

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23meTEDI015/23
Názov predmetu	nezávislé digitálne hry II.
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, 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