# Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

| | |
|---|---|
| **Vysoká škola** | Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave |
| **Fakulta** | FMK UCM |
| **Kód predmetu** | KDH/21bdTEDI004/21 |
| **Názov predmetu** | herné mechaniky |
| **Rozsah** | 1P + 1S |
| **Počet kreditov** | 4 |
| **Vyučujúci** | doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci) |

## Podmienky na absolvovanie predmetu

Hodnotenie vychádza z ústnej záverečnej skúšky. Ústna skúška predstavuje 100 % hodnotenia

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 %›

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje aj pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie bez udania dôvodu. Absencie nad rámec povoleného množstva sú zdôvodňované a ospravedlňované individuálne, avšak do úvahy sa berú len relevantné dôvody a nepredvídateľné závažné okolnosti. Ospravedlnenia sa predkladajú výhradne v písomnej forme (e-mailom). Pri individuálnom študijnom pláne je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach a seminároch.
Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

## Výsledky vzdelávania

Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, zručnosti, kompetencie:

Vedomosti:
Študent/ka:

definuje základné pojmy herného dizajnu a vysvetlí, prečo je herná mechanika definujúcim prvkom hry,
opíše jadro herného dizajnu, ktoré tvoria herné pravidlá a mechaniky, a vysvetlí ich prepojenie do dynamických herných systémov,
rozlíši základné typy a kategórie herných mechaník, najmä čas, priestor, akciu, pohyb a navigáciu, manažment zdrojov a vnútornú ekonomiku, neurčitosť a pravdepodobnosť,
vysvetlí význam, rozsah a využitie pravidiel a mechaník na konkrétnych príkladoch hier,
porozumie základným dizajnérskym postupom pri tvorbe a vyvažovaní herných mechaník,
rozlíši formálne vlastnosti digitálnych hier v porovnaní s inými typmi médií a vysvetlí špecifiká pravidiel

digitálnych hier.

Kompetencie
Študent/ka:

si osvojí odborný jazyk teórie herného dizajnu a vie ho presne používať v odbornej komunikácii aj v písomnom prejave,
dokáže analyzovať herné mechaniky a systémy z hľadiska ich fungovania, vzájomných vzťahov a vplyvu na herný zážitok,
vie kriticky posudzovať dizajnérske riešenia a argumentačne podložiť svoje hodnotenie hier,
získa teoretický základ, na ktorom môže stavať v ďalšom štúdiu herného dizajnu, výskumu hier a príbuzných disciplín,
je pripravený/á rozvíjať svoje poznanie v praxi, napríklad pri tvorbe herných konceptov, prototypovaní, hernej kritike či v práci v herných štúdiách,
vie samostatne pracovať s odbornou literatúrou v slovenskom a anglickom jazyku a ďalej si prehlbovať teoretické zázemie.

## Stručná osnova predmetu

1. Teoretické základy herných mechaník – definovanie základných pojmov. Herná mechanika ako definujúci prvok hry.
2. Triedenie a typy mechaník
3. Mechaniky a pravidlá
4. Špecifiká pravidiel digitálnych hier
5. Mechaniky a význam hry
6. Priestor ako herná mechanika
7. Čas ako herná mechanika
8. Manažment zdrojov a herná ekonomika
9. Neurčitosť a pravdepodobnosť
10. Vyvažovanie herných mechaník
11. Herný systém

## Odporúčaná literatúra

Adams, E., Dormans, J. (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design. New Riders.
Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press.
Kovalčík, J. (2023). Teória herného dizajnu I.: Herné mechaniky. FMK UCM.
Sicart, M. (2016). Mechanics. In H. Lowood, R. Guins (Eds.), Debugging Game History. A Critical Lexicon (pp. 297-304). The MIT Press.
Suter, B., Kocher, M., Bauer, R. (Eds.). (2018). Games and Rules: Game Mechanics for the „Magic Circle". Transcript Verlag.
Zimmerman, E. (2022). The Rules We Break: Lessons in Play, Thinking and Design. Princeton Architectural Press.
Zubek, R. (2020). Elements of Game Design. The MIT Press - kap. 3-4.

## Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk