

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23beTEDI903/23
Názov predmetu	kultúrne a mediálne aspekty 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:

- disponuje vedomosťami o základných atribútoch a charakteristikách o obdobiach hernej histórie,
- vie spájať fakty o širšej socio-kultúre a umeleckej kultúre s dominantnými hernými kultúrami a hernými prvkami v konkrétnych historických obdobiach,
- orientuje sa v základných atribútoch a prvkoch umeleckých epoch a ich príznačných herných prvkov i herných druhov mu dáva priestor pre rozvoj jeho kreatívneho myslenia, imagináciu, pilotovanie v plejáde umeleckých druhov a foriem, žánrov, druhoch hier a herných princípov.
- pozná históriu digitálnych hier,
- vie posúdiť typ, funkcie a význam digitálnych hier,
- pozná výrazové prostriedky hier a procesy ich tvorby,
- má znalosti o základných formách herných mechaník,
- dokáže aplikovať herné mechaniky na konkrétne príklady z hernej mainstreamovej i nezávislej produkcie,
- dokáže porozumieť širším socio-kultúrnymi psychologickým kontextom hernej problematiky,
- vie identifikovať základné problémy hernej komunity a produkcie.

Odporúčaná literatúra

Adams, E., & Dormans, J. (2012). Game Mechanics – Advanced Game Design. Berkeley, CA: New Riders Games. ISBN-13: 978-0-321-82027-3.

Caillois, R. (1998). Hry a lidé. Praha: Nakl. Studia Ypsilon. ISBN 80-902482-2-5.

Elias, G., Garfield, R., & Gutscher, K. (2012). Characteristics of games. Cambridge, MA: MIT Press. ISBN 02-620-1713-X.

Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative [online]. Helsinki, 1999 [cit. 2009-03-28]. Available online: [insert URL].

Fink, E. (1993). Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel. ISBN 80-202-0410-5.

Huizinga, J. (2000). Homo ludens. O původu kultury ve hře. Praha: Dauphin. ISBN 80-7272-020-1.

Juul, J. (2010). A Causal Revolution – Reinventing Video Games And Their Players. London: The MIT Press. ISBN 978-0262517393.

- Koster, R. (2013). Theory of Fun for Game Design. Sebastopol: O'Reilly. ISBN 978-1449363215.
- Mikuláš, P., & Mago, Z. (2012). Hráči počítačových hier ako cieľová skupina marketingovej komunikácie. In Analýza a výskum v marketingovej komunikácii. Nitra: UKF. ISBN 978-80-558-0263-3, s. 209-234.
- Newman, J. (2008). Playing with videogames. London: Routledge. ISBN 0-203-89261-5.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. In On the Horizon. ISSN 1074-8121, 2001, roč. 9, č. 5, s. 1-6.
- Rutter, J., & Bryce, J. (2006). Understanding Digital Games. London: SAGE Publications. ISBN 978-1412900348.
- Švelch, J. (2008). Počítačové hry jako nová média. In Mediální Studia: Český a slovenský čtvrtletník pro kritickou reflexi médií. ISSN 1800-9978, 2008, roč. 3, č. 1, s. 8-35.
- Shell, J. (2008). The Art of Game Design – The Book of Lenses. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers. ISBN 978-0123694966.
- Zimmerman, E. (2004). Rules of Play – Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press. ISBN: 9780262240451.
- Vaněk, J. (2007). Filosofie a kultura v evropských dějinách. Příbram: Professional Publishing. ISBN 978-80-86946-47-4.
- Vaněk, J. (2011). Hra jako fenomén kultury a estetický zážitek. E-Logos. Electronic journal for philosophy, 19/2011, 1-29. ISSN 1211-0442

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský, príp. anglický