

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23beTEDI005/23
Názov predmetu	prípadové štúdie digitálnych hier
Rozsah	24sP
Počet kreditov	3
Vyučujúci	Mgr. et Bc. Silvester Buček (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

- priebežné hodnotenie: aktívna účasť na seminároch (cca 40 %), domáca príprava (cca 20 %)
 - záverečné hodnotenie: tímová práca s individuálnym hodnotením (cca 40 %)
- Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať z každej povinnej časti určený počet bodov.

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 – absolvovanie p

Výsledky vzdelávania

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

- schopnosť kriticky zhodnotiť digitálnu hru z vybranej formalistickej (napr. rozbor mechaník, štruktúry naratívu, monetizácie...) či obsahovej (napr. sémiotickej, kritickej, kontextuálnej...) perspektívy
- vedomosti o štruktúre a procese tvorby prípadovej štúdie,
- zručnosti v písaní a analýze odborného textu,
- zručnosti v organizácii vedeckých aktivít (workshopy, konferencie, panely, postery...)
- v osobných kompetenciách, a to najmä komunikačných a digitálnych
- základné poznatky o fungovaní znakových systémov a hlavných princípoch semiotiky a lingvistiky
- základné poznatky o ideológiách a ich prejavoch v digitálnych hrách a ďalších médiách

Stručná osnova predmetu

1. Úvod

a. Hra na akademikov

b. Čo sú prípadové štúdie?

2. Teória a metóda:

a. Prečo má zmysel skúmať hry?

- b. Ako hľadať významy v hrách?
- c. Semiotika, lingvistika, ideológia
- 3. Teoretická konferencia
 - a. Prezentácie teórie,
 - b. diskusie,
 - c. workshopy
- 4. Ukážky prípadových štúdií
- 5. Konferencia 1 a 2
 - a. Panelové diskusie,
 - b. prezentácie,
 - c. postery

Odporúčaná literatúra

CASSEL, J. – JENKINS, H. From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. Cambridge: MIT Press, 1999. 380 s. ISBN 978-026-2531-689.

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 Casual 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