Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23mdTEDI015/23
Názov predmetu	nezávislé digitálne hry II.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci), Mgr. Veronika Šašalová, 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). Záverečné hodnotenie prebieha formou ústnej skúšky. Skúšaná osobe vedie s pedagógom odbornú diskusiu na vybranú problematiku týkajúcu sa nezávislej digitálno-hernej tvorby. Dopad na hodnotenie má aj aktivita na vyučovacích hodinách.

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
- 25 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na seminároch a zapájanie sa do diskusií,
- 75 % hodnotenia tvorí záverečná ústna skúška, ktorá má formu odbornej diskusie na vybranú tému.

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

Študentka resp. študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
1) Teoretické zázemie (vedomosti):
- 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,

3) Kompetencie:
- Dokáže analyzovať nezávislé digitálne hry, a na základe zistených poznatkov poukázať na ich pôsobnosť v rámci digitálno-herného trhu a hráčskej kultúry,

- Je schopný kriticky zhodnotiť spoločenský a ekonomický prínos nezávislej digitálno-hernej tvorby
- Vie jasne formulovať myšlienky na predmetnú tému,
- Rozširuje svoje komunikačné kompetencie, nakoľko je podnecovaný 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 schopnosť poukázať na kľúčové aspekty vybraných digitálnych hier.

Stručná osnova predmetu

Stručná osnova predmetu:
1. Zhrnutie predchádzajúceho semestra, úvod do problematiky.
2. Nezávislá tvorba ako reakcia na mainstream. Od flash hier po prvé komerčné tituly.
3. Nostalgia a digitálne hry.
4. Skákačky, metroidvanie a návrat k starému dizajnu.
5. Rogue-like a hyper-náročné nezávislé hry.
6. RPG v rámci nezávislej digitálno-hernej tvorby.
7. Digitálne hry pre príležitostných hráčov (casual).
8. Ambície a rozpočet pri nezávislej digitálno-hernej tvorbe.
9. Shovelware a mobilná tvorba.
10. Úspešné nezávislé hry pre viacerých hráčov.
11. Homebrew, modding a amatérska tvorba.
12. Záverečné zhrnutie, zadefinovanie finálneho zadania, voľná diskusia.

Odporúčaná literatúra

Clarke, M. J., & Wang, C. (2020). Indie Games in the Digital Age. Bloomsbury Publishing.
Gibson, N. P. (2026). Indie Game Works: Inside the revolution that's transforming how we play. Thames & Hudson.
Gidley, D. (2025). Innovation and Entrepreneurship in the Indie Video Game Industry. Palgrave Macmillan Cham.
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