Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21bdTEDI003/21
Názov predmetu	výrazové prostriedky digitálnych hier
Rozsah	2P
Počet kreditov	3
Vyučujúci	Mgr. et Bc. Silvester Buček (prednášajúci), Mgr. Alexandra Rysuľová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Monika Cihlářová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

1. Priebežná príprava: 60 %
2. Záverečná práca: 40 %

Záverečná hodnotiaca stupnica:
A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami ‹92-100 %›
B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami ‹83-91 %›
C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky ‹74-82 %›
D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby ‹65-73 %›
E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám ‹56-64 %›
FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta ‹0-55 %›

Priebežné hodnotenie

60%

Záverečné hodnotenie

40%

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti:
- pozná a rozumie “gramatike” digitálnych hier, resp. spôsobom, akým funguje a pracuje s hráčom.
- ovláda existujúce typológie digitálnych hier,
- vníma rozdiel medzi populárnymi a akademickými pojmami
- je schopný kriticky zhodnotiť jednoduchší odborný text.

Stručná osnova predmetu

1. Kategórie digitálnych hier
2. Komponenty a prostredia
3. Pravidlá a herné mechaniky

4. Informácie, témy a rozhrania
5. Hráči a kontext
6. Analýza herných elementov

Odporúčaná literatúra

Švelch, J. (2007). Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích.
Järvinen, A. (2008). Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies. (PhD Thesis). Tampere, Finland.
Fichnová, K., Gero, Š. (Recenzent), & Gajdka, K. (Recenzent). (2010). Identita a masová komunikácia. (1. vyd.). Nitra, Slovakia: UKF. ISBN 978-80-8094-848-1.
Wojciechowski, L., Mikuláš, P., Štrbová, E., Ogonowska, A. (Recenzent), Récka, A. (Recenzent), & Satková, J. (Recenzent). (2013). Masmediálna komunikácia - vybrané aspekty. (1. vyd.). Nitra, Slovakia: UKF. ISBN 978-80-558-0357-9.
Mago, Z., et al. (2023). Learning by Playing: A Case Study of the Education in Photography by Digital Games. Journal of Education Culture and Society, 14(1), 465-479.
Buček, S. (2013). Typológie hier nezaložené na herných mechanikách = Typologies of video games based on other factors than game mechanics. Mediální Studia: Odborný Časopis pro Kritickou Reflexi Médií, (3), 323-336. ISSN 1801-9978.
Ďurková, V. (Ed.), & Šmehlík, D. (Ed.). (2014). Herní studia: sborník z CONference 2013. Brno, Czech Republic: Flow. ISBN 978-80-905480-6-0.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

anglický, slovenský jazyk