

Pondelok 19. 10. 2026 · 12:00–15:40, K21

Vznik digitálnych hier a zlatá éra arkád. Od laboratórnych kuriozít k priemyslu: Spacewar!, Pong, arkádový biznis, herné konzoly, zlatá éra a jej publikum. Hostí tím vzniku digitálnych hier.

DO PONDELKA 12:00

- **Všetci:** prvé kroky výskumu (Z2, 5 b).
- **Hostiteľský tím:** pramenné listy už v piatok 16. 10.

PRINESTE SI

- Notebook: stačí jeden na dvojicu, vopred sa dohodnite, kto ho donesie. Zopár záložných je v učebni.
- Slúchadlá, ak máte.
- Telefón so stopkami (na aktivitu).

DO PONDELKA 26. 10.

- **Všetci:** záznam do denníka zo stretnutia 3 (Z1).
- **Hostiteľský tím:** pozorovací hárok.

1 · Pred hodinou: prvé kroky výskumu

Z2 · Historický výskum · 5 b. Nahrajte na Drive do priečinka Výskum (Z2) / 1 Prvé kroky, do podpriečinka svojej línie, do **19. 10. 12:00**. Jeden PDF, v názve súboru vaše meno a línia (napríklad Novakova-A. pdf). Každý odovzdáva sám.

A · ORÁLNA HISTÓRIA

- výskumná otázka v jednej vete
- osnova rozhovoru: 8–12 otázok v troch blokoch, od ľahkých spomienok k náročnejším témam
- kto bude respondent a prečo práve on (stačí profil, ak ešte nemáte meno)

B · ANALÝZA JAZYKA REKLÁM

- výskumná otázka v jednej vete
- zdroj: ktorý časopis alebo archív a ktoré roky
- 3 ukážky reklám (sken alebo fotka) s údajmi: zdroj, rok, typ produktu, slogan
- prvá verzia kódovacej schémy: 10–12 kategórií, každá s definíciou a príkladom
- evidenčná tabuľka: ID, zdroj, dátum, typ, slogan, súbor

C · VIDEOESEJ

- konkrétna česká alebo slovenská hra
- téza v 2–3 vetách: čo chcem ukázať a prečo je hra historicky zaujímavá
- aspoň 5 zdrojov, z toho 2 odborné; ku každému 2–3 vety, na čo ho použijem
- osnova scenára: úvod, tri hlavné body, záver

Body: výskumná otázka 2 · materiál 2 · plán 1. Ako vyzerá dobrá výskumná otázka a čo presne patrí do ďalších krokov, je v podrobnom zadaní výskumu.

2 · Hostiteľský tím: vznik digitálnych hier

DO PIATKA 16. 10.

- **Tri pramenné listy** (Z3), ku každému exponátu jeden, podľa šablóny A. Jeden PDF za tím s názvom S3-nazov-timu.pdf, na Drive do priečinka Tímy/S3.
- Exponáty si vyberáte sami a so mnou ich schvaľovať netreba, ale v úvode vysvetlíte, prečo patria k téme. Zaujímá nás prechod od experimentov k automatom a domácejmu hraniu, ovládanie, technické obmedzenia a platenie za hranie.
- Hry vopred vyskúšajte, odkazy otestujte a zabezpečte vybavenie.
- **Pac-Mana hráme všetci v aktivite počas výkladu.** Ak ho máte medzi exponátmi, napíšte mi to do piatka.

NA HODINE

- Stanice postavíte cez **pauzu pred laboratóriom** (13:40); ak potrebujete viac času, prídte o 11:45. Každá stanica má zamestnať asi päť ľudí: pomôže viac kópií hry, hranie vo dvojiciach na jednom stroji alebo striedanie pri ovládaní.

- **Úvod 8 minút:** predstavíte tému a povieť, prečo ste vybrali práve tieto tri exponáty.
- **Role:** traja vedú stanice, jeden pomáha a stráži čas, jeden pozoruje a vyplňa pozorovací hárok. Medzi kolami sa môžete vystriedať.
- Pramenné listy si vytlačíte sami a položíte ich ku staniciam.
- **Dobry výsledok:** účastník vašej stanice vie za dve minúty hrať, vie, odkiaľ pravidlá pochádzajú, a odchádza s jednou otázkou, na ktorú pramene neodpovedajú.

DO 26. 10.

- **Pozorovací hárok** (šablóna B), jeden za celé laboratórium, s aspoň tromi doslovnými anonymnými výroky. Nahrajte ho na Drive do priečinka Tímy/S3; odovzdáva ho tím, nie s denníkmi.
- Každý z vás píše svoj záznam do denníka **ako organizátor**, o jednom exponáte svojho tímu (iná sada otázok, je v šablónach).

Body za laboratórium (Z3, 12 b): pramenné listy (kontext a dobový prameň s citáciou) 4 · vedenie staníc a príprava 3 · úvod a zdôvodnenie výberu exponátov 2 · pozorovací hárok 2 · listy odovzdané načas 1. Dostane ich každý člen tímu, ktorý bol na hodine.

3 · Na hodine

Časy sú orientačné.

KEDY	ČO SA DEJE
12:00	Začiatok. Otázka dňa: Komu patrila arkáda? Priestor, vek, rod a vreckové.
12:05–13:18	Výklad: od Turka a automatov po Pong a zlatú éru arkád (Blok B, slajdy 1–21).
13:18–13:40	Aktivita 4 · Arkádové meranie (nižšie).
13:40–13:50	Pauza. Hostiteľský tím stavia stanice.
13:50–14:50	Laboratórium: úvod tímu, dve kolá po 18 minútach pri dvoch staniách, spoločná diskusia.
14:50–15:00	Pauza.
15:00–15:20	Dielňa výskumu: príprava pilotu a krátke konzultácie.
15:20–15:30	Čo ďalej do 2. 11.

AKTIVITA 4 · ARKÁDOVÉ MERANIE · 20 MINÚT · 3 B

Na aktivitu sa netvoria tímy: dvojice vzniknú podľa toho, ako sedíte. Každá dvojica potrebuje jeden notebook a jeden telefón so stopkami. Nič sa nesťahuje ani neinštaluje.

1. **Otvorte hru.** V prehliadači otvorte [google.com/pacman](https://www.google.com/pacman) alebo do Googlu napíšte „pacman“ a kliknite na hru. Zvuk stlmte alebo si dajte slúchadlá.
2. **Rozdeľte si role.** Jeden hrá šípkami na klávesnici, druhý meria stopkami v telefóne.
3. **Merajte.** Stopky spustíte, keď sa Pac-Man pohne. Keď stratí prvý život, stlačte na stopkách **kolo** (lap). Pri GAME OVER stopky zastavte. Zapište aj, koľko životov mal na začiatku.
4. **Vymeňte sa** a odohrajte druhú partiu. Na hranie a meranie máte spolu 10 minút.
5. **Vypočítajte (5 minút).** Priemerná dĺžka partie v minútach; partie za hodinu = $60 \div \text{priemer}$; zárobok za hodinu = $\text{partie} \times 0,25 \text{ USD}$. Príklad: priemer 3 minúty, teda 20 partíí a 5 USD za hodinu.
6. **Porovnajte (5 minút).** Majiteľ automatu si podľa návodu výrobcu (Midway, 1980) nastavoval prepínačmi počet životov na hru (1, 2, 3 alebo 5), bonusový život (pri 10 000, 15 000, 20 000 bodoch alebo žiadny) a cenu hry. Čo by nastavil, aby zarobil viac, a čo by tým riskoval?
7. **Odovzdajte zápis** s menami oboch. Formulár je na poslednej strane tejto stránky (a v PDF), dá sa písať aj na vlastný papier.

Výstup: zápis dvojice odovzdáte na konci aktivity. **3 b dostane každý, kto je pod zápisom podpísaný.** Dodatočne sa zápis neodovzdáva.

LABORATÓRIUM · 60 MINÚT

- Tri stanice, tri skupiny približne po piatich. Každá skupina prejde dve stanice, pri každej 18 minút; pri časovači sa končí, aj keď partia nie je dohnaná.
- Počas hrania si píšete krátke poznámky: jedna konkrétna situácia, ako sa kto rozhodoval a čo ju spôsobilo. Večer z nich píšete denník.
- **Odfotťe si pramenný list pri stanici,** do denníka potrebujete citáciu z prameňa.
- Hodnotí sa pozorovanie a jeho vysvetlenie, nie víťazstvo. Frustrácia z pravidiel alebo ovládania je nález, nie šum.

DIELŇA VÝSKUMU · 20 MINÚT

Pripravujete **pilot**, ktorý odovzdáte **2. 11. do 12:00** (10 b). Kto potrebuje upraviť prvé kroky, príde na krátku konzultáciu.

- **A · Orálna história:** skúšobný rozhovor 5–10 minút (respondent môže byť predbežný), prepis 1–2 minút nahrávky, vyznačené témy, predbežná interpretácia na 10–15 riadkov, poznámka o súhlase a anonymite.
- **B · Analýza reklám:** 10 reklám zakódovaných v tabuľke (ID, rok, zdroj, typ produktu, slogan, opis obrazu, 1–3 kódy), komentár najviac na 1 stranu, 2–3 obrázkové ukážky. Kódujete už podľa spoločnej schémy línie B, na ktorej sa dohodnete pred pilotom.
- **C · Videoesej:** prvá verzia scenára na 800–1000 slov s tromi argumentmi, pri každom odseku poznámka, čo bude v obraze, a výber aspoň 2 minút záznamu z hry.

4 · Po hodine

- **Do 26. 10.: záznam do denníka** zo stretnutia 3 (Z1, 4 b), 150–250 slov podľa šablóny, na Drive do svojho priečinka v Herný denník. Ako účastník píšete o jednej hre, ktorú ste hrali; hostiteľský tím ako organizátor o jednom svojom exponáte. Body účastníka: čo ste hrali a v akej verzii 1 · jedna konkrétna situácia a čo ju spôsobilo 1 · citácia zo zdroja a čo s ňou vaše pozorovanie robí 1 · čo o minulosti stále neviete 1.
- **Do 2. 11. 12:00: pilot výskumu** (Z2, 10 b), rovnakým spôsobom ako prvé kroky.
- **Tím konsolidácie trhu** (hostí 2. 11.): pramenné listy do piatka 30. 10.
- Na stretnutie 4 opäť notebook, stačí jeden na dvojicu.

Zápis dvojice · Aktivita 4 · Arkádové meranie

Meno 1

Meno 2

Životy na začiatku partie

	PARTIA 1	PARTIA 2	PRIEMER
PRVÝ ŽIVOT (MIN : S)			
CELÁ PARTIA (MIN : S)			

Partie za hodinu (60 ÷ priemer partie v minútach)

Zárobok za hodinu (partie × 0,25 USD)

Ako by prevádzkar nastavil automat, aby zarobil viac, a čo by tým riskoval?

Čo z toho vyplýva pre dizajn arkádovej hry (jedna veta)?

Zápis dvojice · Aktivita 4 · Arkádové meranie

Meno 1

Meno 2

Životy na začiatku partie

	PARTIA 1	PARTIA 2	PRIEMER
PRVÝ ŽIVOT (MIN : S)			
CELÁ PARTIA (MIN : S)			

Partie za hodinu (60 ÷ priemer partie v minútach)

Zárobok za hodinu (partie × 0,25 USD)

Ako by prevádzkar nastavil automat, aby zarobil viac, a čo by tým riskoval?

Čo z toho vyplýva pre dizajn arkádovej hry (jedna veta)?