

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

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	Mgr. Monika Cihlářová (prednášajúci), prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Zuzana Kvetanová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Podmienkou pre klasifikáciu je prezentácia a napísanie seminárnej práce. Záverečná hodnotiacia 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 zadanií 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:

Rozširuje a prehĺbuje sa ich poznanie najmä v problematike využitia kultúrnych prvkov a ich adaptácie v rôznych žánroch digitálnych hier.

Nadobúdajú schopnosť rozlišovať a pochopiť jednotlivé osobitosti využívaných kultúrnych prvkov i špecifik, ako aj okolností sociokultúrneho diania.

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 neskoromodерnej 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

- 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.
- 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.