

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23beTEDI902/23
Názov predmetu	teória 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 získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- orientuje sa v širokom diskurze digitálnych hier,
- má povedomie o východiskovej odbornej literatúre,
- dokáže porozumieť kontextovým a vzťahovým aspektom teórie a praxe digitálnych hier,
- vie aplikovať získané poznatky aplikovať v rámci ďalšieho hĺbkového štúdia, či už pri iných tematicky nadväzujúcich predmetoch študijného programu alebo v záujme individuálneho rozvoja
- orientuje sa v právnych aspektoch digitálnych médií so zameraním na digitálne hry,
- orientuje sa v oblasti herného marketingu a marketingovej komunikácie digitálnoherného sektoru

Odporúčaná literatúra

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. In Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, 1(1). [Online]. Available at [insert URL]. ISSN 1604-7982.

Aarseth, E. et al. (2014). A Multi-dimensional Typology of Games. In DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2, 47-53. ISSN 2342-9666.

Caillois, R. (1998). Hry a lidé. Praha.

Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. In Parnasso, 3. ISSN 0031-2320.

Frasca, G. (2003a). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In Levelup: Digital Games Research Conference. Utrecht: Utrecht University, 92-99.

Frasca, G. (2003b). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In Wolf, M. J. P., Perron, B. (Eds.), The Video Game Theory Reader, 221-236. Londýn: Routledge.

Järvinen, A. (2002). Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere: Tampere University Press.

Juul, J. (2001a). Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. In Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, 1(1). [Online]. Available at [insert URL]. ISSN 1604-7982.

Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press.

Pravdová, H. (2009). Sociokultúrne kontexty masovej komunikácie. Bratislava.
Švelch, J. (2008). Počítačové hry jako nová média. In Mediální Studia: Český a slovenský
čtvrtletník pro kritickou reflexi médií, 3(1), 8-35. ISSN 1800-9978.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský, príp. anglický