Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24beTEDI016/24
Názov predmetu	kultúrne kontexty digitálnych hier
Rozsah	24sP
Počet kreditov	5
Vyučujúci	prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Šimon Rabatin (prednášajúci), Mgr. Monika Cihlářová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Zuzana Kvetanová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Veronika Šašalová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Podmienkou pre klasifikáciu je prezentácia a napísanie seminárnej práce. Záverečná hodnotiaca stupnica:
100 – 92 =A;
91 - 83 =B;
82 – 74 =C;
73 – 65 =D;
64 - 56 =E;
55 a menej = FX.

Študent môže získať spolu 100 bodov (100%):
10% hodnotenia tvorí účasť na prednáškach
40% hodnotenia tvoria priebežná práca na seminárnej práci a jej prezentácia
50% hodnotenia tvorí vypracovanie a odovzdanie seminárnej práce

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny). V prípade tretej absencie sa znižuje známka o jeden stupeň a ak má študent viac ako štyri absencie opakuje absolvovanie predmetu. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, § 13). Študent s individuálnym študijným plánom musí okrem uvedených podmienok pre absolvovanie predmetu odovzdať na konci semestra seminárnu prácu na dohodnutú tému. Podmienkou úspešného ukončenia je absolvovanie prednášok, aktívne plnenie úloh na prednáškach a priebežných zadaní v rámci tvorby parciálnych štúdií.

Výsledky vzdelávania

Predmet kultúrne kontexty digitálnych hier tematicky nadväzuje na predmet hry v dejinách kultúr v prvom ročníku bakalárskeho štúdia. Umožňuje študentom hlbšie preniknúť do problematiky kultúry, dejín kultúrnych reálií a artefaktov i socio-kultúry vo vzťahu k digitálnym hrám. V treťom bakalárskom ročníku štúdia digitálnych hier študenti disponujú požadovanou odbornosťou v oblasti digitálnych hier. To je dôvod, prečo predmet kultúrne kontexty digitálnych hier študujú až v tomto roku štúdia. Študenti po absolvovaní predmetu nadobúdajú tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

1. Teoretické zručnosti:
- Rozširuje sa a prehlbuje sa ich poznanie najmä v problematike využitia kultúrnych prvkov a ich adaptácie v rôznych žánroch digitálnych hier.
- Študenti nadobúdajú schopnosť rozlišovať a pochopiť jednotlivé osobitosti využívaných kultúrnych prvkov i špecifík, ako aj okolností sociokultúrneho diania.
2. Kompetencie:
- Schopnosť rozlišovania im umožňuje zdokonaľovať ich zručnosti, ktoré sa prejavujú v správnej identifikácii a konceptualizácii kultúrneho prostredia a v adekvátnom implementovaní kultúrnych prvkov v rámci kreovania vizuálu, scénického prostredia, ako i scénickej výpravy v rámci digitálnych hier.
- Sú kompetentní analyzovať kontexty kultúry a herné princípy premietajúce sa do námetov, spôsobov stvárnenia textových, obrazových a zvukových zložiek jednotlivých komunikátov obsiahnutých v digitálnych hrách.
- Získavajú schopnosť i zručnosť transformovať kultúrne kontexty do zrozumiteľných jazykových, obrazových a hudobných vyjadrovacích prostriedkov v rámci tvorby rôznych žánrov digitálnych hier.

Stručná osnova predmetu

1) Kultúra, kultúrne elementy, kultúrne reálie, socio-kultúra
2) Kultúrne reálie v historickej perspektíve
3) Kultúrne reálie v modernej, postmodernej a neskoromodernej spoločnosti
4) Vizuálna kultúra, mediálne obrazy, vizuálne reprezentácie
5) Hra, typologické varianty herných princípov
6) Herné princípy v socio-kultúre a v digitálnych hrách
7) Herné princípy v umeleckej kultúre
8) Koncept hry ako kultúrny fenomén
9) Deskriptívna metóda, kultúrne prostredie, kultúrna situácia
10) Komparatívna metóda, herné princípy, kultúrne reálie, digitálne hry
11) Digitálna kultúra, konceptualizácia pojmu
12) Digitálne vizuálne reprezentácie

Odporúčaná literatúra

H., & Cihlářová, M. (2025). From chronicles to quests: Integrating historical sources into the digital games Kingdom Come: Deliverance. Acta Ludologica, 8(2), 60–74. http://doi.org/10.34135/actaludologica.2025-8-2.60-74
Pravdová, H. (2022). From homo ludens to homo medialis. Cultural dimensions of game principles and media [Od homo ludens k homo medialis. Kultúrne dimenzie herných princípov a médií]. Wolter Kluwer.v
Pravdová, H., Hudíková, Z. (2021). Correlations of Culture, Game Principles and Media Productions [Súvislosti kultúry, herných princípov a mediálnej produkcie]. In Communication Today. 12 (2), 4-19.
Pravdová, H. (2009). Sociokultúrne kontexty masovej komunikácie. Acta Culturologica.
Bendová, H. (2016). Umění počítačových her. Akademie múzických umění.
Howells,R., Negreiros,J. (2018). Visual Culture. [Vizuálna kultúra]. Wiley-Blackwell, 2018.
Caillois, R. (1998). Hry a lidé. . [(1958).Les Jeux et les Hommes. Éditions Gallimard]. Nakl. Studia Ypsilon.