

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

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), Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

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

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):

- 25 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov) 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 % >

Priebežné hodnotenie

Časť záverečného hodnotenia tvorí aktívna účasť v predmetných diskusiách počas vyučovacích hodín. Táto aktivita tvorí 25% z celkového hodnotenia.

Záverečné hodnotenie

Záverečné hodnotenie prebieha formou ústnej skúšky. Skúšaná osoba vedie s pedagógom odbornú diskusiu na vybranú problematiku týkajúcu sa nezávislej digitálno-hernej tvorby. Záverečná ústna skúška tvorí 75% z celkového hodnotenia.

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 veľkoročpočetovej 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 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

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