

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23meTEDI014/23
Názov predmetu	nezávislé digitálne hry I.
Rozsah	24sC
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Balážiková, 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)

Záverečné hodnotenie

Záverečné 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. 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