

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

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	prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci), Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

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

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):

- 5% hodnotenia tvorí aktívna účasť na hodinách (5 bodov)

- 95% hodnotenia tvorí záverečný test, v ktorom je pre absolvovanie nutné správne odpovedať na 9 z 15 otázok (8 z 15 v prípade bezchybnej dochádzky a aktivity počas hodín) (95 bodov)

Testovanie bude prebiehať 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 % >

Priebežné hodnotenie

Študentky a študenti sú hodnotení výhradne počas skúškového obdobia. Aktívna účasť na hodinách predstavuje len 5% (5 bodov) z celkového hodnotenia.

Záverečné hodnotenie

Záverečný test sa skladá z pätnástich uzavretých a jednej dodatočnej otvorenej otázky. Otázky sú zamerané na kľúčové kreatívne procesy, diela a kľúčových aktérov naprieč dejinami digitálnych hier.

Otázky sú uzavreté s možnosťou výberu jednej alebo viacerých správnych odpovedí. Pri otázkach s viacerými možnými správnymi odpoveďami je nutné vybrať všetky správne možnosti a nevybrať ani jednu nesprávnu možnosť, aby bola uznaná ako správne zodpovedaná.

Otvorená otázka nie je bodovaná a slúži na hlbšie preverenie znalostí študentky, resp. študenta v prípade hraničného hodnotenia. Záverečný test predstavuje 95% (95 bodov) z celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania

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

- oboznámi sa s dôležitými míľnikmi v digitálno-hernom priemysle,
- získa prehľad o kľúčových daniach tohto mediálneho odvetvia od jeho vzniku až po súčasnosť,
- oboznámi sa aj s kreatívnymi postupmi, ktoré boli v minulosti úspešné, alebo sú naopak považované za zlyhanie,
- získané poznatky je študent schopný využívať v ďalšom akademickom skúmaní, ale aj v rámci praktickej tvorby.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky, prečo je dôležité poznať históriu digitálnych hier.
2. Raná história digitálnych hier. Od experimentov po prvú domácu konzolu.
3. Prvá konzolová generácia. Prvé digitálne hry v domácnostiach. Presýtený trh a úpadok kvality.
4. Druhá konzolová generácia. Zlatá éra arkád. Veľká digitálno-herná kríza.
5. Renesancia domáceho hrania. 8bitová éra. Tretia konzolová generácia.
6. 16 bitová éra. Štvrtá konzolová generácia. Zrod prenosných herných konzol (angl. hand-held).
7. Rozmach 3D grafiky. Príchod dátového nosiča CD. Piata konzolová generácia.
8. Zmena kľúčových spoločností na trhu. Šiesta konzolová generácia.
9. Otvorenie trhu pre príležitostných hráčov a ne-hráčov (Nintendo Wii). Siedma konzolová generácia.
10. História hand-heldových zariadení. Prenosná herná konzola verus mobil.
11. Momentálne končiaca éra. Ôsma konzolová generácia. Moderné tvorivé postupy.
12. Začiatok deviatej konzolovej generácie. Predpoklady do budúcnosti. Rozvíjajúce sa trendy.
13. História digitálnych hier v Československu. Záverečné zhrnutie. Diskusia so študentmi.

Odporúčaná literatúra

- Bossom, A., & Dunning, B. (2016). Video Games: An Introduction to the Industry. Fairchild Books.
- Juul, J. (2012). A Casual Revolution. The MIT Press.
- Kohler, C. (2016). Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life. Dover Publications.
- 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.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský a anglický jazyk