Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24beTEDI006/24
Názov predmetu	naratívny dizajn
Rozsah	24sP
Počet kreditov	3
Vyučujúci	Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Záverečné hodnotenie je udelené na základe súčtu bodov za priebežné zadania a záverečnú písomnú skúšku. Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %). 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie piatich priebežných zadaní súvisiacich s naratívnym dizajnom (5 x 10 bodov) a 50 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (50 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 26 bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiaca 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 a kompetencie:

Vedomosti
definuje základné pojmy naratívneho dizajnu a hernej naratológie (naratív a príbeh, naratívna kapacita digitálnych hier, prvky naratívu, konflikt, protagonista, antagonista),
vysvetlí naratívne štruktúry, vrátane trojaktovej štruktúry, a ich uplatnenie v hrách,
opíše vzťah narativity a interaktivity, naratívne mechaniky a ludonaratívnu harmóniu/disonanciu,
charakterizuje vývoj interaktívneho digitálneho naratívu a rozlíši formy rozprávania v hrách (kinematické, transmediálne a krosplatformové naratívy, herné svety ako naratívna architektúra),
vysvetlí základy hernej scenáristiky a dramaturgie a otázky hráčskej agencie, etiky a zodpovednosti v naratívnom dizajne.

Kompetencie
analyzuje a komparuje herné a iné naratívy a kriticky o nich uvažuje s argumentačne podloženým hodnotením,
rozvíja kreatívne myslenie pri tvorbe herných svetov, postáv a dialógov a vie ho prepojiť s teóriou,

reflektuje etické a spoločenské aspekty rozprávania a reprezentácie konfliktov v hrách,
získa základ pre ďalšie štúdium herného dizajnu a naratológie a pre prácu v oblasti hernej scenáristiky, naratívneho dizajnu či tvorby obsahu.

Stručná osnova predmetu

1. Naratívne mechaniky
2. Naratívna teória hier
3. História interaktívneho digitálneho naratívu
4. Trojaktová štruktúra a jej uplatnenie v hrách
5. Kinematické rozprávanie v hrách
6. Herné svety. Herný dizajn ako naratívna architektúra
7. Transmediálne a krosplatformové naratívy
8. Ludonaratívna harmónia/disonancia
9. Hráčska agencia a rozprávanie v XR hrách
10. Konflikty v hrách

Odporúčaná literatúra

Aarseth, E. J. (2012). A Narrative Theory of Games. In: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, 129-133.
Dubbelman, T. (2016). Narrative Game Mechanics. In Interactive Storytelling: 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2016, Los Angeles, CA, USA, November 15–18, 2016, Proceedings 9 (pp. 39-50). Springer International Publishing.
Grabarczyk, P., & Walther, B. K. (2022). A Game of Twisted Shouting: Ludo-narrative Dissonance Revisited. Eludamos Journal of Computer Game Culture, 13(1), 7-27.
Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. Computer, 44(3), 118-130.
Koenitz, H., et al. (2015). Introduction: A Concise History of Interactive Digital Narrative. In H. Koenitz et al. (Eds.), Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice (9-21). Routledge.
Linderoth, J., & Sjöblom, B. (2022). The Inevitable Relation between Games and Conflict: An Introduction. In Representing Conflicts in Games (pp. 1-10). Routledge.
Murray, J. H. (2017). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (2nd ed.). MIT Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk