

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

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. et Bc. Silvester Buček (prednášajúci), Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (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/kolegyň.

Práce na opravu vám prideliť 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 hodnotiacia 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 "gramatiku" 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