

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

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

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). 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: 100-92 =A; 91-83 =B; 82-74 =C; 73-65 =D; 64-56 =E; 55 a menej= FX.

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti kompetencie:

- orientuje sa v aktuálnom stave lokálneho (slovenského a českého) herného priemyslu a kriticky ho vie reflektovať v kontexte predchádzajúceho vývoja a svetovej produkcie
- prakticky spoznáva klúčové tituly českej a slovenskej hernej histórie predovšetkým pomocou hrania konkrétnych hier
- vie analyzovať digitálne hry podľa rôznych obsahových a formálnych kritérií
- rozvíja systematické a kontextuálne myslenie o lokálnom hernom priemysle a o hrách ako syntetickom digitálnom médiu, schopnosti komparácie, analýzy a syntézy
- rozvíja svoje digitálne kompetencie v produkcii playthrough videí z prebraných hier
- zlepšuje svoje argumentačné zručnosti v diskusii o prebraných hrách

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, teda playthrough videí.

Obsah prednášok: Vyučujúci/a predstaví konkrétnu hru a jej kontext (vývojári/štúdio, spoločensko-historické 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
Spellcross
Mafia
Vietcong
Posel smrti
Machinarium
Chaser
Samorost
Operation Flashpoint/ArmA: Cold War Assault
Original War
Výber titulov sa môže obmieňať a dopĺňať.

Odporúčaná literatúra

Bach, M. (30. 11. 2014). České a slovenské hry pod koly času. <https://games.tiscali.cz/tema/ceske-a-slovenske-hry-pod-koly-casu-245471>. Buček, S. (2015). Capitalism: The Trial Version. Vznikanie trhu s digitálnymi hrami na Slovensku v období transformácie. [Diplomová práca]. Masarykova univerzita. Buček, S. (2016). Prvé herné komerčné subjekty na Slovensku. In Jurisová, V., Klementis, M., Radošinská, J. (Eds.), Marketing Identity 2016. Značky, ktoré milujeme (s. 194-208). FMK UCM. 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. Kabát, M., Kovalčík, J. (2021). 'Dangerous Zone': Games Caught Between Education and Indoctrination. In P. Fotaris (Ed.), Proceedings of the 15th European Conference on Game Based Learning (ECGBL 2021) (s. 396-403). Academic Conferences International Limited. DOI: 10.34190/GBL.21.100. 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. 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 Wojciechowski, Ł. P. (2016). Guerilla marketing - ambient marketing a kreatívne príklady krajín V4. EAMMM.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk