Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23beTEDI003/23
Názov predmetu	výrazové prostriedky digitálnych hier
Rozsah	24sP
Počet kreditov	3
Vyučujúci	Mgr. Monika Cihlářová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Alexandra Rysuľová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. et Bc. Silvester Buček (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

1. Grind (zápočet) - spolu 30 bodov:
Cvičenie 2 - 5 bodov
Cvičenie 4 - 3 body
Cvičenie 6 - 4 body
Cvičenie 7 - 3 body
Cvičenie 8 - 15 bodov
minimum 15 na postup do boss fightu

2. Boss Fight (záverečná práca) - 60 bodov
Odborná esej:
Podrobná analýza jedného výrazového prostriedku z hry z denníka (4 - 5 NS).
Historický kontext/korene výrazového prostriedku
Ako funguje vo všeobecnosti
Aké typy tohto VP existujú - a aké majú tieto typy konotácie
Porovnať tieto typy
Analýza tohto prvku vo vybranej hre (vzťah k iným VP, vplyv na dynamiku hry atď.)
FORMA: úvod, jadro, záver, zdroje
Aspoň 2 odborné texty
Zdrojovať hry a ďalšie médiá
Aspoň 30 bodov z eseje podmienkou k známke.
TERMÍN: 24. 12.

3. Multiplayer
vzájomné hodnotenie (10 bodov): Tabuľka na hodnotenie
Oprava dvoch esejí od svojich kolegov/kolegýň.
Práce na opravu vám pridelím podľa určitého kľúča.
Hodnotíte na päť stupňovej škále:
0 bodov: Práca nespĺňa ani základné požiadavky (napríklad neexistuje, je to plagiát a pod.).
10 bodov: práca existuje, ale nespĺňa ani základné požiadavky čitateľnosti a zrozumiteľnosti a spisovnosti.

25 bodov: práca je zrozumiteľná, ale chýba jej nejaká zásadná časť z požiadaviek (viď vyššie), po drobných úpravách môže byť prijateľná
40 bodov: Práca je spravená kvalitne, spĺňa do bodky každú jednu požiadavku ale "necítiť v tom srdiečko".
60 bodov: Toto malo vyjsť v impaktovanom časopise!

Práce skontrolujem aj ja, a rozhodnem o finálnom bodovaní
Oprava oboch textov je podmienka k známke.
TERMÍN: 7. 1.

XP LEVELS (hodnotenie)
Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent 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 - ‹55% a menej›

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti:
- pozná a rozumie "gramatike" digitálnych hier, resp. spôsobom, akým funguje a pracuje s hráčom.
- ovláda existujúce typológie digitálnych hier,
- vníma rozdiel medzi populárnymi a akademickými pojmami
- je schopný kriticky zhodnotiť jednoduchší odborný text.

Stručná osnova predmetu

1. Kategórie digitálnych hier
2. Komponenty a prostredia
3. Pravidlá a herné mechaniky
4. Informácie, témy a rozhrania
5. Hráči a kontext
6. Analýza herných elementov

Odporúčaná literatúra

Švelch, J. 2007: Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích
Extra Credits 2012: Aesthetics of Play - Redefining Genres in Gaming
Bolter a Grusin
(PDF) The Language of Gaming (researchgate.net)
Aarseth, E. 1997: Cybertext: Perspectives on the ergodic literature, pp 1 - 16
Calleha, G. 2011: In Game: From Immersion to incorporation, pp 7 - 17.
VIDEO: Extra Credits, 2019: Diegetic UI - Realistic, or Distracting?
Platform studies: http://nickm.com/if/bogost_montfort_dac_2009.pdf

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

anglický, slovenský jazyk