

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24bdTEDIO27/24
Názov predmetu	priemysel digitálnych hier II.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci), Mgr. Veronika Šašalová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach).

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):

- 30% (30 bodov) hodnotenia tvorí aktivita počas predmetných seminárov (zapájanie sa do diskusií, aktívny záujem o témy),
- 70 % (70 bodov) hodnotenia tvorí vypracovanie diskusného príspevku na vybranú tému. Diskusný príspevok musí spĺňať všetky formálne aj obsahové kritériá akademického textu.

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

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

Študentka, resp. študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- Počas predmetu rozširuje svoje znalosti o kľúčovom dianí v digitálno-hernom priemysle.
- Spoznáva prominentné spoločnosti pôsobiace na digitálno-hernom trhu, ako aj ich kreatívne postupy a ekonomické stratégie
- Je schopný definovať rôzne vrstvy digitálno-herného priemyslu, od AAA až po nezávislú tvorbu a sú mu zrejmé rozdiely medzi prístupom tvorcov z rozličných vrstiev k ich produkcií a publikám
- Dokáže kriticky zhodnotiť spoločenský a ekonomický prínos kľúčových aktérov v rámci digitálno-herného priemyslu a ich digitálno-hernej tvorby
- Vie jasne formulovať myšlienky na predmetnú tému
- Rozširuje svoje komunikačné kompetencie, nakoľko je podnecovaný zapájať sa do diskusií, vyjadrovať a obhajovať svoj názor

- Z bodu vyššie vyplýva aj zlepšovanie argumentačných schopností
- Rozvíja kritické myslenie, ktoré je potrebné ako pri samotných diskusiách, tak pre vypracovanie kvalitného diskusného príspevku

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky.
2. Platformová segmentácia digitálno-herného trhu (PC, konzoly, hand-held, mobil).
3. Segmentácia podľa veľkosti štúdia (AAA, AA, nezávislá tvorba, homebrew).
4. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 1.
5. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 2.
6. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 3.
7. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 4.
8. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 5.
9. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 6.
10. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 7.
11. Komparácia kreatívnych a ekonomických postupov skúmaných digitálno-herných spoločností.
12. Záverečné zhrnutie, zadefinovanie finálneho zadania, voľná diskusia.

Priebežné hodnotenie:

Od študentiek a študentov sa očakáva aktívne zapájanie sa do diskusií v rámci vyučovacích hodín. Aktívna účasť na hodinách tvorí 30% (30 bodov) z celkového hodnotenia predmetu.

Záverečné hodnotenie:

Počas skúškového obdobia vypracujú študentky a študenti diskusný príspevok v ktorom rozoberú nimi vybraný problém v rámci digitálno-herného priemyslu. Diskusný príspevok nahrávajú online na platformu Teams, prípadne zašlú na emailovú adresu pedagóga. Ten tvorí 70% (70 bodov) z celkového hodnotenia.

Odporúčaná literatúra

- Bossom, A., Dunning, B. (2016). Video Games: An Introduction to the Industry. Fairchild Books.
- Bulut, E. (2020). A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry. Cornell University Press.
- Keogh, B. (2023). The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production. The MIT Press.
- Kerr, A. (2016). Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era. Routledge.
- Radošinská, J., Točená, Z., & Macák, M. (2022). Synergia odvetví globalizovaného mediálneho priemyslu. Wolters Kluwer.
- Rugill, J., McAllister, K., Nichols, R., Kaufman, R. (2016). Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk About the Business of Play. Routledge.
- Schreier, J. (2017). Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made. Harper Collins.
- Wardyga, B. J. (2018). The Video Games Textbook: History • Business • Technology. A K Peters.