Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24beTEDI010/24
Názov predmetu	kľúčové digitálne hry
Rozsah	24sP
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci), doc. Ing. Andrej Trnka, PhD. (prednášajúci), Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Záverečné hodnotenie je udelené na základe súčtu bodov za let's play videá a záverečnú písomnú skúšku. Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %). 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a odovzdanie piatich let's play videí podľa špecifikácií (5 x 8 bodov) a 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 31 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, schopnosti, zručnosti, kompetencie:
Vedomosti
popíše aktuálny stav herného priemyslu a vysvetlí jeho vývoj v kontexte predchádzajúcich období,
identifikuje kľúčové tituly globálnej hernej histórie a charakterizuje ich vývojový, spoločenskohistorický a recepčný kontext,
rozlíši základné obsahové a formálne kritériá, podľa ktorých možno digitálne hry analyzovať,
vysvetlí postavenie hier ako syntetického digitálneho média.
Zručnosti
prakticky spozná kľúčové digitálne hry ich samostatným hraním,
analyzuje digitálne hry podľa zvolených obsahových a formálnych kritérií,
vytvorí let's play video z preberanej hry podľa stanovených špecifikácií,
uplatní pri tvorbe videí základné postupy digitálnej produkcie, ako sú záznam hrania, strih a komentár,
formuluje a obhajuje svoje argumenty v diskusii o preberaných hrách.
Kompetencie

reflektuje súčasný herný priemysel v kontexte jeho vývoja,
rozvíja systematické a kontextuálne myslenie o hrách a hernom priemysle vrátane základov komparácie, analýzy a syntézy,
rozvíja svoje digitálne kreatívne kompetencie prostredníctvom produkcie let's play videí,
zlepšuje svoje argumentačné schopnosti a využíva ich v diskusii o hrách,
získa základ pre ďalšie štúdium hier, vrátane magisterského stupňa, a pre prácu v oblasti hernej žurnalistiky či produkcie obsahu.

Stručná osnova predmetu

Úvod: vysvetlenie konceptu predmetu, priebehu vyučovania, podmienok absolvovania a spôsobu tvorby požadovaných výstupov.
Nasledujú prednášky a semináre k vybraným hrám. Prednášky predstavia konkrétnu hru a jej kontext (vývojári/štúdio, spoločensko-historické podmienky, recepciu apod.), v prípade potreby aj spôsob inštalácie, ovládanie a gameplay hry. Určí sa tiež odporúčaná literatúra a témy analýzy/diskusie. Na seminároch prebieha diskusia podľa odporúčanej literatúry a stanovených tém pre danú hru.

Odporúčaná literatúra

Bogost, I. (2015). How to Talk about Video Games. Minneapolis: University of Minnesota Press.
Eggenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (eds.) (2024). Understanding Video Games: The Essential Introduction (5. vyd.). Routledge.
Flanagan, M. (2016). Games as a Medium. In H. Lowood & R. Guins (Eds.), Debugging Game History: A Critical Lexicon (s. 222-228). The MIT Press.
Mejia, R., Banks, J., Adams, A. (Eds.) (2017). 100 Greatest Video Game Franchises. Rowman & Littlefield.
Payne, M. T., Huntemann, N. B (Eds.) (2019). How to Play Video Games. New York University Press.
Perron, B., Boudreau, K., Wolf, M. J. P., Arsenault, D. (Eds.) (2023). Fifty Key Video Games. Routledge.
Wolf, M. J. P., Perron, B. (2014). The Routledge Companion to Video Game Studies. Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk