

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24bdTEDIO10/24
Názov predmetu	klúčové digitálne hry
Rozsah	2S
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci), Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci), doc. Ing. Andrej Trnka, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Podmienky na absolvovanie predmetu sú odovzdanie 5 playthrough videí podľa špecifikácií a úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky.

Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %):

40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a odovzdanie playthrough videí (5 x 8 bodov)

60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 34 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:

vie sa orientovať v aktuálnom stave herného priemyslu a kriticky ho reflektovať v kontexte predchádzajúceho vývoja,

prakticky spoznáva klúčové tituly globálnej hernej histórie predovšetkým pomocou hrania konkrétnych hier,

vie analyzovať digitálne hry podľa rôznych obsahových a formálnych kritérií,

rozvíja systematické a kontextuálne myslenie o hernom priemysle a o hrách ako syntetickom digitálnom

médiu, schopnosti komparácie, analýzy a syntézy,

rozvíja svoje digitálne kreatívne kompetencie v produkcii playthrough videí z prebraných hier,

zlepšuje svoje argumentačné zručnosti v diskusii o prebraných hrách.

Stručná osnova predmetu

Úvod: vysvetlenie konceptu predmetu, priebehu vyučovania, podmienok absolvovania a spôsobu tvorby požadovaných výstupov.

Nasledujú prednášky a semináre k vybraným hrám. Prednášky predstavujú konkrétnu hru a jej kontext (vývojári/štúdio, spoločensko-historické podmienky, recepciu apod.), v prípade potreby aj spôsob inštalácie, ovládanie a gameplay hry. Určí sa tiež konkrétna odporúčaná literatúra a témy analýzy/diskusie. Na seminároch prebieha diskusia podľa odporúčanej literatúry a stanovených tém pre danú hru.

Odporúčaná literatúra

Bogost, I. (2015). How to Talk about Video Games. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Eggenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (eds.) (2019). Understanding Video Games: The Essential Introduction (4. vyd.). Routledge.

Flanagan, M. (2016). Games as a Medium. In H. Lowood & R. Guins (Eds.), Debugging Game History: A Critical Lexicon (s. 222-228). The MIT Press.

Mejia, R., Banks, J., Adams, A. (Eds.) (2017). 100 Greatest Video Game Franchises. Rowman & Littlefield.

Payne, M. T., Huntemann, N. B (Eds.) (2019). How to Play Video Games. New York University Press.

Perron, B., Boudreau, K., Wolf, M. J. P., Arsenault, D. (Eds.) (2023). Fifty Key Video Games. Routledge.

Wolf, M. J. P., Perron, B. (2014). The Routledge Companion to Video Game Studies. Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk