

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

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

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 neospravedlnené absencie alebo 3 ospravedlnené absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach a seminároch).

Hodnotenie bude vychádzať z ústnej záverečnej skúšky.

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

Záverečná hodnotiacia 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 % >

Výsledky vzdelávania

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

- spozná jadro herného dizajnu, ktorým sú herné pravidlá a mechaniky a ich prepojenie do dynamických herných systémov,
- vie definovať základy týchto pravidiel a systémov a na praktických príkladoch poukázať na ich význam, rozsah a využitie
- osvojí si základné herné mechaniky (čas, priestor, akcia, pohyb a navigácia, manažment zdrojov a vnútorná ekonomika, neurčitosť a pravdepodobnosť ai.).
- rozumie základným dizajnerským postupom, dokáže ich analyzovať a aplikovať z hľadiska tvorby a vyvažovania mechaník
- rozlišuje formálne vlastnosti digitálnych hier v porovnaní s inými typmi médií

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. Neurčitost' a pravdepodobnosť
10. Vyvažovanie herných mechaník
11. Herný systém

Odporúčaná literatúra

- Adams, E. (2009). Fundamentals of Game Design. (2. vyd.). New Riders - kap. 1, 2, 4, 9-11.
- 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.
- Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses. (3. vyd.). CRC Press - kap. 12-14.
- 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