Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

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. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Veronika Šašalová, 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 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 – absolvovanie p

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:
- shopnosť 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 Causual Revolution – Reinventing Video Games And TheirPlayers.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.
KAFAI, 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. Theam biguity of play. Cambridge: Harvard University Press, 1997, 276 s. ISBN 978-0674005815.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský