

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21meTEDI008/23
Názov predmetu	kritická analýza mediálnych obsahov
Rozsah	24sP
Počet kreditov	4
Vyučujúci	doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD. (prednášajúci), Mgr. et Bc. Silvester Buček (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

- priebežné hodnotenie: 3 x príprava z povinnej literatúry 15 % (max. 15 bodov)
- priebežné hodnotenie: prezentácia projektu 25 % (max. 25 bodov)
- záverečné hodnotenie: seminárna práca 60% (max. 60 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

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- ovláda problematikou pôsobenia kultúry, kultúrnych prvkov a trendov na prístupy k tvorbe digitálnych hier,
- dokáže analyzovať kontexty kultúry, premietajúce sa do námetov, spôsobov stvárnenia textových, obrazových a zvukových zložiek jednotlivých komunikátov,
- vie analyzovať vplyv hier na kultúru, tzn., na mieru ich participácie pri formovaní úrovne elementárnych prvkov sociokultúry.
- chápe kontextualitu kultúry na oba procesy, ktorá je základným predpokladom pre kreovanie hier, ktoré akceptujú a rozvíjajú danú kultúru a zároveň sú schopné transformovať jej kontexty do zrozumiteľných jazykových, obrazových a hudobných vyjadrovacích prostriedkov,
- pozná trendy a prvky kultúry v digitálnych hrách,
- analyzuje digitálnej hry v kontexte s danou sociokultúrou.

Stručná osnova predmetu

1. Kritická analýza, sémiotika:

- a. Kritická analýza herných pravidiel a princípov
- b. Sémiotika a jej využitie v tradičných médiách

- c. Vývoj prístupov ku kritickej analýze
- 2. Hra ako objekt skúmania:
 - a. Interaktívna komunikácia v prostredí virtuálnej reality
 - b. Vplyv ostatných herných prvkov na herné mechaniky
- 3. Ideológia a médiá:
 - a. Téma ideológie v digitálnych hrách
 - b. Etnické, rasové a gendrové stereotypy v prostredí digitálnych hier
 - c. Vzťah násilia a digitálnych hier
- 4. Vizualita a hry
 - a. svetlo, obraz, priestor
 - b. hry a násilie
- 5. Metodológia kritickej analýzy digitálnych hier
- 6. Prezentácia projektov

Odporúčaná literatúra

- Bhattacharya, N., & Mukherjee, A. (2017). Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back. Palgrave Macmillan.
- Bogost, I. (2011). How to Do Things with Videogames. University of Minnesota Press.
- CASSEL, J. – JENKINS, H.: From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. Cambridge: MIT Press, 1999. 380 s. ISBN 978-026-2531-689.
- Chapman, A., et al. (2016). Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Routledge.
- Condis, M. (2018). Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture. University of Iowa Press.
- DYER-WITHEFORD, N. – DE PEUTER, G.: Games of empire: global capitalism and video games. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2009, 320 s. ISBN 978-081-6666-119.
- INNESS, S.: Actionchicks: new images of tough women in popular culture. New York: Palgrave Macmillan, 2004, 293 p. ISBN 14-039-6396-7.
- JUUL, J.: A Causal Revolution – Reinventing Video Games And Their Players. London : The MIT Press. 2010, 264 s. ISBN 978-0262517393.
- JUUL, J.: Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005, 248 s. ISBN 978-026-2516-518.
- KAFI, Y. – HEETER, C. – SUN, J.: Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming. London: MIT Press, 2008, 371 s. ISBN 978-026-2516-068.
- KOSTER, R.: Theory of Fun for Game Design. Sebastopol: Oreilly, 2013. 300 s. ISBN 978-144-9363-215.
- MANOVICH, L.: The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2002, 354 s. ISBN 02-626-3255-1.
- MURRAY, J.: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: The MIT Press, 1998, 336 s. ISBN 978-0262631877
- SUTTON-SMITH, B.: The ambiguity of play. Cambridge: Harvard University Press, 1997, 276 s. ISBN 978-0674005815.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský, anglický