Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

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. Veronika Šašalová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (4 vyučovacie hodiny; v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študentky a študenti sa musia zapájať do interpretácií vybraných digitálno-herných diel, ktoré prebiehajú počas hodín. Ku každej téme sa vopred vyberú osoby, ktoré si vopred prichystajú otázky pre zvyšok triedy a spolu s pedagógmi vedú diskusiu. Záverečné hodnotenie prebieha formou ústnej skúšky, kde študentka, resp. študent, prednáša a obhajuje interpretáciu vybranej digitálnej hry. Skúška má preveriť vedomosti nadobudnuté počas hodín, ako aj kritické myslenie a argumentačné schopnosti danej osoby.

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
- 30% 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 %›

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 diela v rámci širšieho socio-kultúrneho kontextu,

3) Kompetencie:
- 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. Úvod do interpretácie digitálnych hier a teoretické východiská.
3. Interpretácia vybraného diela a jeho napojenie na kultúrne kontexty.
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, komparácia kreatívnych postupov v nezávislej a mainstreamovej tvorbe.
8. Interpretácia vybraného diela, komparácia kreatívnych postupov v nezávislej a mainstreamovej tvorbe.
9. Interpretácia vybraného diela a skúmanie žánrových klišé.
10. Interpretácia vybraného diela a skúmanie žánrových klišé.
11. 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