

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMASK/21mdTEDI016/21
Názov predmetu	tvorba príbehov v hrách II.
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),
- 50 % (50 bodov) hodnotenia tvoria zadania kreatívneho písania vypracovávané na vyučovacích hodinách.
- 40 % (40 bodov) hodnotenia tvorí odovzdanie game design dokumentu zameraného na príbehovú stránku danej hry.

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) Hlavnú časť hodnotenia tvorí aktívne vypracovávanie kreatívnych cvičení počas vyučovacích hodín so zameraním na kreovanie naratívnych prvkov digitálnych hier.

Vypracované zadania následne študentky a študenti nahrávajú na platformu MS Teams (vo forme digitálneho dokumentu, skenu alebo fotografie) To tvorí 50% hodnotenia (50 bodov).

Záverečné hodnotenie

Študentky a študenti sú počas skúškového obdobia povinní vypracovať game design dokument zameraný na príbehové aspekty digitálnej hry. V prvom a druhom opravnom termíne študenti v prípade potreby odovzdajú upravený dokument podľa 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 40% hodnotenia (40 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 postáv, časopriestoru, predmetov, mechaník, tém, motívov, príbehovej kostry, dramatickej štruktúry, dialógov či herných úloh pri tvorbe „príbehových“ mediálnych obsahov,
- dokážu navrhnúť príbehové rozšírenie (DLC) na zvolenú digitálnu hru, pričom ako protagonistu využijú existujúcu vedľajšiu postavu hlavnej hry.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky, organizačné pokyny. Výber témy.
2. Postavy v herných príbehoch. Kreatívne cvičenia na danú tému.
3. Časopriestor v digitálnych hrách. Kreatívne cvičenia na danú tému.
4. Postavy, predmety a mechaniky. Kreatívne cvičenia na danú tému.
5. Témy a motívy v príbehoch. Kreatívne cvičenia na danú tému.
6. Príbehová kostra. Kreatívne cvičenia na danú tému.
7. Dramatická štruktúra. Kreatívne cvičenia na danú tému.
8. Diskusia so študentmi o priebežných zadaniach.
9. Dialógy. Kreatívne cvičenia na danú tému.
10. Herné úlohy. Kreatívne cvičenia na danú tému.
11. Diskusia o tvorbe študentov.
12. Záverečné zhodnotenie predmetu.

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