Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21meTEDI001/23
Názov predmetu	kľúčové české a slovenské hry
Rozsah	24sS
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci), Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje odovzdávanie priebežných zadaní a záverečná písomná skúška.
Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %):
• 40% hodnotenia tvorí priebežné odovzdávanie playthrough videí (5 x 8 b = 40 b, na získanie plného počtu bodov video musí spĺňať všetky podmienky)
• 60% hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky z odporúčanej literatúry a prezentácií k jednotlivým hrám (60 b). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 34 bodov.
Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).
Záverečná hodnotiaca stupnica:
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

Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
Vedomosti
popíše aktuálny stav lokálneho (slovenského a českého) herného priemyslu a vysvetlí jeho vývoj v kontexte svetovej produkcie,
identifikuje kľúčové tituly českej a slovenskej hernej histórie a charakterizuje ich vývojový, spoločensko-historický a recepčný kontext,
rozlíši obsahové a formálne kritériá, podľa ktorých možno digitálne hry analyzovať,
vysvetlí špecifiká hier ako syntetického digitálneho média a ich postavenie v lokálnom mediálnom prostredí.
Zručnosti
prakticky spozná kľúčové české a slovenské hry ich samostatným hraním a skúmaním,

vie analyzovať digitálne hry podľa zvolených obsahových a formálnych kritérií,
vytvorí let's play video z preberanej hry, ktoré spĺňa stanovené technické a obsahové podmienky,
uplatní pri tvorbe videí základné postupy digitálnej produkcie, ako sú záznam hrania, strih a komentár,
vie formulovať a obhájiť svoje argumenty v diskusii o preberaných hrách.
Kompetencie
kriticky reflektuje lokálny herný priemysel v kontexte jeho predchádzajúceho vývoja a svetovej produkcie,
rozvíja systematické a kontextuálne myslenie o hrách a lokálnom hernom priemysle vrátane schopnosti komparácie, analýzy a syntézy,
zlepšuje svoje digitálne kompetencie prostredníctvom produkcie videoobsahu,
rozvíja argumentačné schopnosti a vie ich využiť v odbornej diskusii,
získa základ pre ďalšie štúdium a výskum dejín a kultúry hier, ako aj pre prácu v oblasti hernej žurnalistiky, produkcie obsahu či v kultúrnych inštitúciách.

Stručná osnova predmetu

Výučba predmetu je rozdelená na prednášky a semináre.
Úvodná prednáška sa zameriava na vysvetlenie konceptu predmetu, priebehu vyučovania, podmienok absolvovania a spôsobu tvorby požadovaných výstupov - let's play videí.
Obsah prednášok: Vyučujúci/a predstaví konkrétnu hru a jej kontext (vývojári/štúdio, spoločenskohistorické
podmienky, recepciu apod.), v prípade potreby aj spôsob inštalácie, ovládanie a gameplay hry. Určí tiež témy analýzy/diskusie a prípadne odporúčanú literatúru.
Obsah seminárov: Diskusia podľa stanovených tém pre danú hru a odporúčanej literatúry.
Návrhy digitálnych hier na naštudovanie:
Podraz 3
Playboy
Diktátor
Crux 92
Quadrax
Polda
Mutation of J.B.
Spellcross
Bulánci
Mafia
Vietcong
Posel smrti
Machinarium
Chaser
Samorost
Operation Flashpoint/ArmA: Cold War Assault
Original War
Výber titulov sa môže obmieňať a dopĺňať.

Odporúčaná literatúra

Buček, S. (2016). Prvé herné komerčné subjekty na Slovensku. Marketing Identity 2016: Značky, ktoré milujeme, 194–208.
Kabát, M., Kovalčík, J., Kukumbergová, A. a Richtr, R. (2022). Pen & Paper & Xerox: Early History of Tabletop RPGs in Czechoslovakia. In Acta Ludologica, 5(1), 102-117.
Koscelníková, M. (2021). History of Slovak Video Games and Their Localization. In Bridge:

Trends and Traditions in Translation and Interpreting Studies, 2(špeciálne vyd.), 84-103.
Kysler, A., Trnka, A., & Kovalčík, J. (2023). The origins of formal distribution of local digital games in the 1990s in Slovakia. Media & Marketing Identity, 290–297.
Kysler, A., Kovalčík, J. (2024). From Amateurism to (not so) Big Business: Mutation of J.B. as a Case Study of Peripheral Game Production in 1990s Slovakia. nepublikované..
Švelch, J. (2018). Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games. The MIT Press.
Švelch, J. (2021). Promises of the periphery: Producing games in the communist and transformation-era Czechoslovakia. In O. Sotamaa, J. Švelch (Eds.), Game production studies, (s. 237-256). Amsterdam University Press. DOI: 10.5117/9789463725439_ch12

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk