

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21mdTEDI003/21
Názov predmetu	herná žurnalistika
Rozsah	2P
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Prvú tretinu hodnotenia tvorí: aktívna účasť na seminároch a prednáškach (25 bodov) (treba si plniť úlohy = mať načítané, napozierané, napočúvané potrebné podklady a pripravené zadania v Teamse)

Druhú tretinu tvorí vypracovanie 2 mid-semesterálnych zadaní (25 bodov). Pôjde o recenziu na vzdelávaciu hru (rozsah je len 1800 znakov). Tie najlepšie budú zverejnené na portáli Gamifactory.

Druhé zadanie bude tlačová správa / presskit k vášmu vlastnému hernému produktu.

Tretia časť je zameraná na vypracovanie záverečného zadania - návrh newsgame: 50 bodov

Odovzdanie game design dokumentu (ide len o návrh) v trojčlenných tímoch.

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:

- # získa zručnosti pri tvorbe základných novinárskych žánrov používaných v herných médiách,
- # je schopný pripraviť mediálne obsahy textového, audiovizuálneho i auditívneho charakteru s hernou tematikou,
- # naučí sa, ako postaviť obsahovú štruktúru mediálneho obsahu, používať správne štylistické a lexikálne prostriedky,
- # naučí sa rozmýšľať nad vhodnými témami a formou ich spracovania pre vybrané médium,
- # okrem praktickej tvorby vybraných žurnalistických žánrov je študent schopný analyzovať mediálne obsahy herných médií, získa o nich prehľad.

Stručná osnova predmetu

Základná štruktúra mediálneho obsahu v printovom médiu a webovom médiu + ako vybrať tému + SEO
Recenzia na edukačnú hru.
Práca so zdrojmi informácií
News Games - čo to je a ako sa tvorí?
Listicle a kvízy - zábavný obsah
Spravodajské spracovanie herných noviniek.
Softnews ako spôsob spravodajského uchopenia témy.
Tlačová správa k hernému produktu.
Publicistické interview a skladba otázok
Recenzia.

Odporúčaná literatúra

Nieborg, D.B., & Foxman, M. (2023). Mainstreaming and Game Journalism [Mainstreaming a herná žurnalistika]. MIT Press.

Bogost, I. Newsgames: Journalism at Play. (2010) MIT Press.

Pravdová, H. (2022). From homo ludens to homo medialis : cultural dimensions of game principles and media [Od homo ludens k homo medialis : kultúrne dimenzie herných princípov a médií.] Wolters Kluwer.

Rončáková, T. (2019). Žurnalistické žánre. Verbum.

Struhárik, F. (2022). Co je nového v médiích? Nová beseda.

Švecová, M. (2017). Webová žurnalistika. FMK UCM v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský, anglický