Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24beTEDI003/24
Názov predmetu	hry v dejinách kultúr II.
Rozsah	24sP
Počet kreditov	5
Vyučujúci	Mgr. Monika Cihlářová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Veronika Šašalová, PhD. (prednášajúci), prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Zuzana Kvetanová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Záverečné hodnotenie pozostáva zo záverečného písomného testu. Vedomostný test v písomnej podobe obsahuje otázky z problematiky hier v dejinách kultúr. Predstavuje 100 % hodnotenia (možno v ňom získať maximálne 50 bodov). Podmienkou úspešného absolvovania písomného testu je získanie minimálne 60 % bodov (tzn. 30 bodov z celkových 50).

Pravidelná účasť na výučbe je ďalšou podmienkou úspešného absolvovania predmetu. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny osobitne na prednáškach a osobitne na seminároch), a to bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 osobitne na prednáškach a osobitne na seminároch), je nutné predložiť lekárske potvrdenie svedčiace o závažných zdravotných problémoch, pre ktoré sa študent nemohol zúčastniť na vyučovaní. Jednotlivé prípady sa posudzujú individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
40 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), (40 bodov),
60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, že študent dosiahol minimálne 36 bodov.

Záverečná hodnotiaca stupnica (v percentách):
Záverečná hodnotiaca 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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
- Vedomosti z oblasti typológie a hernej kultúry v novoveku -- od renesancie, cez barok, rokoko, klasicizmus, po 21. storočie.
- Je zorientovaný v oblasti jednotlivých slohov a štýlov, ako aj vo výrazových prostriedkoch z oblasti vizuálnej umeleckej kultúry, materiálnej kultúry, ktoré vizuálne spredmetňujú jednotlivé herné aktivity.
- Na základe získaných vedomostí a prehľade hier v dejinách kultúr je študent schopný pracovať s prvkami

vizuálnej kultúry v dobovom kontexte, ako aj v rámci konceptualizácie vizuálneho stvárnenia digitálnych hier.
- Je schopný správne identifikovať a aplikovať vhodnú vizualizáciu hernej scény vo vzťahu k herným mechanikám.
- Poznatky z oblasti herných princípov mu umožňujú získať špecifický druh zručností spočívajúcich vo výbere adekvátnych vizuálnych zobrazení.
- Študent sa orientuje v základných atribútoch a prvkoch umeleckých epoch a pre ne príznačných herných prvkov i herných druhov, čo mu dáva priestor pre rozvoj jeho kreatívneho myslenia. Táto kompetencia mu prehlbuje aj schopnosť imaginatívneho zobrazovania a profesionálneho pilotovania v plejáde umeleckých druhov a foriem, žánrov, druhoch hier, herných princípov a ich vhodnej kombinácie.
- Osobité znalosti zo špecifickej oblasti, akými sú hry v dejinách kultúr mu slúžia ako inšpirácia pri jeho kreatívnej činnosti a zároveň mu umožňujú kompetentne posudzovať adekvátnosť ich aplikácie pri tvorbe jednotlivých žánrových platforiem digitálnych hier.

Stručná osnova predmetu

náboženské vojny, absolutizmus a parlamentarizmus, vedecké a technické objavy, kolonializmus.
2. Idea humanizmu, umelecká kultúra v období renesancie, talianska renesancia, trecento, quattrocento, cinguecento, materiálna kultúra.
3. Renesančné dvoranské hry, miestne a inokultúrne tradície, návrat k antickým hrám, kult rytierov, umenie šermu, jazda na koni.
4. Renesančné verejné a ľudové hry, karnevalové a športové hry, vplyv talianskej renesancie na európsku hernú kultúru.
5. Barok. Umelecká kultúra v období baroka, ranný, vrcholný, neskorý barok, materiálna kultúra.
6. Dvoranská herná kultúra absolutistických monarchií, rytierske hry, býčie zápasy, herná zábava aristokracie.
7. Mestské a vidiecke verejné hry, agonálne silové a krvavé športy, hry divadelnej kultúry - herný princíp mimikry.
8. Rokoko, aristokratický sloh, životný štýl, rokokové dvorné hry.
9. Klasicizmus, osvietenské idey, umelecká kultúra, materiálna kultúra.
10. Priemyslová revolúcia, masová spoločnosť, masové hry, zábava, šport, umelecká a materiálna kultúra.
11. Obnovenie tradície Olympijských hier, vznik, vývoj, športové disciplíny.
12. Umelecká a materiálna kultúra v 20. a 21. storočí. Herná kultúra v súčasnosti, uplatnenie herných princípov v masových a individuálnych hrách, digitálne hry.

Odporúčaná literatúra

Huizinga, J. (1999). Jeseň stredoveku. Homo Ludens. Tatran.
Caillois, R. (1998). Hry a lidé. Nakladatelství Studia Ypsilon.
Fink, E. (1993). Hra jako symbol světa. Český spisovatel.
Olivová, V. (1979). Historická geneze sportu. Olympia.
Vaněk, J. (2007). Filosofie a kultura v evropských dějinách. Professional Publishing
Pravdová, H. (2022). From homo ludens to homo medialis. Cultural dimensions of game pronciples and media. Wolters Kluwer.
Bučková, Z. (2016). Historical reflection of the game principle alea and its presence in virtual reality. Communication Today. 7(2), s. 30-45.