

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21mdTEDI008/21
Názov predmetu	kritická analýza mediálnych obsahov
Rozsah	2P + 1S
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. et Bc. Silvester Buček (prednášajúci), Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD. (prednášajúci), doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

- priebežné hodnotenie: 3 x príprava z povinnej literatúry 15 % (max. 15 bodov) - priebežné hodnotenie: prezentácia projektu 25 % (max. 25 bodov)
- záverečné hodnotenie: seminárna práca 60% (max. 60 bodov)
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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- ovláda problematikou pôsobenia kultúry, kultúrnych prvkov a trendov na prístupy k tvorbe digitálnych hier,
- dokáže analyzovať kontexty kultúry, premietajúce sa do námetov, spôsobov stvárnenia textových, obrazových a zvukových zložiek jednotlivých komunikátov,
- vie analyzovať vplyv hier na kultúru, tzn., na mieru ich participácie pri formovaní úrovne elementárnych prvkov sociokultúry.
- chápe kontextualitu kultúry na oba procesy, ktorá je základným predpokladom pre kreovanie hier, ktoré akceptujú a rozvíjajú danú kultúru a zároveň sú schopné transformovať jej kontexty do zrozumiteľných jazykových, obrazových a hudobných vyjadrovacích prostriedkov,
- pozná trendy a prvky kultúry v digitálnych hrách,
- analyzuje digitálnej hry v kontexte s danou sociokultúrou.

Stručná osnova predmetu

1. Kritická analýza, sémiotika:
 - a. Kritická analýza herných pravidiel a princípov
 - b. Sémiotika a jej využitie v tradičných médiách
 - c. Vývoj prístupov ku kritickej analýze

2. Hra ako objekt skúmania:
 - a. Interaktívna komunikácia v prostredí virtuálnej reality
 - b. Vplyv ostatných herných prvkov na herné mechaniky
3. Ideológia a médiá:
 - a. Téma ideológie v digitálnych hrách
 - b. Etnické, rasové a gendrové stereotypy v prostredí digitálnych hier
 - c. Vzťah násilia a digitálnych hier
4. Vizualita a hry
 - a. svetlo, obraz, priestor
 - b. hry a násilie
5. Metodológia kritickej analýzy digitálnych hier
6. Prezentácia projektov

Odporúčaná literatúra

- Bhattacharya, N., & Mukherjee, A. (2017). Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back. Palgrave Macmillan.
- Chapman, A., & others. (2016). Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Routledge.
- Condis, M. (2018). Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture. University of Iowa Press.
- Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). Games of empire: Global capitalism and video games. University Of Minnesota Press. ISBN 978-081-6666-119.
- Inness, S. (2004). Actionchicks: New images of tough women in popular culture. Palgrave Macmillan. ISBN 14-039-6396-7.
- 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.
- Radošinská, J. (2016). Mediálna zábava v 21. storočí: Sociálno-kultúrne aspekty a trendy. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. ISBN 978-80-8105-793-9.
- Radošinská, J. (2019). Princípy semiotickej analýzy filmov o superhrdinoch. In Empirické aspekty filmov o superhrdinoch (pp. 118-154). Fakulta masmediálnej komunikácie. ISBN 978-80-8105-954-4.
- Radošinská, J. (2019). Semiotická analýza filmovej trilógie o Temnom rytierovi. In Empirické aspekty filmov o superhrdinoch (pp. 155-202). Fakulta masmediálnej komunikácie. ISBN 978-80-8105-954-4.
- Radošinská, J. (2021). Okruhy problémov v štúdiu mediálnej kultúry I. Hypermoderná spoločnosť [CD-ROM]. Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave. ISBN 978-80-572-0189-2.
- Radošinská, J. (2018). Teoretické aspekty filmov o superhrdinoch. Fakulta masmediálnej komunikácie. ISBN 978-80-8105-949-0.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský, anglický