

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23meTEDI901/23
Názov predmetu	teória masmediálnej komunikácie a digitálnych hier
Počet kreditov	5

Podmienky na absolvovanie predmetu

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

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

- pozná základné pojmy z filozofie médií,
- ovláda teoreticko-historické aspekty vývoja masovej kultúry a populárnej kultúry,
- vníma masovej kultúry v rámci koncepcie kultúrnych úrovní,
- vie posúdiť globalizačné tendencie mediálnej kultúry,
- vie posúdiť filozofické aspekty digitálnych hier,
- proces tvorby digitálnej hry,
- ovláda pojmy z hernej mechaniky a Herné pravidlá,
- je schopný analyzovať naratívne elementy na príklade populárneho herného projektu,
- vie kriticky analyzovať digitálne hry,
- pozná metódy výskumu médií, účinky médií s dôrazom na digitálne hry.

Stručná osnova predmetu

1. Základná charakteristika filozofie médií.
2. Terminologické vymedzenie masovej kultúry a populárnej kultúry.
3. Teoreticko-historické aspekty vývoja masovej kultúry a populárnej kultúry.
4. Vnímanie masovej kultúry v rámci koncepcie kultúrnych úrovní, resp. v kontexte rozlišovania medzi „elitnou“, „strednou“ a „nízkou“ kultúrou.
5. Prínos tzv. birminghamskej školy spojený s koncepciou populárnej kultúry a britskými kultúrnymi štúdiami.
6. Globalizačné tendencie mediálnej kultúry.
7. Vplyv postmodernizmu na mediálne štúdiá. Diela, názory a kritické koncepcie Z. Baumana, G. Lipovetského, D. Brooksa, F. Jamesona, B. Barbera, P. L. Bergera.
8. Nástup informačných technológií. Základná charakteristika internetu. Pojem informácie a informačnej spoločnosti.
9. Konštruovanie reality digitálnymi médiami.
10. Filozofické aspekty digitálnych hier.
11. Proces tvorby digitálnej hry. Fázy. Zloženie produkčného tímu. Dokumentácia.
12. Herné mechaniky.

13. Animácia v digitálnych hrách..
14. Základy hernej naratívy.
15. Kreativita v digitálnych hrách.
16. Kritická analýza digitálnych hier.
17. Výskum médií a digitálnych hier.

Odporúčaná literatúra

- ADAMS, E.: Fundamentals of Game Design. 2nd Edition. Berkeley: New Riders, 2010. ISBN-13: 978-0-321-64337-7.
- ADAMS, E., DORMANS, J.: Game Mechanics – Advanced Game Design. Berkeley, CA: New Riders Games, 2012. 442 s. ISBN-13: 978-0-321-82027-3
- BAUMAN, Z.: Úvahy o postmoderní době. Praha : SLON, 2006. BEANE, A.: 3D Animation Essentials. Sybex: 1 edition, 2012. 352 s. ISBN 1118147480.
- BENČO, J. : Metodológia vedeckého výskumu. Bratislava : IRIS, 2001.194 s. ISBN 80- 89018- 27-0. CEJPEK, J.: Informace, komunikace a myšlení. Univerzita Karlova, Praha 1998. 234 s. ISBN 80-246- 1037-X. ECO, U.: Skeptikové a tešitelé. Praha : Argo, 2006. 367 s. ISBN 8072037064.
- ERIKSEN, T. H.: Tyranie okamžiku. Brno: Doplněk, 2009. 168 s. ISBN 978-80 7239-238- 4. GÁLIK, S.: Filozofia a médiá. K filozofickej reflexii vplyvu médií na utváranie (súčasnej) kultúry. Bratislava : Iris, 2012. 104 s. ISBN 978-80- 89256-86- 0.
- GÁLIK, S. a kol.: Problém identity človeka v kyberpriestore digitálnych médií. Łódź : KSIEŻY MŁYN Dom Wydawniczy Michał Koliński, 2015.
- GERACI, R. M.: Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life. Oxford: University Press 2014. 348 p. ISBN 978-0- 19-934469- 7.
- HELL, J.: The Art of Game Design – The Book of Lenses. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 512 s. ISBN 9780123694966
- HORROCKS, CH.: Marshall McLuhan a virtualita. Praha: Triton 2002. ISBN 80 7254-269- 9. JUUL, J.: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. In: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- PRAVDOVÁ, H.: Determinanty kreovania mediálnej kultúry. Trnava: FMKUCM, 2009. 361 s. ISBN 978-80-8105-113- 5. PRAVDOVÁ, H.: Sociokultúrny kontext masovej komunikácie. Bratislava : NOC, 2009.
- RADOŠINSKÁ, J. – VIŠŇOVSKÝ, J.: Aktuálne trendy v mediálnej kultúre. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2013.
- TRAMPOTA, T. – VOJTĚCHOVSKÁ, M.: Metody výzkumu médií. Praha : Portál, 2010. 296 s. ISBN 978-80-7367-683- 4.
- TYNAN, S.: Designing Games - A Guide to Engineering Experiences. Sebastopol: O'Reilly, 2013. ISBN: 978-1-449-33793-3.
- ZIMMERMAN, E.: Rules of Play – Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. 688 s. ISBN: 9780262240451.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský