# Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

| | |
|---|---|
| **Vysoká škola** | Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave |
| **Fakulta** | FMK UCM |
| **Kód predmetu** | KMEDV/24beTEDI002/24 |
| **Názov predmetu** | mediálna výchova a digitálne hry |
| **Rozsah** | 24sP |
| **Počet kreditov** | 5 |
| **Vyučujúci** | Mgr. et Bc. Lucia Novanská Škripcová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Zuzana Kvetanová, PhD. (prednášajúci), prof. Mgr. Norbert Vrabec, PhD. (prednášajúci) |

### Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach).
Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
- 20 % tvorí účasť na prednáškach – max. 2 absencie.
- 30 % tvorí skupinová prezentácia – študenti v stanovených skupinách vypracujú prezentáciu dotýkajúcu sa problematiky kritického myslenia vo vzťahu s digitálnymi hrami zaraďujúcimi sa pod existujúce herné žánre. Každý študent je povinný podieľať sa na projekte v rozsahu dohodnutom s ostatnými členmi študijnej skupiny, so zameraním sa na svoje najlepšie kompetencie a schopnosti. Hodnotiť sa bude kvalita projektu, úspešnosť jeho realizácie, ako aj individuálna participácia jednotlivých členov.
- 50 % tvorí záverečný písomný test (úspešné absolvovanie).

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100).
Záverečná hodnotiaca 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 získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:
- identifikuje a analyzuje prvky mediálnej gramotnosti, kompetencií a ich uplatňovanie v digitálnych hrách,
- dokáže rozpoznať pozitívne pôsobenie hry na hráča s ohľadom na vyššie spomenuté,
- zlepšuje si komunikačné kompetencie, prezentačné schopnosti, schopnosť pracovať v tíme, analytické myslenie.

### Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky mediálnej výchovy a jej vzťahu s digitálnymi hrami; organizačné pokyny.
2. Herná gramotnosť a imerzia.
3. Definovanie kľúčových pojmov v kontexte mediálnej výchovy, uplatňovanie mediálnej výchovy vo formálnom a neformálnom vzdelávaní.
4. Spoločensko-kultúrne aspekty hier.
5. Význam nezávislej tvorby v rámci digitálnych hier.
6. „Akčné hry“ a rozvoj kritického myslenia.

7. Herný žáner „adventúra“ a kritické myslenie.
8. Mediálne kompetencie a herné žánre „arkáda“ a „logická hra“.
9. „RPG hry“ (prípadne „hra na hrdinu“ či „hry s hraním rolí“) ako nástroj rozvoja kritického myslenia.
10. Schopnosť kriticky myslieť v súvislosti s herným žánrom „simulátor“.
11. Kritické myslenie ako kľúčová kompetencia žánru „stratégia“.

## Odporúčaná literatúra

Apperley, H. T. (2006). Game and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. Simulation & Gaming, 37(1), 6–23.
Buckingham, D. (2013). Media education. Literacy, learning and contemporary culture. Polity Press.
Kačinová, V., & Hurajová, A. (2022). Selected problems of media education: for students of mass media communication. FMK UCM v Trnave.
Kvetanová, Z. (2023). Application of Roger Caillois' Typology in the Strategy Game Genre: A Case Study of Sudden Strike 4. Acta Ludologica, 6(1), 96-110.
Škripcová, L. (2022). Media Literacy in Digital Games. Media Literacy And Academic Research, 5(1), 131–140.
Švecová, M., & Kukumbergová A. (2020). Etické výzvy digitálnych hier. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
Vrabec, N., & Gálik, S. (2022). Theoretical concept of media related competencies . Medijna Gramotnost: Klasičeski i Novi Izmerenija = Media Lireracy: Classical and New Dimensions : Međdunarodna Naučna Konferencija Na FŽMK : International Scientific Conference of the FJMC , 257–267.

## Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk