

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

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. Alexandra Rysul'ová, PhD. (prednášajúci), Mgr. et Bc. Silvester Buček (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 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 % >

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. Emap: 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