Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

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. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencie (4 vyučovacie hodiny; v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študentky a študenti sú počas skúškového obdobia povinní vypracovať game design dokument zameraný na príbehové aspekty digitálnej hry. Semestrálne práce sa odovzdávajú v elektronickej podobe. Počas semestra na hodinách vypracovávajú cvičenia kreatívneho písania, ktoré môžu využiť ako podklad pre záverečný dokument. Tieto cvičenia odovzdávajú priebežne počas semestra a započítavajú sa do hodnotenia.
Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
- 50 % (50 bodov) hodnotenia tvoria zadania kreatívneho písania vypracovávané na vyučovacích hodinách.
- 50 % (50 bodov) hodnotenia tvorí odovzdanie game design dokumentu zameraného na príbehovú stránku vybranej 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 %›

Výsledky vzdelávania

Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:
1) Teoretické zázemie (vedomosti):
- orientujú sa v problematike základnej výstavby klasického príbehu (kompozícia diela),
- spoznajú spôsoby dejovej výstavby (sujet, fabula), tvorenie napätia a atmosféry, dramatizáciu v digitálnych hrách,
- zistia, 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,
- oboznámia sa s identifikovať kreatívne postupy vývojárov pri implementácií príbehových prvkov cez konkrétne príklady,

2) Praktické zázemie (zručnosti):
- Študent sa naučí tvoriť príbehové scenáre pre digitálne hry,
- Je schopný vytvoriť game design dokument zameraný na príbehové aspekty digitálnej hry,
- Získa zručnosti na samostatné navrhovanie príbehových prvkov pre digitálne hry alebo ich rozšírenia,
- Dokáže dokážu navrhnúť príbehové rozšírenie (DLC) na zvolenú digitálnu hru, alebo vytvoriť príbeh pre vlastnú digitálnu hru,

3) Kompetencie:
- dokážu rozvíjať kreativitu, fantáziu, obrazotvornosť,
- dokážu tvoriť príbehy v digitálnych hrách,
- vedia predstaviť svoje nápady pred kolektívom,
- sú schopní kriticky zvážiť a aplikovať spätnú väzbu,
- dokážu využiť teoretické poznatky o herných naratívoch a aplikovať ich na vlastnú tvorbu.

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. Dialógy. Kreatívne cvičenia na danú tému.
9. Herné úlohy. Kreatívne cvičenia na danú tému.
10. Diskusia o tvorbe študentov.
11. Záverečné zhodnotenie predmetu.

Odporúčaná literatúra

Bateman, Ch. (2021). Game Writing: Narrative Skills for Videogames. Bloomsbury.
Fernández-Vara, C. (2024). Introduction to Game Analysis. CRC Press.
Finley, T. K. (2023). Branching Story, Unlocked Dialogue: Design and Writing Visual Novels. CRC Press.
Nicklin, H. (2022). Writing for Games: Theory & Practice. CRC Press.
Radošinská, J., Točená, Z., & Macák, M. (2022). Synergia odvetví globalizovaného mediálneho priemyslu. Wolters Kluwer.
Sheldon, L. (2022). Character Development and Storytelling for Games . CRC Press.
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