

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23mdTEDI014/23
Názov predmetu	nezávislé digitálne hry I.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD. (prednášajúci), Mgr. Veronika Šašalová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

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

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):

- 10 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), (10 bodov)
- 20% hodnotenia tvorí aktivita počas predmetných seminárov (zapájanie sa do diskusií, aktívny záujem o témy), (20 bodov)
- 70 % hodnotenia tvorí záverečná ústna skúška, počas ktorej študent obhajuje vlastnú interpretáciu vybranej digitálnej hry. (70 bodov)

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

Študentky sa študenti sa musia zapájať do interpretácií vybraných digitálno-herných diel, ktoré prebiehajú počas hodín. Ku každej téme sa vyberú dve osoby, ktoré si vopred prichystajú otázky pre zvyšok triedy a spolu s pedagógmi vedú diskusiu.

Aktívna účasť v týchto diskusiách tvorí spolu s pravidelnou účasťou tvorí 30% hodnotenia (10 bodov aktívna účasť, 20 bodov aktivita počas vedenia diskusií)

Závěrečné hodnotenie

Závěrečné hodnotenie prebieha formou ústnej skúšky, kde študentka, resp. študent, predkladá a obhajuje interpretácií vybranej digitálnej hry. Skúška má preveriť vedomosti nadobudnuté počas hodín, ako aj kritické myslenie a argumentačné schopnosti danej osoby.

Výsledky vzdelávania

Študentka resp. študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- Počas predmetu rozširuje svoje znalosti o fungovaní segmentu nezávislých digitálnych hier
- Spoznáva kreatívne procesy nezávislej tvorby a ich odlišnosti od veľkorozpočtovej produkcie
- Získava povedomie o prínosoch nezávislej digitálno-hernej tvorby v rámci hráčskej kultúry, ako aj digitálno-herného priemyslu
- Učí sa vnímať dané dielo v rámci širšieho socio-kultúrneho kontextu
- Dokáže analyzovať a interpretovať nezávislé digitálne hry, pričom je schopný poukázať na kľúčové myšlienky, témy a motívy ktoré dané diela obsahujú
- Je schopná/schopný kriticky zhodnotiť spoločenský prínos nezávislej digitálno-hernej tvorby
- Vie jasne formulovať myšlienky na predmetnú tému
- Rozširuje svoje komunikačné kompetencie, nakoľko sa musí zapájať sa do diskusií, vyjadrovať a obhajovať svoj názor
- Z bodu vyššie vyplýva aj zlepšovanie argumentačných schopností
- Rozvíja kritické myslenie, ktoré je potrebné pre pochopenie socio-kultúrneho kontextu a interpretáciu samotných diel

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky.
2. Postavenie nezávislých hier a nezávislých herných vývojárov na hernom trhu. Nezávislá tvorba ako umenie. Problematika umenia v postmodernej dobe.
3. Úvod do interpretácie digitálnych hier a teoretické východiská
4. Interpretácia vybraného diela a jeho napojenie na kultúrne kontexty.
5. Interpretácia vybraného diela a jeho napojenie na kultúrne kontexty.
6. Interpretácia vybraného diela a jeho napojenie na kultúrne kontexty.
7. Interpretácia vybraného diela a jeho napojenie na kultúrne kontexty.
8. Interpretácia vybraného diela, komparácia kreatívnych postupov v nezávislej a mainstreamovej tvorbe.
9. Interpretácia vybraného diela, komparácia kreatívnych postupov v nezávislej a mainstreamovej tvorbe.
10. Interpretácia vybraného diela a skúmanie žánrových klišé.
11. Interpretácia vybraného diela a skúmanie žánrových klišé.
12. Závěrečné zhrnutie, zadefinovanie finálneho zadania, voľná diskusia.

Odporúčaná literatúra

Anthropy, A. (2012). Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. Seven Stories Press.

Clarke, M. J., & Wang, C. (2020). Indie Games in the Digital Age. Bloomsbury Publishing.

Juul, J. (2019). Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity. The MIT Press.

Ruberg, B. (2020). The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games. Duke University Press Books.

Wolf, M., Perron, B. (2023). The Routledge Companion to Video Game Studies . Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský, anglický

