

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

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. Zuzana Kvetanová, PhD. (prednášajúci), prof. PhDr. Hana Pravdová, 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 svedčiacie 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 hodnotiacia stupnica (v percentách):

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 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, cinquecento, 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 Studio 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 principles 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.