Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21bdTEDI007/21
Názov predmetu	dejiny digitálnych hier
Rozsah	2P
Počet kreditov	5
Vyučujúci	Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci), Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci), prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach).
Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
- 100% hodnotenia tvorí záverečný písomný test. Správnym zodpovedaním otázok poukáže poslucháč na úspešné nadobudnutie znalostí o kľúčových kreatívnych procesoch, dielach a kľúčových aktéroch naprieč dejinami digitálnych hier.
Testovanie prebieha počas skúškového obdobia počas troch riadnych a dvoch opravných termínov.
Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100).
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 po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti kompetencie:
1) Teoretické zázemie (vedomosti):
- oboznámi sa s dôležitými míľnikmi v digitálno-hernom priemysle,
- získa prehľad o kľúčových dianiach tohto mediálneho odvetvia od jeho vzniku až po súčasnosť,
- oboznámi sa s kreatívnymi postupmi, ktoré boli v minulosti úspešné, alebo sú naopak považované za zlyhanie,
- rozšíri poznanie o kľúčových tituloch z rôznych období hernej histórie a ich dôležitých prvkoch,

3) Kompetencie:
- je schopný identifikovať kľúčové diania hernej histórie a jasne ich priradiť ku konkrétnym časovým obdobiam,
- má schopnosť kriticky zhodnotiť úspešnosť a popularitu trendov z minulosti a vie vyhodnotiť ich potenciálne znovu využitie v modernej tvorbe,

- dokáže jasne pomenovať kľúčové spoločnosti a diela a priradiť ich ku konkrétnym časovým obdobiam,
- na základe získaných poznatkov je schopný vnímať digitálne hry ako samostatné médium s vlastnými vývojovými tendenciami,
- dokáže poukázať na zmeny v herných technológiách, mechanikách a naratívoch,

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky.
2. Raná história digitálnych hier.
3. Obdobie prvej konzolovej generácie.
4. Obdobie druhej konzolovej generácie.
5. Obdobie tretej konzolovej generácie.
6. Obdobie štvrtej konzolovej generácie.
7. Obdobie piatej konzolovej generácie.
8. Obdobie šiestej konzolovej generácie.
9. Obdobie siedmej konzolovej generácie.
10. História prenosných herných zariadení.
11. Obdobie ôsmej konzolovej generácie.
12. Obdobie deviatej konzolovej generácie. Predpoklady do budúcna. Diskusia.

Odporúčaná literatúra

Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. Fakulta masmediálnej komunikácie, Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
Radošinská, J., Točená, Z., & Macák, M. (2022). Synergia odvetví globalizovaného mediálneho priemyslu. Wolters Kluwer.
Švelch, J. (2018). Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games. The MIT Press.
Wardyga, B. (2023). The Video Games Textbook History • Business • Technology. CRC Press.
Williams, A. (2017). History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction. Routledge.
Wolf, M. J. P. (2021). Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming, Second edition. Greenwood Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský