaciemu a politickému potenciálu.

V druhom rade je absolvent schopný toto myslenie prenášať do praxe. Ovláda základy rôznych aspektov vývoja videohry (programovanie, middleware, grafika a animácia, zvuk, scenáristika, apod.) a disponuje dostatočným vhladom do problematiky na to, aby sa v týchto oblastiach mohol sám ďalej rozvíjať. Takáto výbava mu umožňuje stať sa všeobecne informovaným a zároveň špecializovaným členom väčších vývojárskych tímov, ale rovnako aj uplatniť sa ako nezávislý tvorca. Ponúka mu tak slobodu realizovať svoje ciele, nech už ležia na akejkoľvek škále.

Dôsledkom úspešného štúdia herného designu však nemusí byť vždy len uplatnenie v mainstreamovom vývoji videohier, ale všade tam, kde je žiadaná a využiteľná znalosť problematiky "hier a hrania sa" - vzdelávacom a neziskovom sektore, na poli autorskej umeleckej činnosti či v žurnalistike a kritike.

V treťom rade mu škola ponúkla dostatočný priestor na prácu a komunikáciu v tíme. "Soft skills" a manažérske schopnosti je možné zvelaďovať len praktickým zapojením sa do kolobehu kolektívnej práce. Absolvent je vďaka nadobudnutým skúsenostiam schopný efektívne komunikovať a riadiť menšie tímy.

V štvrtom rade je absolvent schopný vnímať videohry nielen ako tvorca, ale aj ako poučený konzument. Chápe základy analytických a teoretických prístupov k písaniu o videohrách, dokáže rozoberať ich prvky, príbehy či estetické rozhodnutia z rôznych uhlov pohľadu. Má prehľad v súčasnom teoretickom aparáte game studies a dostatočnú metodologickú prípravu na to, aby mohol realizovať svoje vlastné vedecké bádanie (čo, mimo iné, prezentuje teoretickou záverečnou prácou).

V poslednom rade preukázal absolvent vôľu a schopnosť navrhnuť, rozpracovať, testovať a dokončiť videoherný projekt menšieho rozsahu. Tento fakt mu umožňuje odchádzať zo školy s minimálne jednou reprezentatívnou ukážkou svojej práce, vo väčšine prípadov ale takýchto ukážok vznikne za štúdium viac.

## Analýza akreditovaného študijného programu

Súčasnú podobu študijného programu považujem v rámci možností za vyváženú a dobre zostavenú. Základný pomer "tvorba : praktické predmety : teoretické predmety", ktorý momentálne kreditovo vychádza približne na 63 : 25 : 18 kreditov v povinných a povinne voliteľných predmetoch, pokladám za ideálny. Rád by som tiež poukázal na to, že autorská tvorba a praktická výuka je v prípade KHD skutočne hlavnou náplňou štúdia, napriek tomu, že sa z niektorých textov vzťahujúcich sa ku katedre kriticky môže javiť úplný opak.

O potenciálnych zmenách vo výuke technologických postupov herného vývoja píšem v koncepcii vyššie.

O potenciálnom rozšírení o moduly a predmety zaoberajúce sa prácou mimo štandardný formát digitálnych hier a hosťujúcich dielňach píšem v koncepcii vyššie.

Samostatnou kapitolou ostáva predmet *Vývoj počítačových her*, ktorý podrobnejšie rozoberám v sekcii *Spolupráca s inými školami*.

Z hľadiska ďalších praktických predmetov došlo tento rok k zmene konceptu predmetov *Animace a grafika v počítačových hrách I a II*, v ktorých sa z pôvodného konceptu striedavej výuky o 2D a 3D prístupoch ku grafike prešlo na 1 semester 2D a 1 semester 3D grafiky. Túto zmenu pokladám sa podarenú a myslím si, že by mala sylabus predmetu na nasledujúce roky stabilizovať.

Z hľadiska teoretických predmetov vedieme s kolegami diskusiu len o náplni predmetu *Seminár analýzy PC her*. Z predmetu, ktorý mal byť pôvodne zameraný aj na obecné postupy v písaní o hrách sa postupne stal skôr diplomový seminár. Táto zmena vychádza z potrieb študentstva, ktoré vzhľadom k svojmu predchádzajúcemu štúdiu často nemá kompetenciu v akademickom písaní umeleckovedných / spoločenskovedných textov, ktoré sú základom pre vypracovanie VŠKP na FAMU. Otázkou k doriešeniu ostáva, či by si obecné písanie o hrách nezaslúžilo vlastný seminár v inom semestri štúdia.

Samostatným bodom ostáva nastavenie študijného plánu pre individuálne potreby jednotlivých študentov a študentiek. Študenti s ambíciami tvoriť vlastné hry a skúšať ísť cestou založenia vlastných štúdií by ocenili väčšiu mieru prednášok alebo seminárov zameraných na marketing, PR a legislatívne aspekty podnikania vo videohernom priemysle. Túto úlohu čiastočne zastáva voliteľný predmet *Produkce a distribuce her*, nie je ale v silách jedného vyučujúceho obsiahnuť celú túto komplexnú problematiku. V tejto oblasti vidím veľký priestor na zlepšenie, ktoré bude pravdepodobne zahŕňať vstup ďalších vyučujúcich do predmetov *Kapitoly z herného designu* a *Produkce a distribuce her*, prípadne vytvorenie samostatného, jednosemestrálneho voliteľného predmetu.

## Personálna politika katedry

V priebehu uplynulých 3 rokov sme nadviazali pravidelnú aj nepravidelnú spoluprácu s viac ako 20 odborníkmi a odborníčkami z rôznych oblastí herného priemyslu.<sup>6</sup> Viacerí z nich sa k nám vracajú pravidelne a vyformovali si tak s katedrou relatívne silné vzťahy. Tieto spolupráce považujem za veľmi podstatné a je dôležité v nich pokračovať. Pozitívnu tendenciou je zároveň fakt, že niektoré spolupráce prinášajú študentstvu možnosti stáže, dobrovoľných mimoškolských konzultácií, ale aj odporúčania na ďalších potenciálnych hostí a hostičky. Samotné študentstvo sa vďaka veľmi kladne prijímaným hosťovským prednáškam samo zapája do navrhovania ďalších kandidátov a kandidátiek.

Z hľadiska vyučujúcich povinných, povinno-voliteľných a voliteľných predmetov máme momentálne 100% pokrytie našich potrieb. Neoptimálne ostáva rozloženie formy pracovnej spolupráce na katedre, keďže súčet našich interných úväzkov je menší než 2 (finálne číslo závisí od toho, akú časť úväzku kolegu Oramusa na KZT by sme počítali "pre KHD"). Väčšina predmetov je tak vyučovaná externistami.

Túto situáciu je nutné ďalej zlepšovať a v ideálnom prípade docieľiť, aby minimálne kľúčové viacsemestrálne predmety odborového základu boli všetky pokryté internými úväzkami. Zvýšenie množstva interných úväzkov zároveň zaručuje férové ohodnotenie členov a členiek pedagogického zboru, ktorí sa podieľajú na živote katedry (vedenie praktických aj teoretických diplomových prác, účasť na klauzúrach a prijímačkách, sústredenie v Poněšicích). Riešenie situácie samozrejme nie je len v kompetencii vedenia KHD, ale považujem za dôležité naďalej tento fakt pripomínať.

V nasledujúcich rokoch sa začne zvyšovať počet absolventiek a absolventov našej katedry. Okrem toho, že našich alumni stále berieme ako súčasť katederného spoločenstva a snažíme sa zostať s nimi v kontakte, by sa katedra mala zamerať na budovanie pedagogických príležitostí, do ktorých by sa mohli zapojiť. Postupné zapojenie absolventstva do výuky a budovanie ďalšej generácie pedagógov, ktorá bude navyše neoceniteľná vzhľadom na vlastnú skúsenosť so štúdiom, považujem za ďalšiu dôležitú prioritu personálnej politiky v nasledujúcich rokoch.

---

<sup>6</sup> Pre kompletný zoznam vid'.

<https://hernidesign.famu.cz/manual/docs/courses/kapitoly-z-herniho-designu>

## Spolupráca medzi katedrami

Hlavnou aktivitou našej medzikatedernej spolupráce bolo posledné roky paradoxne rozširovanie informácie o tom, že katedra vôbec existuje. Toto nie je výtka ani povzdych, skôr pobavené konštatovanie faktu. Katedra sa nachádza mimo hlavnej budovy FAMU, má len magisterský odbor a jediný priestor na stretávanie sa v rámci výuky tak sú voliteľné predmety. Povedomie o katedre a dianí na nej sa tak logicky šíri pomalšie, než by bolo optimálne.

V náväznosti na naše propagačné aktivity sme zaviedli každoročný pitching absolventských hier, kam pozývame všetky ostatné katedry. Vzhľadom na to, že vždy dokážeme zaplniť našu učebňu až po okraj, túto aktivitu považujem za veľmi prospešnú a rád by som v nej pokračoval.

Študentstvo sa aktívne zapája do príprav Famufestu, kde mala katedra svoju prezentáciu už 3. rok v rade. Vďaka aktivitám ako bolo tohtoročné autorské hranie sa zároveň katedra stáva trochu "živšou" súčasťou programu.

Tento rok sme prvýkrát formou modulu organizovali aj školský game jam, kde za 48 hodín vytvorili spoločné medzikatederné tímy niekoľko videohier.

Vďaka práci Tomáša Oramusa sa tiež tento akademický rok prvýkrát vyučuje predmet *Interaktívni zvuková tvorba* spoločne pre študujúcich KHD a KZT, KZT zároveň začala podporovať sound design videohier ako jeden z možných výstupov pre svoje klauzúry. Tento míľnik je pre nás veľmi významný a ilustruje, ako dokáže prítomnosť KHD na filmovej škole ťažiť zo synergie s inými katedrami.

Spoluprácu s ostatnými katedrami zatiaľ vedieme dobrovoľnej úrovni, ale to nie je prekvapivé vzhľadom na vyťaženosť ich študujúcich v rámci vlastných študijných povinností. Napriek tomu sa nám darí predmety, ktoré ponúkame v rámci fakulty, plniť aj záujemcami a záujemkyňami z iných katedier a v niektorých prípadoch tieto návštevy prerastajú do hlbších kreatívnych spoluprác. Katedra by preto mala ostať ďalej otvorená a ponúkať miesta na svojich PV a voliteľných predmetoch všetkým záujemcom z fakulty (prípadne AMU).

Ideálnym stavom na konci ďalších 4 rokov by bola aspoň nejaká forma voliteľnej alebo povinno-voliteľnej spolupráce s KAT a KSD, profesií s najväčším dopytom zo strany našich študentiek. To ale nedokážem zaručiť a závisí to samozrejme od ďalších prípadných diskusií s danými katedrami.

## Spolupráca s inými školami

Základným stavebným kameňom spolupráce s inými školami v lokálnom kontexte ostáva spoločný, medziuniverzitný predmet *Vývoj počítačových her* organizovaný MFF UK v spolupráci s FAMU, UMPRUM, FF UK a ZČÚ. Tento predmet je neoceniteľný vzhľadom na to, že študentstvu ponúka možnosť vyskúšať si prácu v tíme a s ňou súvisiaci rozvoj soft skills, manažérskych zručností a projektovej organizácie. Nevýhodou je jeho výučba v letnom semestri (daná rôznymi prerekvizitami zo strany MFF UK), čo koliduje s prácou na prváckych klauzúrnych hrách. Záver prvého ročníka je tak pre mnohých študujúcich stresujúci a vyčerpávajúci.

Momentálne neexistuje jednoznačné riešenie tohto problému. Na jednej strane stojí pozícia predmetu ako miesta stretávania sa s potenciálnymi budúcimi spolupracovníkmi, na strane druhej predmet prispieva k možnej preťažnosti študentstva v prvom ročníku. V ideálnom prípade by som ocenil situáciu, v ktorej by sa predmet odohrával buď v zimnom semestri, alebo by jeho výstupy smerovali až do zimného semestra. To sa bezprostredne nejaví ako reálne ale verím, že sa to v priebehu ďalších 4 rokov podarí zmeniť.

V širšom kontexte je katedra formou vzájomnej účasti na klauzúrach a iných spoločných aktivitách v kontakte s viacerými ďalšími inštitúciami, ktoré poskytujú vzdelávanie v oblasti herného designu, vývoja a príbuzných oblastí (DDT UMPRUM, Game design Scholastika, Game Art SŠUD Brno, atď.). V blízkej budúcnosti by sme s niekoľkými kolegami z týchto spriatelených inštitúcií radi zorganizovali okrúhly stôl k témam videoherného vzdelávania, keďže vnímame veľký priestor na výmenu znalostí a skúseností, ktoré sme za posledné roky načerpali.

Z hľadiska medzinárodných vzťahov sme momentálne v kontakte s viacerými univerzitami, ktoré majú záujem o spoluprácu v oblasti herného designu, ale všetky tieto spolupráce sú zatiaľ v počiatkovej fáze. Radi by sme v nasledujúcich rokoch uviedli aspoň 1 - 2 z týchto spoluprác do praxe.

# Ja

Pochádzam z prostredia venujúceho sa praktickej aj teoretickej práci na pomedzí výtvarného umenia a pohyblivého obrazu. Aj keď celú svoju umeleckú prax pracujem s postupmi, ktoré vychádzajú z videoherného a počítačového sveta (technicky aj konceptuálne), nie som herný designér. Moja skromná teoretická práca sa zase sústreďí na širšie filozofické a spoločenskovedné súvislosti, či už videohier, alebo digitálnych technológií všeobecne.

Od roku 2017 som sa na pozvanie Heleny Bendovej zapojil do prípravy odboru Herný design na FAMU, v rámci ktorej som sa podieľal na predmetoch *Základy programování*, *Kapitoly z herního designu* a *Teorie interaktivních médií*. Pre odbor som zastrešoval aj prípravu podkladov pre nákup technického vybavenia učebni a spoločných priestorov a prípravu webových stránok.

Od roku 2021 katedru vediem a pokračujem vo výučbe predmetov *Základy programování* a *Teorie interaktivních médií*, zároveň koordinujem hosťovské prednášky na *Kapitolách z herního designu*. Som členom výskumného grantu NAKI, kde pripravujem štúdiu o fanúšikovských online roleplayingových hrách v českom a slovenskom priestore.

V roku 2016 som spoluzaložil IT firmu, dodávajúcu softvér na mieru, na vedení a prevádzke ktorej sa podieľam doteraz.

Nehlásim sa tak na miesto vedúceho katedry z pozície insidera videoherného priemyslu, ale z pozície insidera umeleckého vzdelávania a manažéra komerčného vývoja softvéru. Kombinácia týchto polôh mi, dovoľujem si tvrdiť, dáva relatívne široký rozhľad a širokú škálu skúseností s prácou s ľuďmi, umeleckou prácou, navrhovaním, rozpočtovaním a dodávkou softvérových projektov, štúdiom v prostredí umeleckej vysokej školy aj následnou prácou na akreditácií a vedení odboru.

Hráčsky som vyrastal v druhej polovici 90. rokov (najmä Sega Megadrive a Playstation) a dospieval na začiatku milénia (najmä PC a *Deus Ex*, *Morrowind* a *Operation Flashpoint*). V posledných mesiacoch ma bavili hry *Cocoon*, *Baldur's Gate 3* a *Rollerdrome* (v ľubovoľnom poradí).

Mojimi obľúbenými videohernými momentami ale stále zostávajú zmena interface do bielej alebo čiernej farby v hre *Might and Magic VII* na základe pridania sa k "dobrej" alebo "zlej" strane a 10 minútové zážitky v podobe hier *Passage* od Jasona Rohera a *Queer lovers at the end of the world* od Anny Antrophy. A vlastne mnohé ďalšie, ktoré sú nad rámec tohto už tak príliš dlhého textu.

FAMU a umelecké vzdelávanie vo všeobecnosti považujem za skvelý spôsob rozvoja myslenia o svete. Táto činnosť mi, hlúpo povedané, robí radosť. Jej pokračovanie, nech už bude moja pozícia na katedre akákoľvek, preto vnímam ako prirodzené pokračovanie svojej cesty.

V New Yorku, 26.5.2024

Andrej Sýkora

