

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMASK/21mdTEDI015/21
Názov predmetu	tvorba príbehov v hrách I.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Lenka Rusňáková, PhD. (prednášajúci), Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach).

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):

- 10 % (10 bodov) hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov),
- 40 % (40 bodov) hodnotenia vypracovanie prezentácie na jednu zo štyroch zvolených okruhov a jej odprezentovanie počas semestra.
- 50 % (50 bodov) hodnotenia tvorí odovzdanie semestrálnej práce zameranej na posúdenie vybraného mediálneho komunikátu z pohľadu rôznych naratologických postupov (výber jedného zo štyroch okruhov odprezentovaných na prednáške).

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

Časť záverečného hodnotenia tvorí aktívna účasť v diskusiách počas vyučovacích hodín. Táto aktivita tvorí 10% z celkového hodnotenia. (10 bodov) Značnú časť hodnotenia tvorí prezentovanie vybraných tém počas vyučovacích hodín, kde študentky a študenti rozoberajú predmetné problematiky na nimi zvolených príkladoch. To tvorí 40% hodnotenia (40 bodov).

Záverečné hodnotenie

Študentky a študenti sú počas skúškového obdobia povinní vypracovať semestrálnu prácu zameranú na posúdenie vybraného mediálneho komunikátu – digitálnej hry, prípadne s ním súvisiaceho mediálneho obsahu – z pohľadu rôznych naratologických postupov. Prácu môžu koncipovať do jedného zo štyroch okruhov prezentovaných na prednáške. V prvom a druhom opravnom termíne študenti odovzdajú upravenú semestrálnu prácu podľa pokynov, resp. odporúčaní vyučujúceho. Semestrálne práce sa

odovzdávajú v elektronickej podobe na platforme MS Teams, prípadne po osobitnej dohode na oficiálne emailové adresy vyučujúcich predmetu. Tento výstup tvorí 50% hodnotenia (50 bodov).

Výsledky vzdelávania

Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- dokážu rozvíjať kreativitu, fantáziu, obrazotvornosť a predovšetkým dokážu tvoriť príbehy v digitálnych hrách,
- orientujú sa v problematike základnej výstavby klasického príbehu (kompozícia diela), vedia aplikovať spôsoby dejovej výstavby (sujet, fabula), vytvoriť napätie, atmosféru, dramatizáciu v digitálnych hrách,
- dokážu aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované naratívne postupy využité v digitálnych hrách,
- dokážu popísať moderné naratívne postupy a taktiež rozvíjať zručnosti pri aplikácii teoretických konceptov a metód na konkrétne príklady z mediálnej praxe,
- rozvíjajú perцепčné, analytické a interpretačné schopnosti potrebné na kritický naratívny rozbor vybraného mediálneho obsahu,
- vedia samostatne formulovať vlastný názor na predmetnú problematiku, diskutovať s využitím odbornej terminológie,
- dokážu posúdiť, aké kreatívne postupy využívajú tvorcovia pri zostavovaní herného naratívu, aký dopad majú zvolené (post)produkčné postupy na výsledné dielo, prípadne aká bola jeho finálna recepcia a dopad na priemysel digitálnych hier,
- sú schopní využiť základy naratívnej analýzy a interpretácie digitálnych hier a s nimi spojených mediálnych komunikátov,
- vedia aplikovať naratívnu analýzu vybranej digitálnej hry so zameraním na identifikáciu všeobecných naratívnych postupov (analytických kategórií) uplatnených pri tvorbe „príbehových“ mediálnych obsahov (napr. spôsob dejovej výstavby, kompozícia diela, postavy, prostredia a pod.),
- dokážu identifikovať kreatívne postupy vývojárov pri implementácii príbehových prvkov v skúmanej hre (napr. environmentálny naratív série Dark Souls, nepriame rozprávanie príbehu v hre DOTA2, atď.).
- majú schopnosť interpretovať a logicky argumentovať digitálnu hru spôsobom, ktorým obhájí tzv. „čítanie“ zvolenej digitálnej hry,
- za využitia komparatívnej analýzy digitálnej hry so súvisiacim neherným mediálnym obsahom (film, seriál, kniha, komiks, rozhlasová hra, atď.) dokážu vyvodiť, aké naratívne postupy sú využívané v rôznych mediálnych výstupoch, ktorých spája napríklad rovnaký príbeh (tzv. transmediálny naratív), no rozdeľuje ich platforma, na ktorej je daný príbeh prezentovaný.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky, organizačné pokyny.
2. Úvod do problematiky tvorby príbehov v hrách. Oboznámenie sa s historickým vývojom naratívnej stránky digitálnych hier.
3. Mediálne obsahy a základné princípy ich analýz. Skúmanie príbehovej štruktúry mediálnych obsahov (naratívna analýza). Základné teoreticko-metodologické východiská. Využívanie štandardných naratívnych postupov v digitálnych hrách (prvý tematický okruh).
4. Prezentácie študentov na tému štandardných naratívnych postupov v digitálnych hrách a diskusia na tému.
5. Kreatívne postupy vývojárskych štúdií pri implementácii herných príbehov. Spôsoby herného storytellingu (druhý tematický okruh).
6. Prezentácie študentov na tému kreatívnych postupov vývojárskych štúdií pri implementácii herných príbehov a diskusia na tému.
7. Vstup do problematiky interpretácie herných naratívov. Možné spôsoby nazerania na herné naratívy

(tretí tematický okruh).

8. Prezentácie študentov na tému interpretácie herných naratívov a diskusia na tému.

9. Transmediálny naratív a neherné mediálne komunikáty nadväzujúce na digitálne hry (štvrtý tematický okruh).

10. Prezentácie študentov na tému transmediálnych naratívov a diskusia na tému.

11. Zhrnutie získaných poznatkov nadobudnutých analýzami vybraných digitálnych hier z pohľadu rôznych naratologických postupov. Projekcia k záverečnej semestrálnej práci.

12. Záverečné zhodnotenie predmetu. Otvorená diskusia.

Odporúčaná literatúra

Bateman, Ch. (2021). Game Writing: Narrative Skills for Videogames. Bloomsbury.

Lebowitz, K., & Klug, C. (2012). Interactive Storytelling for Video Games: Proven Writing Techniques for Role Playing Games, Online Games, First Person Shooters, and More. Focal Press.

Sheldon, L. (2022). Character Development and Storytelling for Games. CRC Press.

Trampota, T., & Vojtěchovská, M. (2010). Metody výzkumu médií. Portál.

Wardip-Fruin, N., & Harrigan, P. (Eds.). (2004). First Person: New Media as Story, Performance and Game. The MIT Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk