Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21meTEDI003/23
Názov predmetu	herná žurnalistika
Rozsah	24sP
Počet kreditov	4
Vyučujúci	prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Mária Dolniaková, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Prvú tretinu hodnotenia tvorí: aktívna účasť na seminároch a prednáškach (25 bodov) (treba si plniť domáce úlohy = mať načítané, napozerané, napočúvané potrebné podklady a pripravené zadania v Teamse)

Druhú tretinu tvorí vypracovanie 2 mid-semestrálnych zadaní (25 bodov). Pôjde o recenziu na vzdelávaciu hru (rozsah je len 1800 znakov). Tie najlepšie budú zverejnené na portáli Gamifactory.
Druhé zadanie bude tlačová správa / presskit k vášmu vlastnému hernému produktu.

Tretia časť je zameraná na vypracovanie záverečného zadania - návrh newsgame: 50 bodov
Odovzdanie game design dokumentu (ide len o návrh) v trojčlenných tímoch.

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

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

získa zručnosti pri tvorbe základných novinárskych žánrov používaných v herných médiách,
je schopný pripraviť mediálne obsahy textového, audiovizuálneho i auditívneho charakteru s hernou tematikou,
naučí sa, ako postaviť obsahovú štruktúru mediálneho obsahu, používať správne štylistické a lexikálne prostriedky,

naučí sa rozmýšľať nad vhodnými témami a formou ich spracovania pre vybrané médium,
okrem praktickej tvorby vybraných žurnalistických žánrov je študent schopný analyzovať mediálne obsahy herných médií, získa o nich prehľad.

Stručná osnova predmetu

Základná štruktúra mediálneho obsahu v printovom médiu a webovom médiu + ako vybrať tému + SEO
Recenzia na edukačnú hru.
Práca so zdrojmi informácií
News Games - čo to je a ako sa tvorí?
Listicle a kvízy - zábavný obsah
Spravodajské spracovanie herných noviniek.
Softnews ako spôsob spravodajského uchopenia témy.
Tlačová správa k hernému produktu.
Publicistické interview a skladba otázok
Recenzia.

Odporúčaná literatúra

Bogost, I. Newsgames: Journalism at Play. (2010) MIT Press.

Nieborg, D.B., & Foxman, M. (2023). Mainstreaming and Game Journalism [Mainstreaming a herná žurnalistika]. MIT Press.

Pravdová, H. (2022). From homo ludens to homo medialis : cultural dimensions of game principles and media [Od homo ludens k homo medalis : kultúrne dimenzie herných princípov a médií.] Wolters Kluwer.

Rončáková, T. (2019). Žurnalistické žánre. Verbum.

Struhárik, F. (2022). Co je nového v médiích? Nová beseda.

Švecová, M. (2017). Webová žurnalistika. FMK UCM v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

Slovenský jazyk, anglický jazyk (v prípade analýzy zahraničných textov).