

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMEDV/22mdAMES016/22
Názov predmetu	interaktívne komunikáty pre deti a mládež I.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD. (prednášajúci)

Cieľ

Predmet Interaktívne komunikáty pre deti a mládež I. poskytuje teoreticko-praktický exkurz do oblasti digitálnych hier a interaktívnych komunikátov, hrania a kultúry súvisiacej s touto oblasťou. Zároveň je úvodom do herných štúdií, vysvetľujúc základné pojmy, históriu a typológiu digitálnych hier, kategorizáciu hráčov a špecifické aspekty digitálnych hier od pravidiel, mechanizmov a princípov až po audiovizuálne, naratívne a interaktívne prvky v hrách uplatňovaných. Predmet predstavuje kontextové faktory herných štúdií a dizajnu digitálnych hier najmä v prepojení na oblasť mediálnej výchovy. Predmet zahŕňa aj využívanie grafických a herných editorov v rámci tvorby konceptu a dizajnu digitálnych hier.

Podmienky na absolvovanie predmetu

Vypracovanie a prezentácia semestrálnej práce - návrh edukatívnej digitálnej hry pre deti a mládež - v min. rozsahu 5 normostrán, súčasťou ktorej je dizajn autorského obrázku ilustrujúceho daný návrh. Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %):

- 40 bodov za prezentáciu semestrálneho projektu (40 % hodnotenia),
- 60 bodov za hodnotenie odovzdaného semestrálneho projektu (60 % hodnotenia).

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka celkovo získať minimálne 56 % bodov (t. j. min. 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 = A; 91 – 83 = B; 82 – 74 = C; 73 – 65 = D; 64 – 56 = E; 55 a menej = FX.

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach).

Výsledky vzdelávania

Študent/ka po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- študent/ka má fundamentálne teoretické poznatky z celého diskurzu štúdia digitálnych hier od všeobecného úvodu do herných štúdií, míľnikov v digitálnohernej histórii a vymedzení a klasifikácií terminológie a základných kategórií (hra, hráči, herné mechaniky, audiovizuálne a naratívne aspekty), až po charakteristiky oblastí s hrami súvisiacimi (pozitívne a negatívne vlastnosti, uplatnenie hier pri výchove, socializácii);
- študent/ka sa orientuje v širokom diskurze digitálnych hier a má povedomie o východiskovej odbornej literatúre. Dokáže porozumieť kontextovým a vzťahovým aspektom teórie a praxe digitálnych hier a ich

prepojení na oblasť mediálnej výchovy. Získané poznatky vie aplikovať v rámci ďalšieho hĺbkového štúdia, či už pri iných predmetoch študijného programu alebo v záujme individuálneho rozvoja;

- študent/ka dokáže aktívne a samostatne vyhľadávať relevantné zdroje z jednotlivých oblastí diskurzu digitálnych hier a aplikovať ich do oblasti mediálnej výchovy. Dokáže priebežne získavať nové poznatky, kriticky ich vyhodnocovať, a tým rozširovať svoje vedomosti, ktoré môže uplatniť pri ďalšom štúdiu alebo v rámci profesionálnej praxe.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do herných štúdií (game studies)
2. História digitálnych hier I.
3. História digitálnych hier II.
4. Typológia digitálnych hier
5. Typológia hráčov
6. Pravidlá a mechanizmy digitálnych hier
7. Audiovizuálne aspekty digitálnych hier
8. Farby a ich význam v oblasti digitálnych hier
9. Naratívne aspekty digitálnych hier
10. Pozitívne a negatívne aspekty digitálnych hier

Odporúčaná literatúra

Balážiková, M. (2022). Vybrané kapitoly pôsobenia digitálnych hier. UCM.
Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. UCM.
Johan Huizinga, J. (2016). Homo ludens: A study of the play-element in culture. Angelico Press.
Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. UCM.
Mago, Z. (2022). Marketing digitálnych hier. UCM.
Švecová, M., Kukumbergová, A. (2020). Etické výzvy digitálnych hier. UCM.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk