Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21bdTEDI005/21
Názov predmetu	prípadové štúdie digitálnych hier
Rozsah	2P
Počet kreditov	3
Vyučujúci	Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Veronika Šašalová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

- priebežné hodnotenie: aktívna účasť na seminároch (cca 40 %), domáca príprava (cca 20 %) - záverečné hodnotenie: tímová práca s individuálnym hodnotením (cca 40 %) Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať z každej povinnej časti určený počet bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov.
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 získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:
- schopnosť kriticky zhodnotiť digitálnu hru z vybranej formalistickej (napr. rozbor mechaník, štruktúry naratívu, monetizácie…) či obsahovej (napr. sémiotickej, kritickej, kontextuálnej…) perspektívy
- vedomosti o štruktúre a procese tvorby prípadovej štúdie,
- zručnosti v písaní a analýze odborného textu,
- zručnosti v organizácii vedeckých aktivít (workshopy, konferencie, panely, postery…)
- v osobných kompetenciách, a to najmä komunikačných a digitálnych
- základné poznatky o fungovaní znakových systémov a hlavných princípoch semiotiky a lingvistiky
- základné poznatky o ideológiách a ich prejavoch v digitálnych hrách a ďalších médiách

Stručná osnova predmetu

1. Úvod
a. Hra na akademikov
b. Čo sú prípadové štúdie?
2. Teória a metóda:
a. Prečo má zmysel skúmať hry?
b. Ako hľadať významy v hrách?
c. Semiotika, lingvistika, ideológia
3. Teoretická konferencia
a. Prezentácie teórie,
b. diskusie,
c. workshopy
4. Ukážky prípadových štúdií
5. Konferencia 1 a 2
a. Panelové diskusie,
b. prezentácie,
c. postery

Odporúčaná literatúra

Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. MIT Press. ISBN 978-026-2516-518.
Kafai, Y., Heeter, C., & Sun, J. (2008). Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming. MIT Press. ISBN 978-026-2516-068.
Manovich, L. (2002). The language of new media. MIT Press. ISBN 02-626-3255-1.
Murray, J. (1998). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. The MIT Press. ISBN 978-0262631877.
Priya, A. (2021). Case Study Methodology of Qualitative Research: Key Attributes and Navigating the Conundrums in Its Application. Sociological Bulletin, 70(1), 94-110. https://doi.org/10.1177/0038022920970318.
Kvetanová, Z., & Radošinská, J. (2020). Expressions of Postmodernism Within the Dimension of Digital Games. Ejmap: European Journal of Media, Art & Photography, 8(1), 84-95. ISSN 1339-4940.
Radošinská, J. (2016). Digital Role-Playing Games as Artefacts of Media Culture. Mediterranean Journal of Social Sciences, 7(2), 368-375. ISSN 2039-9340.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský