

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24beTEDI001/24
Názov predmetu	úvod do štúdia digitálnych hier
Rozsah	24sP
Počet kreditov	4
Vyučujúci	doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 1 absencia.

Hodnotenie predmetu pozostáva z písomného testu. Študent/ka môže získať max. 15 bodov (100%). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 8 bodov (56%). 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/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- získa fundamentálne teoretické poznatky z celého diskurzu štúdia digitálnych hier od všeobecného úvodu do herných štúdií, míľnikov v digitálnohernej histórii a vymedzení a klasifikácií terminológie a základných kategórií (hra, hráči, herné mechaniky, audiovizuálne a naratívne aspekty), až po charakteristiky oblastí s hrami súvisiacimi (pozitívne a negatívne vlastnosti, marketing);
- orientuje sa v širokom diskurze digitálnych hier a má povedomie o východiskovej odbornej literatúre. Dokáže porozumieť kontextovým a vzťahovým aspektom teórie a praxe digitálnych hier. Získané poznatky vie aplikovať v rámci ďalšieho hĺbkového štúdia, či už pri iných tematicky nadväzujúcich predmetoch študijného programu alebo v záujme individuálneho rozvoja;
- je schopný/á aktívne a samostatne vyhľadávať relevantné zdroje k jednotlivým oblastiam diskurzu digitálnych hier. Dokáže priebežne získavať nové poznatky, kriticky ich vyhodnocovať, a tým rozširovať svoje vedomosti, ktoré môže uplatniť pri ďalšom štúdiu.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do herných štúdií (game studies)
2. História digitálnych hier
3. Typológia hier
4. Typológia hráčov
5. Princípy, pravidlá a mechaniky digitálnych hier
6. Audiovizuálne aspekty digitálnych hier
7. Narativita v digitálnych hrách
8. Pozitívne a negatívne aspekty digitálnych hier
9. Produkcia, marketing a distribúcia digitálnych hier

Odporúčaná literatúra

Balážiková, M. (2022). Vybrané kapitoly pôsobenia digitálnych hier. UCM.

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. UCM.

Johan Huizinga, J. (2016). Homo ludens: A study of the play-element in culture. Angelico Press.

Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. UCM.

Mago, Z. (2022). Marketing digitálnych hier. UCM.

Švecová, M., Kukumbergová, A. (2020). Etické výzvy digitálnych hier. UCM.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk