Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21meTEDI017/21
Názov predmetu	tvorba príbehov v hrách I.
Rozsah	24sP
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci), Mgr. Lenka Rusňáková, 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).
Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
- 40 % (40 bodov) hodnotenia vypracovanie prezentácie na jeden zo štyroch zvolených okruhov a jej odprezentovanie počas semestra.
- 60 % (60 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 %›

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,

3) Kompetencie:
- 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 digitálno-hernej a inej mediálnej praxe,
- rozvíjajú percepčné, 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,
- sú schopní využiť základy naratívnej analýzy a interpretácie digitálnych hier a s nimi spojených mediálnych komunikátov,

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).
4. Prezentácie študentov na tému.
5. Kreatívne postupy vývojárskych štúdií pri implementácii herných príbehov. Spôsoby herného storytellingu.
6. Prezentácie študentov na tému.
7. Vstup do problematiky interpretácie herných naratívov. Možné spôsoby nazerania na herné naratívy.
8. Prezentácie študentov na tému.
9. Transmediálny naratív a neherné mediálne komunikáty nadväzujúce na digitálne hry.
10. Prezentácie študentov na tému.
11. Prezentácie študentov, zhrnutie a diskusia.

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