

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21mdTEDI001/21
Názov predmetu	klúčové české a slovenské hry
Rozsah	2S
Počet kreditov	4
Vyučujúci	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/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %):

- 40% hodnotenia tvorí priebežné odovzdávanie playthrough videí (5 x 8 b = 40 b, na získanie plného počtu bodov video musí spĺňať všetky podmienky)
- 60% hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky z odporúčanej literatúry a prezentácií k jednotlivým hrám (60 b). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 34 bodov.

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

Záverečná hodnotiacia stupnica: 100-92 = A; 91-83 = B; 82-74 = C; 73-65 = D; 64-56 = E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

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

- orientuje sa v aktuálnom stave lokálneho (slovenského a českého) herného priemyslu a kriticky ho vie reflektovať v kontexte predchádzajúceho vývoja a svetovej produkcie
- prakticky spoznáva klúčové tituly českej a slovenskej hernej histórie predovšetkým pomocou hrania konkrétnych hier
- vie analyzovať digitálne hry podľa rôznych obsahových a formálnych kritérií
- rozvíja systematické a kontextuálne myslenie o lokálnom hernom priemysle a o hrách ako syntetickom digitálnom médiu, schopnosti komparácie, analýzy a syntézy
- rozvíja svoje digitálne kompetencie v produkcii playthrough videí z prebraných hier
- zlepšuje svoje argumentačné zručnosti v diskusii o prebraných hrách

Stručná osnova predmetu

Výučba predmetu je rozdelená na prednášky a semináre.

Úvodná prednáška sa zameriava na vysvetlenie konceptu predmetu, priebehu vyučovania, podmienok absolvovania a spôsobu tvorby požadovaných výstupov, teda playthrough videí.

Obsah prednášok: Vyučujúci/a predstaví konkrétnu hru a jej kontext (vývojári/štúdio, spoločensko-historické podmienky, recepciu apod.), v prípade potreby aj spôsob inštalácie, ovládanie a gameplay hry. Určí tiež témy analýzy/diskusie a prípadne odporúčanú literatúru.

Obsah seminárov: Diskusia podľa stanovených tém pre danú hru a odporúčanej literatúry.

Návrhy digitálnych hier na naštudovanie:

Podraz 3

Playboy

Diktátor

Crux 92

Quadrax

Polda

Mutation of J.B.

Spellcross

Bulánci

Mafia

Vietcong

Posel smrti

Machinarium

Chaser

Samorost

Operation Flashpoint/ArmA: Cold War Assault

Original War

Výber titulov sa môže obmieňať a dopĺňať.

Odporúčaná literatúra

Buček, S. (2016). Prvé herné komerčné subjekty na Slovensku. *Marketing Identity 2016: Značky, ktoré milujeme*, 194–208.

Kabát, M., Kovalčík, J., Kukumbergová, A. a Richtr, R. (2022). Pen & Paper & Xerox: Early History of Tabletop RPGs in Czechoslovakia. In *Acta Ludologica*, 5(1), 102-117.

Koscelníková, M. (2021). History of Slovak Video Games and Their Localization. In *Bridge: Trends and Traditions in Translation and Interpreting Studies*, 2(špeciálne vyd.), 84-103.

Kysler, A., Trnka, A., & Kovalčík, J. (2023). The origins of formal distribution of local digital games in the 1990s in Slovakia. *Media & Marketing Identity*, 290–297.

Kysler, A., Kovalčík, J. (2024). From Amateurism to (not so) Big Business: Mutation of J.B. as a Case Study of Peripheral Game Production in 1990s Slovakia. *nepublikované*..

Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. The MIT Press.

Švelch, J. (2021). Promises of the periphery: Producing games in the communist and transformation-era Czechoslovakia. In O. Sotamaa, J. Švelch (Eds.), *Game production studies*, (s. 237-256). Amsterdam University Press. DOI: 10.5117/9789463725439_ch12

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk