

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24bdTEDI006/24
Názov predmetu	naratívny dizajn
Rozsah	1P + 1S
Počet kreditov	3
Vyučujúci	Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Podmienky absolvovania predmetu sú vypracovanie piatich hodnotených priebežných zadanií a absolvovanie záverečnej skúšky. Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 50 % hodnotenia tvorí priebežné vypracovanie zadanií súvisiacich s naratívnym dizajnom (5x10 bodov). • 50 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (50 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 28 bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka 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 predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta < 0-55 % >

Výsledky vzdelávania

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

- oboznámi sa s teoretickými a praktickými otázkami naratívneho dizajnu digitálnych hier, hernej scenáristiky a dramaturgie,
- osvojí si základné poznatky z hernej naratológie a prakticky si vyskúša tvorbu rôznych čiastkových výstupov z oblasti herných naratívov,
- porozumie teoretickým definíciám termínov ako: naratív a príbeh, naratívna kapacita digitálnych hier, prvky naratívu (prostredie, udalosti, postavy, príbeh), naratívne štruktúry, vzťah narativity a interaktivity, konflikt, protagonista, antagonista ai.
- vie vykonať analýzu a komparáciu existujúcich herných a iných naratívov
- rozvíja svoje kreatívne zručnosti tvorbou konceptov herného sveta, profilov postáv a herných dialógov v scenáristických formátoch využívaných v praxi.

Stručná osnova predmetu

1. Naratívne mechaniky
2. Naratívna teória hier
3. História interaktívneho digitálneho naratívu
4. Trojaktová štruktúra a jej uplatnenie v hrách

5. Kinematické rozprávanie v hrách
6. Herné svety. Herný dizajn ako naratívna architektúra
7. Transmediálne a krosplatformové naratívy
8. Ludonaratívna harmónia/disonancia
9. Hráčska agencia a rozprávanie v XR hrách
10. Etika a zodpovednosť v naratívnom hernom dizajne
11. Konflikty v hrách

Odporúčaná literatúra

- Aarseth, E. J. (2012). A Narrative Theory of Games. In: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, 129-133.
- Despain, W. (2020). Professional Techniques for Video Game Writing. CRC Press.
- Dubbelman, T. (2016). Narrative Game Mechanics. In Interactive Storytelling: 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2016, Los Angeles, CA, USA, November 15-18, 2016, Proceedings 9 (pp. 39-50). Springer International Publishing.
- Grabarczyk, P., & Walther, B. K. (2022). A Game of Twisted Shouting: Ludo-narrative Dissonance Revisited. *Eludamos Journal of Computer Game Culture*, 13(1), 7-27.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. *Computer*, 44(3), 118-130.
- Koenitz, H., et al. (2015). Introduction: A Concise History of Interactive Digital Narrative. In H. Koenitz et al. (Eds.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice* (9-21). Routledge.
- Linderöth, J., & Sjöblom, B. (2022). The Inevitable Relation between Games and Conflict: An Introduction. In *Representing Conflicts in Games* (pp. 1-10). Routledge.
- Madej, K. S. (2008). "Traditional Narrative Structure" – Not Traditional so Why the Norm?. In: 5th International Conference on Narrative and Interactive Learning Environments Edinburgh, Scotland 6th-8th August 2008.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (2nd ed.). MIT Press.
- Neitzel, B. (2014). Narrativity of Computer Games. Dostupné online: <https://www.warchiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/127.html>

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk