



MAGISTERSKÝ STUDIJNÍ PROGRAM HERNÍ DESIGN FAMU

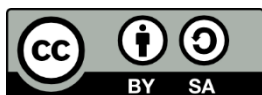
Charakteristika, studijní plán, předměty



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Toto dílo je výstupem projektu "Zajištění kvality studia na AMU a posílení reflexe nejnovějších trendů v umělecké praxi" spolufinancovaného Evropskou unií v rámci Operačního programu Výzkum, vývoj a vzdělávání pod reg. č. CZ.02.2.69/0.0/0.0/16_015/0002404, „ESF výzva pro vysoké školy“ č. 02_16_015.



Dostupné pod licencí [Creative Commons BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

A-I – Základní informace o žádosti o akreditaci

Název vysoké školy:

- Akademie múzických umění v Praze

Název součásti vysoké školy:

- Filmová a televizní fakulta

Název spolupracující instituce:

-

Název studijního programu:

- Herní design, magisterský navazující program

Typ žádosti o akreditaci:

- udělení nové akreditace

Schvalující orgán:

- Umělecká rada FAMU, Rada pro vnitřní hodnocení AMU

Datum schválení žádosti:

- UR FAMU: 6. 8. 2020, RVH AMU: 8. 10. 2020

Odkaz na elektronickou podobu žádosti:

- <https://filr.amu.cz/nau>, nau / UAN.2018-9e3
 - FAMU > Zádosti >

Odkazy na relevantní vnitřní předpisy:

- Vnitřní předpisy FAMU a AMU
 - <https://www.famu.cz/cs/uredni-deska/predpisy/vnitri-predpisy/>
 - <https://www.amu.cz/cs/uredni-deska/predpisy/>

ISCED F:

- 0211 – Audiovizuální technika a mediální produkce
 - Obsahem teoretických znalostí i účelem studia, jakož i podle dalších kritérií, se jedná o program jednoznačně patřící do kategorie umění – audiovizuální technika a mediální produkce.

B-I – Charakteristika studijního programu			
Název studijního programu	Herní design		
Typ studijního programu	magisterský navazující		
Profil studijního programu	akademicky zaměřený		
Forma studia	prezenční		
Standardní doba studia	2 roky		
Jazyk studia	český		
Udělovaný akademický titul	MgA.		
Rigorózní řízení	ne	Udělovaný akademický titul	
Garant studijního programu	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc.		
Zaměření na přípravu k výkonu regulovaného povolání	ne		
Zaměření na přípravu odborníků z oblasti bezpečnosti České republiky	ne		
Uznávací orgán			
Oblast(i) vzdělávání a u kombinovaného studijního programu podíl jednotlivých oblastí vzdělávání v %			
31. Umění Tematický okruh: Filmová a televizní tvorba			
Cíle studia ve studijním programu			
<p>Cílem studia magisterského oboru herní design je poskytnout studentům komplexní interdisciplinární vzdělání a rozvinout jejich umělecký talent v oblasti designu počítačových her. Vzhledem k tomu, že se jedná o magisterské studium, tak se obor zaměřuje na pokročilou výuku práce s nejnovějšími technologiemi a middlewarem a na rozvíjení schopnosti řešení složitých tvůrčích problémů kreativní i technické povahy. Vedle toho se tento obor zaměřuje na výuku analytických schopností a historických znalostí umožňujících poučenou práci s koncepty a tradicemi v rámci vlastní umělecké tvorby i v rámci obecnější reflexe média počítačových her. Studenti se rovněž seznámí s etickými otázkami herního designu a případnými negativními společenskými účinky herního média. Praktická část výuky se soustředí na trénink konkrétních dovedností a práce se softwarovými nástroji umožňující studentovi vytvořit kompletní funkční prototypy počítačových her. Důraz je kladen na osvojení si klíčových dovedností a pracovních postupů v oblasti herního designu (např. level design, design herních mechanik apod.). V menší míře si studenti také osvojí dovednosti v oblastech herní scénaristiky, herního zvuku a herní grafiky a animace a herní produkce, jejichž všeobecná znalost je nezbytná pro profesi herního designéra. Tvůrčí část studia pak rozvíjí schopnost originální, kreativní tvorby studentů, přičemž jednotlivé teoretické a praktické řemeslně-technické znalosti jsou používány k samostatné umělecké tvorbě. Studium zahrnuje také odbornou stáž v herním studiu umožňující studentům aplikovat své nabyté znalosti a dovednosti, a v důsledku tak najít lepší uplatnění na trhu práce.</p>			
Profil absolventa studijního programu			
<p>Magisterské navazující studium v oboru herní design je koncipováno jako vysokoškolská příprava budoucích samostatných či týmových tvůrčích pracovníků v oblasti herního designu. Absolvent je připraven na pozice herního designéra, level designéra, herního scenáristy a kreativního manažera v herním studiu. Studium ho připravuje na kreativní a originální autorskou tvorbu hry, ale také na práci v širších týmech při vývoji projektů s vyššími rozpočty. Na základě své bohaté teoretické výbavy dokáže absolvent zhodnotit kulturní a společenský dopad své práce a je si vědom své společenské odpovědnosti coby tvůrce děl pro potenciálně velmi široké publikum.</p>			
Odborné znalosti			
Absolvent oboru			

- dokáže charakterizovat jednotlivé etapy historie počítačových her a zhodnotit přínos významných tvůrců, studií a jednotlivých titulů pro vývoj média
- umí vysvětlit všechny základní pojmy a koncepty z oblasti teorie počítačových her (tj. z oboru herní studia)
- umí vysvětlit formální strukturu počítačové hry jako média a interpretovat jednotlivá interaktivní díla
- rozumí fungování současného herního průmyslu a umí jej kriticky zhodnotit
- dokáže zhodnotit dopad počítačových her na společnost na základě aktuálního společenskovo vědního výzkumu počítačových her, a to včetně negativních dopadů (například problémové hraní či závislosti)
- zná aktuální technologie používané při vývoji počítačových her a dokáže zhodnotit jejich vhodnost pro dané úkoly

Odborné dovednosti

Absolvent oboru

- dokáže vytvářet prvky herního designu (herní pravidla a mechaniky) pomocí papírových a digitálních prototypů
- dokáže vytvořit základ herního designu na základě zadaného námětu
- dokáže zvolit vhodné designové prvky pro docílení zadaného herního zážitku
- umí iterativně rozvíjet herní design na základě zpětné vazby
- dokáže vytvářet různé typy herního obsahu, včetně prostředí (např. levelů) a úkolů (např. questů)
- umí prezentovat koncept hry v rámci vývojářského týmu
- zná jednotlivé fáze vývoje herního projektu a dokáže rozvrhnout práci na projektu o delším časovém rozsahu; dokáže odhadnout náročnost a realizovatelnost dílčích aspektů projektu
- dokáže prezentovat herní projekt zadavateli či investorovi (tzv. pitching)
- dokáže efektivně připravovat podklady a komunikovat v rámci týmu připravujícím herní projekt
- umí přizpůsobit vyvíjenou hru cílovému publiku a platformě prostřednictvím playtestů, analytiky a lokalizace
- rozumí požadavkům a základním principům nejen designéřské, ale také zvukařské, scenáristické a grafické práce na herních projektech – v závislosti na zvolených předmětech ve skupině povinně volitelných předmětů A

Obecné způsobilosti

Absolvent oboru

- píše a mluví plynule anglicky
- dokáže smysluplně a efektivně pracovat v tvůrčí pracovní skupině
- dokáže obhájit svá tvůrčí rozhodnutí v komunikaci s týmem a přijmout a zapracovat zpětnou vazbu
- dokáže efektivně řídit menší pracovní kolektiv
- dokáže se dále vzdělávat a získávat nové informace v oboru herní design
- umí činit tvůrčí rozhodnutí na základě externího zadání i osobních kreativních cílů
- umí zhodnotit svá tvůrčí a manažerská rozhodnutí z etického hlediska

Pravidla a podmínky pro tvorbu studijních plánů

Základní rámec pro koncepci studijních programů na AMU vytvářejí jednak Pravidla vnitřního hodnocení AMU, specifikující základní principy akreditačních procesů, stávající praxi dále formálně ukotvuje Akreditační řád AMU: určuje parametry společné pro všechny studijní programy vyučované na AMU a zároveň přenáší část odpovědnosti za oborové specifikace (divadlo, hudba, tanec, film/televize) na fakulty.

Studijní plány jsou vytvářeny v souladu se Studijním a zkušebním řádem AMU, který na základě specifik vysokého uměleckého vzdělávání vymezuje v rámci typologie předmětů hlavní povinný předmět: jde o klíčový umělecký (resp. talentový) předmět profilujícího základu, u něhož hodnocení

probíhá vždy komisionálně a který neumožňuje opakování atestace. V případě oboru herní design patří mezi předměty profilujícího základu předměty Dílna 1-4 (za celkem 16 kreditů), v nichž studenti řeší konkrétní designové úkoly, a dále předměty týkající se multimediální tvorby pro počítačové hry (skupina PVA – scénář, animace a zvuk). Kromě toho studijní plán obsahuje předměty Teoretického základu za 6 kreditů – Herní teorie 1-2 a Digital Game Histories.

Důležitou roli v systému hodnocení hraje u mnoha oborů tzv. klauzurní zkouška, tj. prezentace uměleckého výstupu před komisí: principem je komplexní hodnocení znalostí a dovedností studenta získaných v několika dílčích předmětech a uplatněných v kolektivně vznikajícím díle (např. u divadelních oborů). Dalším specifikem studijních plánů je povolená flexibilita v rozdělení kreditů (60 ECTS za akademický rok) mezi zimní a letní semestr, vycházející u některých oborů z výraznější studijní a tvůrčí zátěže spojené s dokončováním uměleckých výstupů v letním semestru. Povinnou součástí všech studijních programů je teoreticko-historický základ oboru, u akademických programů v podobě povinných předmětů profilujícího základu spoluurčujících profil absolventa a tvořících součást státní závěrečné zkoušky. Součástí každého studijního plánu je dále povinné absolvování oborově zaměřené výuky anglického jazyka, v minimálním rozsahu 6 ECTS za studijní cyklus. Klasifikace je udělována podle Kreditního systému (ECTS – European Credit Transfer System), který byl zaveden na základě Boloňských dohod z roku 1999 s cílem sjednotit a integrovat vysokoškolský systém v Evropské Unii. Předměty ukončené zkouškou jsou klasifikovány podle stupnice A–E (F = nevyhověl), u ostatních předmětů je využíváno hodnocení započteno/nezapočteno; kombinace obou atestací není možná.

Standardní délka vyučovací hodiny je 45 minut. Základními organizačními formami výuky jsou přednáška, seminář, cvičení, dílna, přičemž tři poslední formy výuky v různé míře zahrnují i vznik uměleckých výstupů. Výuka probíhá buď na týdenní bázi, nebo formou intenzivních bloků či workshopů. V oboru herní design musí studenti v rámci studijních povinností absolvovat Stáž v herním studiu (za 8 kreditů) o rozsahu minimálně 160 hodin. Na konci prvního ročníku studenti odevzdávají klauzurní dílo Herní prototyp za 12 kreditů a společně s ním skládají Klauzurní zkoušku; na konci druhého ročníku odevzdávají Absolventskou hru za 19 kreditů. Předmět Vývoj počítačových her je vypisován společně pro studenty FAMU, FF UK, VŠUP, MFF UK a koordinován na MFF UK. Jeho cílem je propojit studenty se zájmem o různé aspekty herního vývoje (včetně designu), kteří budou společně pracovat na praktickém projektu.

Studijní plán obsahuje tři skupiny povinně volitelných předmětů: A – multimediální tvorba, B1 – Společenské a kulturní kontexty her a B2 – Dějiny a teorie umění, společenské vědy. V rámci povinně volitelných předmětů typu A (skupina Multimediální tvorba) musí student získat minimálně 8 kreditů. Předměty v této skupině (týkající se herního scénáře, animace, zvuku) jsou povinně volitelné proto, aby měli studenti přicházející z bakalářských oborů týkajících se daného oboru možnost rozšířit své znalosti v ostatních oblastech (tj. absolvent bakalářského oboru Animovaná tvorba může přeskočit předmět Animace a grafika v počítačových hrách 1). **Skupina povinně volitelných předmětů typu B1 – Společenské a kulturní kontexty her** obsahuje předměty, které doplňují a rozvíjejí teoretické znalosti a tvůrčí dovednosti týkající se her. V této skupině musí student získat 6 kreditů. **Skupina povinně volitelných předmětů B2 – Dějiny a teorie umění, společenské vědy** pak obsahuje relevantní předměty společného základu pro magisterské studenty. V této skupině je student povinen získat 4 kredity. **Volitelné předměty** rozšiřují výuku primárně o předměty z jiných kateder FAMU a prohlubují uměnovědný a humanitní aspekt magisterského studia. Student z nich musí získat alespoň 8 kreditů.

Celkové ohodnocení studijního plánu činí 120 ECTS.

Dva z předmětů (Digital Game Histories a Introduction to Game Studies) jsou vyučovány v anglickém jazyce.

Podmínky k přijetí ke studiu

Podmínkou pro podání přihlášky je bakalářské či magisterské vzdělání z jakékoli vysoké školy. Další podmínkou pro podání přihlášky je znalost anglického jazyka zhruba na úrovni B2. Příjímací řízení je dvoukolové – v prvním kole jsou hodnoceny zaslané materiály uchazečů bez jejich přítomnosti, druhé kolo je pak prezenční.

1. kolo – hodnoceny jsou tyto předem zaslané materiály:

1. **Praktická práce 1** – koncept narativní hry pro mobilní telefony ve formě textu o rozsahu 1 normostrany. Navíc mohou být případně dodány obrázky, videoukázka nebo herní demo.
2. **Praktická práce 2** – koncept libovolné hry ve formě videoprezentace o délce max. 3 minut. Prezentace má za cíl získat podporu k realizaci projektu a měla by obsahovat jeho specifika z hlediska herních mechanik, žánru, herního zážitku, produkce apod.
3. **Teoretická práce** – rozbor libovolné počítačové hry o rozsahu 2-3 normostrany.
4. **Strukturovaný životopis.**
5. **Motivační dopis** – o rozsahu max. 2 normostrany.
6. Nepovinně **portfolio vlastních uměleckých projektů** dle vlastního výběru. Do portfolio je možno zařadit např.: počítačovou hru nebo herní prototyp (nutno dodat gameplay video na YouTube + spustitelný prototyp na Windows / v prohlížeči Chrome), deskovou či karetní hru, animaci, scénář, film, literární text, zvukovou kompozici, showreel, fotografii, obrazy apod.

2. kolo – odehrává se prezenčně na FAMU a sestává z těchto částí:

1. **Test z anglického jazyka** – cca 60 minut.
2. **Praktický úkol 1** – zaměřený na level design, 60 minut.
3. **Praktický úkol 2** – zaměřený na herní mechaniky, 45 minut.
4. **Osobní pohovor** s výběrovou komisí – 30 minut.

Návaznost na další typy studijních programů

Podmínkou pro přijetí je ukončené bakalářské nebo magisterské vzdělání. Obor je vhodným navazujícím oborem pro absolventy bakalářských programů na FAMU, ale také dalších uměleckých, humanitních, společensko-vědných i technických oborů. Absolvent oboru pak může v rámci FAMU pokračovat do doktorského studijního programu Filmové, televizní a fotografické umění a nová média, ve studijním oboru Teorie filmové a multimediální tvorby.

B-IIa – Studijní plány a návrh témat prací (bakalářské a magisterské studijní programy)						
Označení studijního plánu		Herní design				
Povinné předměty						
Název předmětu	rozsah	způsob ověř.	počet kred.	vyučující	dop. roč./se m.	profil. základ
1. ročník:						
Dílňa 1	36s	Zk	4	MgA. Michal Berlinger	1 / ZS	PZ
Middleware 1	36s	Z	3	MgA. Michal Berlinger	1 / ZS	
Základy programování	12s + 24c	Z	3	MgA. Andrej Sýkora	1 / ZS	
Digital Game Histories	24p	Zk	2	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc.; Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.	1 / ZS	ZT
Kapitoly z herního designu 1	20p + 4c	Z	3	MgA. Michal Berlinger, MgA. Andrej Sýkora, Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.	1 / ZS	PZ
Dílňa 2	42s	Zk	4	MgA. Michal Berlinger	1 / LS	PZ
Middleware 2	42s	Z	3	MgA. Michal Berlinger	1 / LS	
Herní teorie 1	22p + 6s	Zk	2	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc., Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D., Mgr. Tereza Krobová	1 / LS	ZT
Kapitoly z herního designu 2	24p + 4c	Z	3	MgA. Michal Berlinger, MgA. Andrej Sýkora, Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.	1 / LS	PZ
Herní prototyp	12c	Zk	12	MgA. Michal Berlinger	1 / LS	
Klauzurní zkouška	6p	Zk	1	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc.	1 / LS	PZ
Stáž v herním studiu	160	Z	8	MgA. Michal Berlinger	-/-	
Anglický jazyk 3	24p	Zk	3	Anglický jazyk 3	-/-	
Anglický jazyk 4	28p	Zk	3	Anglický jazyk 4	-/-	
2. ročník:						
Dílňa 3	36s	Zk	4	MgA. Michal Berlinger; Ing. Jaroslav Meloun	2 / ZS	PZ
Middleware 3	36s	Z	3	Ing. Ondřej Paška,	2 / ZS	
Vývoj počítačových her	46p + 90c	Zk	6	Mgr. Jakub Gemrot, Ph.D.	2 / ZS	
Herní teorie 2	18p + 6s	Zk	2	prof. PhDr. Jan	2 / ZS	ZT

				Bernard, CSc.; Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D., Mgr. Tereza Krobová, Mgr. et Mgr. Kateřina Lukavská, Ph.D.		
Seminář analýzy počítačových her	24s	Zk	2	Mgr. Tereza Krobová	2 / ZS	
Dílňa 4	42s	Zk	4	MgA. Michal Berlinger; Ing. Jaroslav Meloun	2 / LS	PZ
Absolventská hra	12c	Zk	19	Ing. Jaroslav Meloun	2 / LS	
Povinně volitelné předměty A – skupina Multimediální tvorba						
Herní scenáristika 1	24s	Z	2	prof. Lubor Dohnal, MgA. Mgr. Marek Grajciar	ZS	PZ
Herní scenáristika 2	28s	Z	2	prof. Lubor Dohnal, MgA. Mgr. Marek Grajciar	LS	PZ
Animace a grafika v počítačových hrách 1	18p + 6c	Z	2	Mgr. Eliška Děcká, Ph.D., BcA. Ondřej Samohel, Jana Kilianová	ZS	PZ
Animace a grafika v počítačových hrách 2	20p + 8c	Z	2	Mgr. Eliška Děcká, Ph.D., BcA. Ondřej Samohel, Jana Kilianová	LS	PZ
Základy interaktivní zvukové tvorby 1	12p + 12s	Z	2	doc. MgA. Pavel Kopecký, MgA. Tomáš Oramus	ZS	PZ
Základy interaktivní zvukové tvorby 2	8p + 20s	Z	2	doc. MgA. Pavel Kopecký, MgA. Tomáš Oramus	LS	PZ
Podmínka pro splnění této skupiny předmětů: student musí z této skupiny získat minimálně 8 kreditů.						
Povinně volitelné předměty B1 – skupina Společenské a kulturní kontexty her						
Produkce a distribuce her 1	24p + 4s	Z	2	MgA. Lubor Kopecký	LS	
Produkce a distribuce her 2	20p + 4s	Z	2	MgA. Lubor Kopecký	ZS	
Game Jam	12s	Z	1	Ing. Jaroslav Meloun	ZS/LS	
Introduction to Game Studies	16p + 8s	Zk	2	Mgr. Vít Šisler, Ph.D.	ZS/LS	
Teorie interaktivních médií	18p + 6s	Z	2	MgA. Andrej Sýkora	ZS	
Gender a počítačové hry	28p	Zk	2	Mgr. Tereza Krobová	LS	
Game art a artové hry	24p	Zk	2	Mgr. Helena Bendová	ZS/LS	
Podmínka pro splnění této skupiny předmětů: student musí z této skupiny získat minimálně 6 kreditů.						
Povinně volitelné předměty B2 – skupina Dějiny a teorie umění, společenské vědy						
Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 1	2p/týd	Z	2	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.	1-ZS	

Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 2	2p/týd	Zk	2	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.	2-LS	
Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 3	2p/týd	Z	2	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.	1-ZS	
Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 4	2p/týd	Zk	2	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.	2-LS	
Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 5	2p/týd	Z	2	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.	1-ZS	
Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 6	2p/týd	Zk	2	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.	2-LS	
Dějiny hudby 1	2p/týd	Z	1	doc. MgA. Pavel Kopecký	1-ZS	
Dějiny hudby 2	2p/týd	Zk	2	doc. MgA. Pavel Kopecký	2-LS	
Imaginární světy 1	2p/týd	Zk	2	Mgr. Dita Malečková, Ph.D.	1-ZS	
Imaginární světy 2	2p/týd	Zk	3	Mgr. Dita Malečková, Ph.D.	2-LS	
Psychologie osobnosti 1	26s/sem	Z	1	Mgr. Karel Malimánek	1-ZS	
Psychologie osobnosti 2	26s/sem	Zk	2	Mgr. Karel Malimánek	2-LS	
Současná filosofie 1	2p/týd	Z	2	prof. PhDr. Miroslav Petříček, Dr. CSc.	1-ZS	
Současná filosofie 2	2p/týd	Z	2	prof. PhDr. Miroslav Petříček, Dr. CSc.	2-LS	
Výtvarné umění 1	2p/týd	Zk	2	MgA. Hana Janečková	1-ZS	
Výtvarné umění 2	2p/týd	Zk	2	MgA. Hana Janečková	2-LS	

Podmínka pro splnění této skupiny předmětů: student musí z této skupiny získat minimálně 4 kredity.

Součásti SZZ a jejich obsah

Součástmi SZZ jsou:

Kvalifikační práce:

- 1) Diplomová práce
- 2) Absolventská praktická práce - „Absolventská hra“

Ústní část:

- 1) Obhajoba praktické práce
- 2) Obhajoba diplomové práce
- 3) Ústní zkouška z následujících tří okruhů: Herní design, Herní teorie a historie, Multimediální tvorba

Zkušební komise je složená z pedagogů oboru herní design a jednoho externího odborníka.

1) Obhajoba praktické práce

V rámci klauzur bude probíhat prezentace absolventské hry studenta doprovázená četbou posudků

vedoucího a oponenta, diskusí s přítomnými a následným komentářem studenta. Student by měl osvědčit vědomí historických zdrojů a inspirací v rámci tvorby své absolventské hry, stejně jako schopnost analyzovat umělecká specifika svého díla, jeho potenciální efekty na hráče apod. (15 minut)

Související předměty:

Klauzurní zkouška

2) Obhajoba diplomové práce

Student při obhajobě reaguje na posudky vedoucího a oponenta a na komentáře členů zkušební komise. Student by měl osvědčit schopnost zasadit svou magisterskou práci do kontextu vědeckých metod zkoumání dané oblasti, schopnost používat odbornou terminologii a hlubokou znalost tématu své závěrečné práce z hlediska teoretického i historického. (15 minut)

3) Ústní zkouška z okruhů:

Herní design

Otázku vybírají členové komise. Otázky se týkají konceptů, technologií a metod práce z oblasti herního designu. Student ve své odpovědi prezentuje nejen teoretickou znalost, ale také schopnost aplikovat tyto poznatky praktickým způsobem v kreativní tvorbě. (20 minut)

Související předměty:

Dílňa 1 – 4, Kapitoly z herního designu 1, 2

Herní historie a teorie

Otázku vybírají členové komise. Otázky pokrývají oblast teoretického bádání o počítačových hrách (obor tzv. game studies), dějin herního média a oblast metodologie analýzy počítačových her. Student má v rámci své odpovědi za úkol shrnout dosavadní bádání v dané oblasti včetně významných konceptů a badatelů a rozvinout vlastní úvahu nad daným tématem osvědčující jeho schopnost logické argumentace a kritického myšlení. (20 minut)

Související předměty:

Herní teorie 1, 2, Digital Game Histories

Multimediální tvorba

Student si dle svého zaměření vybírá tematickou oblast ze 3 možných, přičemž konkrétní otázku z oné oblasti následně vybírá komise. Otázky jsou rozčleněny do těchto oblastí: A) herní animace a grafika, B) herní scenáristika, C) herní zvuková tvorba. Student v rámci odpovídání na vybranou otázku dokládá svou obeznamenost s praktickými, technickými a tvůrčími aspekty dané roviny tvorby počítačových her. (20 minut)

Související předměty:

Herní scenáristika 1, 2, Animace a grafika v počítačových hrách 1, 2, Základy interaktivní zvukové tvorby 1, 2

Další studijní povinnosti

**Návrh témat kvalifikačních prací
a témata obhájených prací**

Level design hry Super Mario Bros.

Genderová (ne)vyváženost v současných asijských fantasy MMORPG

Studio Bohemia Interactive – případová studie produkční praxe

Dějiny a současnost crowdsourcingového financování počítačových her v České republice Estetické funkce herního interfacu Série Final Fantasy a proměny herního vyprávění Inspirace literaturou: Adaptační postupy v sérii The Witcher Historický vývoj interaktivní hudební dramaturgie	
Návrh témat rigorózních prací a témata obhájených prací	
Součásti SRZ a jejich obsah	

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Dílna 1			
Typ předmětu	Povinný, PZ		doporučený semestr	ročník / 1/ ZS
Rozsah studijního předmětu	36s (3h/t)	hod.	36	kreditů 4
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška		Forma výuky	seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Docházka (alespoň 80 %), aktivní účast. Kreativita a kritická reflexe při domácí práci.			
Garant předmětu	MgA. Michal Berlinger – 100 %			
Zapojení garanta do výuky předmětu	Koordinace a výuka			
Vyučující	MgA. Michal Berlinger			
Stručná anotace předmětu				
<p>Cílem předmětu je naučit studenty vypracovat základ herního designu na základě zadání a tvořit prvky herního designu (např. herní pravidla a mechaniky) pomocí papírových a digitálních prototypů. V průběhu předmětu si studenti vyzkouší jak samotné základy práce designéra, tak kritickou reflexi vlastní práce. Začínat se bude s papírovými prototypy, následně se dostaneme i k digitálním textovým hrám. V průběhu předmětu studenti splní řadu krátkých cvičení, kdy bude vždy prodiskutováno určité téma, jež si studenti osvojí při práci na domácím zadání, které bude následně prezentováno ostatním a na které student získá zpětnou vazbu. Součástí semináře je i příprava konceptu a prezentace klauzurní práce, na níž bude student pracovat v rámci navazujícího předmětu Dílna 2.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Úvod, základy prototypování, abstrahování herních principů a hledání esence zážitku, zadání práce na konceptu klauzurní hry2. Prezentace klauzurních konceptů, úvod do tématu 1, zadání úkolu 13. Reflexe úkolu 1, úvod do tématu 2, zadání úkolu 24. Reflexe úkolu 2, úvod do tématu 3, zadání úkolu 35. Reflexe úkolu 3, jak připravit prezentaci konceptu? práce na konceptech klauzurní hry6. Uzavřená prezentace konceptů pro klauzurní hru, reflexe a zpětná vazba ke konceptům a prezentaci7. Dokončení zpětné vazby ke konceptům a prezentacím, úvod do tématu 4, zadání úkolu 48. Reflexe úkolu 4, úvod do tématu 5, zadání úkolu 59. Reflexe úkolu 5, úvod do tématu 6, zadání úkolu 610. Konzultace úkolu 6, práce na úkolu 611. Reflexe úkolu 6, diskuse o tom, jak lépe připravit prezentaci konceptu12. Otevřená prezentace konceptů pro klauzurní hru				
Studijní literatura a studijní pomůcky				
Doporučená literatura:				
<ul style="list-style-type: none">• BRATHWAITE, Brenda a Ian SCHREIBER. <i>Challenges for game designers</i>. Boston, MA: Course Technology/Cengage Learning, 2009. ISBN 978-1-58450-580-8.• FULLERTON, Tracy. <i>Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games</i>. Fourth edition. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press, 2019. ISBN 978-1-138-09877-0.• SCHELL, Jesse. <i>The art of game design: a book of lenses</i>. Second edition. Boca Raton: CRC Press, 2015. ISBN 978-1-4665-9864-5.				
Informace ke kombinované nebo distanční formě				

Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Middleware 1			
Typ předmětu	Povinný		doporučený ročník / semestr	1/ ZS
Rozsah studijního předmětu	36s (3h/T)	hod.	36	kreditů 3
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet		Forma výuky	seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Docházka na semináře (alespoň 80 %) nebo perfektní samostatné vypracování projektu dle zadání.			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	MgA. Michal Berlinger			
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je rozvinout u studentů praktické technologické dovednosti. Studenti se naučí používat aplikace herního middlewaru, které jim umožní samostatně vytvářet herní prototypy. První tři lekce budou věnovány middlewaru na tvorbu textových her, zbytek předmětu se zaměří na běžný herní engine. Kromě toho se studenti naučí pracovat se softwarem na správu jednotlivých verzí projektů, konkrétně GIT. Konkrétní technologie se mohou měnit podle aktuální situace na trhu. Momentálně jsme pro textové hry zvolili jazyk Ink a jako zástupce klasického herního engine Unity. Studenti budou pracovat na jednom jednoduchém projektu, jehož funkčnost budou postupně rozšiřovat.</p> <ol style="list-style-type: none">1. ink – Úvod k inku. Jazyk, editor, spuštění. Choices, Knots, Diverts2. ink – Branching the flow, Includes and Stitches, Varying choices, Variable text3. ink – Weave, Global variables, logic4. Unity – úvod, seznámení s editorem5. Unity – správa projektu a assetů – import fbx, spritů, prefaby, scéna6. GIT – uspořádání projektu, GIT, sdílení souborů, meta files, reference7. GIT – branching, stash, patch8. Vytváření levelu pro hru, fyzika, collidery9. Úvod do skriptování – vytvoření skriptu, nasazení na GameObject, herní smyčka, proměnné, propojení s Unity10. - 12. Skriptování: Raycasting, Player, Controls, GameManager, základní gameplay			
Studijní literatura a studijní pomůcky	<p>Online zdroje pro samostudium:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dokumentace Ink: https://github.com/inkle/ink/blob/master/Documentation/WritingWithInk.md• Vzdělávací portál Unity: https://unity3d.com/learn			
Informace ke kombinované nebo distanční formě				
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin		
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím				

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Základy programování			
Typ předmětu	Povinný		doporučený semestr	ročník / 1/ZS
Rozsah studijního předmětu	12s + 24c (3h/T)	hod.	36	kreditů 3
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet		Forma výuky	Seminář, cvičení
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Zápočet je udělován za docházku (max. 2 neomluvené absence), průběžnou práci v rámci cvičení a vypracování závěrečného projektu a jeho prezentaci.			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	MgA. Andrej Sýkora			
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem semináře je to, aby si studenti osvojili programátorské dovednosti a naučili se řešit základní programátorské problémy v jazyku C# a prostředí .NET. Rovněž se tak naučí diskutovat o technických konceptech v kontextu vývojářského týmu. Předmět je určený pro studenty bez jakékoliv předcházející zkušenosti s programováním a více než na teoretický a formální základ se soustředí na schopnost plnit praktické zadání. První část semestru je zaměřená na všeobecné principy programování. Druhá část semestru se soustředí na koncepty a postupy využívané v prostředí videoherního programování a závěrečný projekt, který studenti z části zpracují přímo na semináři a následně jej na posledním semináři prezentují.</p> <p>Sylabus:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Úvod do programování: algoritmy, editory a IDE, struktura kódu, první program, debugging2. Datové typy a proměnné, základní operace, základní řízení běhu programu3. Funkce, cykly, pokročilé datové typy (pole, slovníky, hashmapy atd.)4. Objektově orientované programování I. (třídy, metody, instance)5. Objektově orientované programování II. (dědičnost, scope, abstrakce)6. Standardní knihovna, knihovny třetích stran, namespacing a moduly7. Videoherní programování I.: Entity a komponenty (ECS)8. Videoherní programování II.: Správa stavu (state management)9. Videoherní programování III: Nahodilost, in-memory databáze, externí zdroje dat10. Závěrečný projekt: Zadání, návrh a plánování, práce na projektu11. Závěrečný projekt: Práce na projektu12. Závěrečný projekt: Prezentace			
Studijní literatura a studijní pomůcky	<p>Povinná literatura:</p> <ul style="list-style-type: none">• Oficiální dokumentace jazyka C#: https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/ <p>Doporučená literatura:</p> <ul style="list-style-type: none">• NAKOV, Svetlin. <i>Fundamentals of computer programming with C#</i>. Sofia, Bulgaria: Svetlin Nakov & co., 2013. ISBN 978-954-400-773-7.• NYSTROM, Robert. <i>Game programming patterns</i>. s.l.: genever benning, 2014. ISBN 978-0-9905829-0-8.			
Informace ke kombinované nebo distanční formě				

Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Digital game histories				
Typ předmětu	povinný, ZT, předmět vyučovaný v AJ			doporučený semestr	ročník / 1/ZS
Rozsah studijního předmětu	24p (2h/T)	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	Zk			Forma výuky	přednáška
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Assessment components: Written final examination – 40 %, Presentation on a selected historical game – 20 %, Active participation – 20 %, attendance (minimum 80 %) – 20 %				
Garant předmětu	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc.				
Zapojení garanta do výuky předmětu	úvodní hodina, atestace				
Vyučující	Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D. – 90 % prof. PhDr. Jan Bernard, CSc. – 10 %				
Stručná anotace předmětu					
<p>The class will introduce the students to the history of computer and video games, with frequent excursions into non-digital games. Its goal is to allow students to understand digital games as a medium interconnected with social, cultural and technological histories. Moreover, it will teach students to identify and interpret influential and inspiring works in the history of games, and use the inspiration in their creative work. It emphasizes the diversity of game histories across nations and platforms, with special focus on European productions and independent, experimental games that might not be familiar to students. It will build a foundation for future discussions about games and create a common core of knowledge that students can take advantage in other classes. Lectures are organized conceptually rather than chronologically. They will be interspersed with class discussion.</p>					
<p>Schedule (lecture given by Jaroslav Švelch unless stated otherwise):</p> <ol style="list-style-type: none">1. Introduction to game historiography – approaches and methods (J. Bernard)2. Non-digital games (folklore games, Kriegsspiele, pen and paper role-playing games)3. The origins of games in research and university settings (Spacewar!, Adventure, Lunar Landing Game)4. Arcade machine industries and designs (Pong, Space Invaders, Missile Command, Adventure, Pitfall, Yar’s Revenge)5. Field trip to the Arcadehry.cz arcade museum6. Homebrew and “bedroom” programming; 1980s British surrealism (Manic Miner, Attack of the Mutant Camels, Deus Ex Machina)7. Activist and political games; Computer games in Czechoslovakia and the Czech Republic8. Genre histories; the example of the adventure game (Adventure, Mystery House, King’s Quest, Maniac Mansion, Monkey Island, Grim Fandango, Walking Dead)9. History of game engines (Filmation, Freescape, SCUMM, ZZT, DOOM, Source, Unreal, Unity); histories of digital game labor10. Authorship in the history of game design (Warren Robinet, Roberta Williams, Matthew Smith, Mel Croucher, Peter Molyneux, Sid Meier, Will Wright, CliffyB, Mojang, the Flappy Bird case)11. History of game worlds (Ultima, The Hobbit, Knight Lore, Elite, Dungeon Master, Wasteland, Grand Theft Auto, Daggerfall, Fallout)12. Regional and transnational histories – French games and “French touch” in game design; the origins of the Japanese RPG fames					
Studijní literatura a studijní					

pomůcky		
Compulsory readings:		
<ul style="list-style-type: none"> • DONOVAN, Tristan. <i>Replay: the history of video games</i>. East Sussex, England: Yellow Ant, 2010. ISBN 978-9565072-0-4. • KOCUREK, Carly A. <i>Coin-operated Americans: rebooting boyhood at the video game arcade</i>. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. ISBN 978-0-8166-9183-8. • ŠVELCH, Jaroslav. <i>Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games</i>. Cambridge, MA: MIT Press, 2018. Game histories. ISBN 978-0-262-03554-5. 		
Optional readings:		
<ul style="list-style-type: none"> • KIRKPATRICK, Graeme. <i>The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981-1995</i>. London: Palgrave Pivot, 2015. ISBN 978-1-137-30510-7. • NOONEY, Laine. A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. <i>Game Studies</i> [online]. 2013, 13(2) [vid. 2015-12-15]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: http://gamestudies.org/1302/articles/nooney • PETERSON, Jon. <i>Playing at the world: a history of simulating wars, people and fantastic adventures; from chess to role-playing games</i>. San Diego: Unreason Press, 2013. ISBN 978-0-615-64204-8. 		
Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Kapitoly z herního designu 1				
Typ předmětu	Povinný, PZ			doporučený semestr	ročník / 1/ ZS
Rozsah studijního předmětu	20p + 4c (2h/t)	hod.	24	kreditů	3
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet			Forma výuky	přednáška, cvičení
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Zápočet je udělován za docházku, aktivní účast na hodině a vypracování praktických úkolů z cvičení				
Garant předmětu	MgA. Michal Berlinger				
Zapojení garanta do výuky předmětu	Koordinace, atestace a výuka (20 %)				
Vyučující	MgA. Andrej Sýkora – 20 % MgA. Michal Berlinger – 20 % Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, PhD. – 10 % Externí pedagogové a lektori – 50 %				
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je seznámit studenty se základními problémy game designu a poskytnout nástroje a přístupy k jejich řešení. Jednotlivé přednášky vedou lektori s praktickými zkušenostmi v dané problematice. Studenti na předmětu získají široký rozhled v metodách a procesech současného herního designu, vyzkoušejí si práci různých specialistů v rámci praktických cvičení a prohloubí svou schopnost reflektovat výsledky svojí práce ve vzájemných diskusích. Mimo jiné se naučí tvořit herní světy a prostředí, a to jak ve 2D, tak ve 3D. Součástí předmětu jsou dvě cvičení navazující na probíranou látku a přednášky hostů, jejichž obsah se mění každý semestr.</p>				
<p>Plán předmětu:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Úvod do game designu – Co je hra, jak se tvoří, jak funguje2. Interaktivita – Principy interaktivity, interaktivita v jiných médiích, specifika videoherní interaktivity3. Pravidla a schémata – Sporty, deskové hry, videohry4. Hry jako systém – Simulace, emergentní narativ, nahodilost, generativnost5. Cvičení I – Interaktivní dílo6. World a level design I – world building7. World a level design II – 2D level design8. World a level design III – 3D level design9. World a level design IV – Realita a fikce, adaptace10. Cvičení II – level design11. Přednáška hosta (datum a téma variabilní)12. Přednáška hosta (datum a téma variabilní)					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
<p>Povinná literatura:</p> <ul style="list-style-type: none">• SALEN, Katie a Eric ZIMMERMAN. <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. ISBN 978-0-262-24045-1. <p>Doporučená literatura:</p> <ul style="list-style-type: none">• FULLERTON, Tracy. <i>Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games</i>. Fourth edition. Boca Raton: T aylor & Francis. CRC Press, 2019. ISBN 978-1-138-09877-0.					

Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Dílna 2			
Typ předmětu	Povinný, PZ		doporučený semestr	ročník / 1/LS
Rozsah studijního předmětu	42s	hod.	42	kreditů 4
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence	Dílna 1			
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška		Forma výuky	seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Docházka (alespoň 80 %), aktivní účast. Kreativita a kritická reflexe při domácí práci.			
Garant předmětu	MgA. Michal Berlinger – 100 %			
Zapojení garanta do výuky předmětu	Koordinace a výuka			
Vyučující	MgA. Michal Berlinger			
Stručná anotace předmětu				
<p>Cílem předmětu je naučit studenty iterativně rozvíjet herní design na základě zpětné vazby. Předmět navazuje na Dílnu 1. Studenti se budou soustředit na tvorbu malých hratelných prototypů, získávání zpětné vazby od testerů (playtesty) a kritické reflexe. Zároveň nabyté znalosti zúročí při práci na klauzurním díle, na kterém budou v průběhu semestru pracovat a které budou průběžně konzultovat. Studenti by měli v průběhu semestru vytvořit 3 hratelné prototypy (cca 3 týdny na každý), zbylý čas bude věnován klauzurní práci. Každý prototyp bude věnován určitému tématu, přičemž studenti budou mít svobodnou volbu co se týče technologie, důležité bude dosáhnout vytyčeného designérského cíle.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Úvod, schválení konceptů pro klauzurní práci2. Úvod do playtestování, zadání prvního prototypu3. Praktické playtestování, konzultace klauzurní práce a prototypů4. Praktické playtestování, konzultace klauzurní práce a prototypů5. Vyhodnocení prvního prototypu, reflexe, zadání druhého prototypu6. Praktické playtestování, konzultace klauzurní práce a prototypů7. Praktické playtestování, konzultace klauzurní práce a prototypů8. Vyhodnocení druhého prototypu, reflexe, zadání třetího prototypu9. Praktické playtestování, konzultace klauzurní práce a prototypů10. Praktické playtestování, konzultace klauzurní práce a prototypů11. Vyhodnocení třetího prototypu, reflexe12. Praktické playtestování, konzultace klauzurní práce				
Studijní literatura a studijní pomůcky				
Doporučená literatura:				
<ul style="list-style-type: none">• BRATHWAITE, Brenda a Ian SCHREIBER. <i>Challenges for game designers</i>. Boston, MA: Course Technology/Cengage Learning, 2009. ISBN 978-1-58450-580-8.• FULLERTON, Tracy. <i>Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games</i>. Fourth edition. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press, 2019. ISBN 978-1-138-09877-0.• SCHELL, Jesse. <i>The art of game design: a book of lenses</i>. Second edition. Boca Raton: CRC Press, 2015. ISBN 978-1-4665-9864-5.				
Informace ke kombinované nebo distanční formě				
Rozsah konzultací (soustředění)			hodin	
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím				

--

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Middleware 2			
Typ předmětu	Povinný		doporučený semestr	ročník / 1/LS
Rozsah studijního předmětu	42s (3h/T)	hod.	42	kreditů 3
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence	Middleware 1			
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet		Forma výuky	seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Docházka na semináře (alespoň 80 %) nebo perfektní samostatné vypracování projektu dle zadání.			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	MgA. Michal Berlinger			
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je rozšířit technologické dovednosti studentů pro tvorbu her. Studenti se naučí, jak v herním enginu (v našem případě Unity) samostatně vytvořit pokročilejší herní prototyp. Studenti budou v rámci semináře rozšiřovat funkčnost projektu z předmětu Middleware I.V rámci předmětu se studenti seznámí s níže uvedenými tématy.</p> <ul style="list-style-type: none">• Enemies and spawning• Audio• Práce s kamerou, izometrické vs. perspektivní zobrazení• Cinemachine a Timeline• Specifika mobilního vývoje• Animace• Světlo• Tilemapy, SpriteShape• Konzultace a řešení problémů ve vlastních projektech			
Studijní literatura a studijní pomůcky				
Online zdroje pro samostudium: Vzdělávací portál Unity: https://unity3d.com/learn				
Informace ke kombinované nebo distanční formě				
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin		
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím				

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Herní teorie 1			
Typ předmětu	povinný, ZT		doporučený ročník / semestr	1/LS
Rozsah studijního předmětu	22p + 6s (2h/T)	hod.	28	kreditů 2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška		Forma výuky	Přednáška/seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Zakončení: ústní zkouška Průběžné úkoly: četba, účast na seminář, hraní zadaných her a příspěvky na skupinový blog			
Garant předmětu	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc. – 12,5 %			
Zapojení garanta do výuky předmětu	Úvodní hodiny, výuka a atestace			
Vyučující	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc. – 12,5 % Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D. – 62,5 % Mgr. Tereza Krobová – 25 %			
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je předat studentům znalosti o formálních a expresivních vlastnostech her jako média na základě nejnovějších poznatků z humanitního a společenského vědního výzkumu digitálních a nedigitálních her. Prostřednictvím typických i hraničních příkladů studentům ukáže hranice a potenciál her jako média a naučí je systematicky analyzovat formu a obsah počítačových her, jakož i interpretovat jednotlivá herní díla. Poznatky z tohoto předmětu budou studenti moci využít teorii ve své tvůrčí praxi a její reflexi; předmět je také nutnou přípravou pro diplomovou práci. Sekundárním cílem je to, aby studenti byli schopni artikulovaně a poučeně hovořit o tomto médiu na interních poradách, veřejných vystoupeních, v popularizační činnosti nebo grantových žádostech. Předmět je strukturovaný podle tematických okruhů. Většina výuky probíhá jako přednáška prokládaná diskusí o tématu. Třikrát za semestr se koná seminář, kde se rozebírají domácí úkoly a literatura.</p> <p>Plán předmětu: (pokud není uvedeno jinak, vyučujícím je J. Švelch)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Herní studia jako obor – jeho historie, cíle, interdisciplinární vazby a výzkumné otázky (J. Švelch + J. Bernard)2. Blok A: Základní struktura her jako média: a) Definice her a antropologické přístupy ke hrám (Wittgenstein, Huizinga, Caillois) (J. Bernard)3. b) herní pravidla a mechaniky a debata mezi tzv. „ludology“ a „naratology“ o jejich roli v médiu4. c) narativ v počítačových hrách5. d) hra a kód, platform studies6. Seminář k bloku A7. Blok B: Reprezentace v počítačových hrách: a) ideologie a kritika reprezentace v počítačových hrách – příklad militarismu v žánru <i>first person shooter</i>8. b) vyjadřování názorů prostřednictvím počítačových her; procedurální rétorika (T. Krobová)9. c) počítačové hry a jejich pravidla jako metafory10. Seminář k bloku B (J. Švelch + T. Krobová)11. Blok C: Interakce s počítačovou hrou: a) teorie imerze12. b) teorie interface a avatara (T. Krobová)13. c) fenomenologie herního zážitku14. Seminář k bloku C (J. Švelch + T. Krobová)			
Studijní literatura a studijní pomůcky				

Doporučená literatura:

- BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. ISBN 978-0-262-02614-7.
- CAILLOIS, Roger a Nina VANGELI. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 978-80-902482-2-9.
- CROGAN, Patrick. *Gameplay mode: war, simulation, and technoculture*. Minneapolis, Minn.: Univ. of Minnesota Press, 2011. Electronic mediations, 36. ISBN 978-0-8166-5335-5.
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana Pajares TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. Third edition. New York; London: Routledge, 2015. ISBN 978-1-138-84981-5.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 978-80-7272-020-0.
- ISBISTER, Katherine. *How games move us: emotion by design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2016. Playful thinking. ISBN 978-0-262-03426-5.
- JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In: Noah WARDRIP-FRUIIN a Pat HARRIGAN, ed. *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004.
- JUUL, Jesper. *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. ISBN 978-0-262-10110-3.
- PÖTZSCH, Holger. Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters. *Games and Culture* [online]. 2017, **12**(2), 156–178. ISSN 1555-4120. Dostupné z: doi:[10.1177/1555412015587802](https://doi.org/10.1177/1555412015587802)
- RUSCH, Doris C. *Making deep games: designing games with meaning and purpose*. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis Group, 2017. ISBN 978-1-138-81213-0.
- RYAN, Marie-Laure. *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. Electronic mediations, v. 17. ISBN 0-8166-4685-6.

Dále budou jako příklady zadány aktuální hry spojené s dílčími tématy.

Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Kapitoly z herního designu 2			
Typ předmětu	Povinný, PZ		doporučený semestr	ročník / 1. ZS
Rozsah studijního předmětu	24p + 4c (2h/T)	hod.	28	kreditů 3
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet		Forma výuky	Přednáška, cvičení
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Zápočet je udělován za docházku, aktivní účast na hodině a vypracování praktických úkolů z cvičení.			
Garant předmětu	MgA. Michal Berlinger			
Zapojení garanta do výuky předmětu	Koordinace, konzultace a výuka (20 %)			
Vyučující	MgA. Andrej Sýkora – 20 % MgA. Michal Berlinger – 20 % Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, PhD. – 10 % Externí pedagogové a lektori – 50 %			
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je seznámit studenty se základními problémy game designu a poskytnout nástroje a přístupy k jejich řešení. Jednotlivé přednášky vedou lektori s praktickými zkušenostmi v dané problematice. Studenti na předmětu získají široký rozhled v metodách a procesech současného herního designu, vyzkoušejí si práci různých specialistů v rámci praktických cvičení a prohloubí svou schopnost reflektovat výsledky svojí práce ve vzájemných diskusích. Mimo jiné se konkrétně naučí tvořit úkoly (quests) do počítačových her. Rovněž se naučí vytvořit koncept vážné (např. vzdělávací nebo aktivistické) hry. Součástí předmětu jsou dvě cvičení navazující na probíranou látku a přednášky hostů, jejichž obsah se mění každý semestr.</p> <p>Sylabus:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Úvodní hodina2. Pokročilá tvorba konceptu, brainstorming, prototyping3. Interface – základy designu uživatelských rozhraní a jejich specifika ve videoherním průmyslu4. Psychologie her a hráčů5. Volby a následky – Game design s ohledem na nelineární povahu herních narativů6. Cvičení I – Quest design7. Zábava a hry – Co dělá hry zábavnými, jak pracovat s očekáváním hráčů, zábava a serióznost8. Multiplayerové hry – Jak přistupovat k interakci vícero hráčů, perzistentní a neperzistentní online světy9. Žánry v hrách – Žánrová specifika a přístupy, míchání žánrů10. Vážné (serious) a umělecké (art) hry11. Cvičení II – Koncept vážné nebo umělecké hry12. Přednáška hosta (datum a téma variabilní)13. Přednáška hosta (datum a téma variabilní)14. Závěrečná hodina – udělení zápočtu			
Studijní literatura a studijní pomůcky				

Povinná literatura:

- SALEN, Katie a Eric ZIMMERMAN. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. ISBN 978-0-262-24045-1.

Doporučená literatura:

- FULLERTON, Tracy. *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. Fourth edition. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press, 2019. ISBN 978-1-138-09877-0.

Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Herní prototyp			
Typ předmětu	Povinný		doporučený ročník / semestr	1/ LS
Rozsah studijního předmětu	12c/sem	hod.	12	kreditů 12
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška		Forma výuky	cvičení
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Obhajoba projektu před komisí pedagogů, studenty a veřejností v rámci klauzurní zkoušky.			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	MgA. Michal Berlinger			
Stručná anotace předmětu	<p>Herní prototyp je klauzurní dílo, jímž student završuje první ročník. Jedná se o hratelný prototyp počítačové hry, který student vytvořil do značné míry sám, tedy je autorem designu herních mechanik, herního světa, dialogů postav a vedle toho případně i zvukové složky a grafiky, které mohou být nicméně velmi jednoduché. Hlavní důraz při hodnocení je kladen na designérské kvality projektu. Hra vzniká primárně pod vedením vedoucího Dílny 2 a je během procesu svého vzniku konzultována s dalšími pedagogy oboru v letním semestru prvního ročníku. Téma i žánr hry si volí student dle svého vlastního výběru, je také na něm, v jakém herním enginu bude hra vytvořena (např. Ink, Unity, Game Maker atd.).</p>			
Studijní literatura a studijní pomůcky				
Informace ke kombinované nebo distanční formě				
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin		
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím				

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Klausurní zkouška PZ				
Typ předmětu	Hlavní			doporučený ročník/semestr	I. / LS
Rozsah studijního předmětu	12p/sem	hod.	12	kreditů	1
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška			Forma výuky	Přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Komisionální zkouška					
Garant předmětu	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc.				
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc.				
Stručná anotace předmětu					
Souhrnná kreativní zkouška, kterou student prokazuje, že je schopen postoupit do dalšího ročníku. Komisionální hodnocení výsledků cvičení a aktivity v uplynulém školním roce, které student připraví a předloží komisi.					
Studijní literatura a studijní pomůcky					

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Stáž v herním studiu			
Typ předmětu	povinný		doporučený ročník / semestr	1/LS
Rozsah studijního předmětu		hod.	160	kreditů 8
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet		Forma výuky	praxe
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Potvrzení firmy o vykonání praxe v dané časové náročnosti. Písemná reflexe o rozsahu 8 normostran.			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	MgA. Michal Berlinger			
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je získání praktických zkušeností studentů v praxi při práci v aktivní herní firmě. Studenti budou rozvíjet dovednosti týmové práce, komunikace a vyzkouší si zapojení do již běžícího projektu. Praxi předchází exkurze do pražských herních firem. Studenti se dohodnou s jednou z nabízených herních firem v ČR a absolvují praxi o minimální hodinové náročnosti 160 hodin. Předmět působí jako protiváha samostatné autorské tvorby. Doporučujeme, aby studenti praxi absolvovali buď o prázdninách mezi 1. a 2. ročníkem nebo v LS 2. ročníku.</p>			
Studijní literatura a studijní pomůcky				
Informace ke kombinované nebo distanční formě				
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin		
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím				

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Dílna 3				
Typ předmětu	Povinný, PZ			doporučený semestr	ročník / 2/ ZS
Rozsah studijního předmětu	36s (3/T)	hod.	36	kreditů	4
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence	Dílna 2				
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet			Forma výuky	seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Docházka na semináře (alespoň 60 %) – 30% Aktivní komunikace na seminářích – 30% Průběžná dokumentace vývoje projektu ve formě krátkých záznamů – alespoň 15 záznamů – 40 %				
Garant předmětu	MgA. Michal Berlinger – 10 %				
Zapojení garanta do výuky předmětu	úvodní hodina, atestace, koordinace				
Vyučující	MgA. Michal Berlinger – 10 % Ing. Jaroslav Meloun – 90 %				
Stručná anotace předmětu					
Cílem je získání praktických dovedností pro vývoj herního projektu o delším časovém rozsahu, především efektivní spolupráce v rámci týmu, řízení a koordinace týmu, příprava podkladů a iterativní vývoj. Semináře slouží pro konzultaci souvisejících témat a jejich praktické uplatnění v projektu. Zároveň zde budou mít studenti možnost průběžně prezentovat svůj projekt (zejména např. absolventskou hru) a získávat na něj zpětnou vazbu od vyučujícího i ostatních studentů.					
1. Prezentace herních konceptů, zadání devlogu 2. Sdílení souborů / version control 3. Plánování, scoping 4. Playtest 5. Organizace úkolů a řízení týmu 6. Playtest 7. Efektivní příprava podkladů 8. Playtest 9. Volitelné téma 10. Playtest 11. Volitelné téma 12. Volitelné téma					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
Doporučená literatura: • JIRKOVSKÝ, Jan. <i>Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu</i> . Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN 978-80-904387-1-2. • KOSTER, Raph. <i>A theory of fun for game design</i> . 2nd ed. Sebastopol, CA: O'Reilly, 2013. ISBN 978-1-4493-6321-5. • SCHELL, Jesse. <i>The art of game design: a book of lenses</i> . Second edition. Boca Raton: CRC Press, 2015. ISBN 978-1-4665-9864-5.					
Informace ke kombinované nebo distanční formě					
Rozsah konzultací (soustředění)				hodin	
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím					

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Middleware 3			
Typ předmětu	Povinný		doporučený ročník / semestr	2 / ZS
Rozsah studijního předmětu	36s (3h/T)	hod.	36	kreditů 3
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence	Middleware 2			
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet		Forma výuky	seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Docházka na semináře (alespoň 80 %) nebo perfektní samostatné vypracování projektu dle zadání.			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	Ing. Ondřej Paška			
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je naučit studenty tvořit pokročilejší herní prototyp v běžném enginu (v našem případě Unity) a samostatně v něm implementovat zvolené funkce. Dle volnějšího zadání budou mít za úkol do prototypu začlenit vybranou funkčnost za vedení pedagoga. Kromě zadání budou mít studenti k dispozici i hrubý nástin řešení, ale zároveň si budou moci vybrat svou vlastní cestu, pokud povede k podobnému výsledku. Vybrané semináře budou věnovány konzultacím vlastních projektů a problémů, které studenti řeší. Pro předložený problém se studenti pokusí společnou debatou navrhnout řešení a, bude-li to možné, společně vyzkoušet implementaci.</p> <p>V rámci předmětu se studenti seznámí s těmito tématy:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lokální multiplayer• Pokročilejší skriptování• Pokročilejší navigation a pathfinding, základní AI• Uživatelské rozhraní (UI), Canvas, RectTransform• Particles• Konzultace a řešení problémů ve vlastních projektech			
Studijní literatura a studijní pomůcky	<p>Online zdroje pro samostudium:</p> <ul style="list-style-type: none">• Vzdělávací portál Unity: https://unity3d.com/learn			
Informace ke kombinované nebo distanční formě				
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin		
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím				

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Vývoj počítačových her				
Typ předmětu	Povinný			doporučený ročník / semestr	1 / ZS
Rozsah studijního předmětu	46p + 90c	hod.	136	kreditů	6
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	Zkouška			Forma výuky	Přednáška, cvičení
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Veřejná obhajoba prototypu hry (50 %), pitch projektu (15 %), game design dokument (15 %), docházka (20 %).				
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	Mgr. Jakub Gemrot, Ph.D.				
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je poskytnout studentům komplexní soubor znalostí a dovedností pro herní vývoj. Kurz je vypisován zároveň pro studenty MFF UK, FF UK, FAMU a VŠUP. Zvaní hosté z herního průmyslu seznámí studenty se základními fázemi herního vývoje. Studenti v rámci kurzu ve dvou – až čtyřčlenném týmu nadesignují a naimplementují vlastní malou hru. Každý tým obsahuje jak studenty FAMU a MFF, ideálně i VŠUP a FF UK. Předpokládá se, že studenti herního designéru budou v týmu na pozici designérů.</p> <p>Struktura kurzu: 3 přednáškové bloky, každý o rozsahu cca 10 vyučovacích hodin, celkem 30p:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Blok Herního designu <ul style="list-style-type: none"> • Herní žánry, herní mechaniky, prototypování a testování herních mechanik, taxonomie herních hráčů, Game Design Document 2) Blok Produkce <ul style="list-style-type: none"> • Struktura vývojářského studia a role v týmu, Ekonomika herního vývoje, Case-studies vývoje AAA her v ČR 3) Blok Programování <ul style="list-style-type: none"> • Technický vývoj počítačových her, nástroje kolaborativního vývoje, způsob spolupráce programátorů s ostatními členy týmu, programátorské nástroje 4) Práce v týmu na malé hře (cca 88c) + konzultace týmového vývoje počítačové hry (2 x 1c). 5) Účast na mezinárodní herní konferenci Game Developers Session v Praze (2 dny, tj. 16p). 				
Studijní literatura a studijní pomůcky	<p>Doporučená literatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • FULLERTON, Tracy. <i>Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games</i>. Fourth edition. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press, 2019. ISBN 978-1-138-09877-0. • SALEN, Katie a Eric ZIMMERMAN. <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. B.m.: MIT Press, 2004. ISBN 978-0-262-24045-1. <p>Online zdroje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • www.gamasutra.com • http://www.gamedev.net/ 				

Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Herní teorie 2				
Typ předmětu	povinný, ZT			doporučený semestr	ročník / 2/ZS
Rozsah studijního předmětu	18p + 6s (2h/T)	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence	Herní teorie 1				
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška			Forma výuky	Přednáška/ seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Zakončení: ústní zkouška Průběžné úkoly: četba, účast na semináři, hraní zadaných her a příspěvky na skupinový blog				
Garant předmětu	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc. – 10 %				
Zapojení garanta do výuky předmětu	Úvodní hodina a atestace				
Vyučující	prof. PhDr. Jan Bernard, CSc. – 10% Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D. – 40 % Mgr. Tereza Krobová – 20 % Mgr. et Mgr. Kateřina Lukavská, Ph.D. – 30 %				
Stručná anotace předmětu					
<p>Předmět studentům předá znalosti o společenských a kulturních kontextech her jako média na základě nejnovějších poznatků z humanitního a společenskovědního výzkumu digitálních a nedigitálních her. Má za cíl rozvinout v budoucích designérech porozumění jejich publiku, jakož i reflexi společenských a etických otázek spojených s jejich tvůrčí praxí. Zaměří se na recepci her uživateli, na kulturu hráčských komunit, účinky her na společnost a jedince a poskytne akademický vhled do praxe herního průmyslu a herního marketingu. Poznatky z tohoto předmětu jsou také nutnou přípravou pro diplomovou práci. Sekundárním cílem je to, aby studenti byli schopni artikulovaně a poučeně hovořit o společenských dopadech her ve veřejných vystoupeních, v popularizační činnosti nebo grantových žádostech. Předmět je strukturovaný podle tematických okruhů. Většina výuky probíhá jako přednáška prokládaná diskusemi o tématu. Třikrát za semestr se koná seminář, kde se rozebírají domácí úkoly a literatura.</p>					
Plán předmětu (pokud není uvedeno jinak, vyučujícím je J. Švelch):					
<div>1. Úvodní hodina (J. Bernard)</div> <div>2. Blok A: Hráči a recepce počítačových her: a) Demografie hráčů a hráčské komunity (T. Krobová)</div> <div>3. b) Hry a etika, morální rozhodování ve hrách</div> <div>4. Seminář k bloku A</div> <div>5. Blok B: Dopad počítačových her na společnost a jedince, a) Základy psychologie a účinků her (K. Lukavská)</div> <div>6. b) Závislost na hrách, nadměrné a problémové hraní (K. Lukavská)</div> <div>7. c) Násilné obsahy ve hrách a jejich účinky (K. Lukavská)</div> <div>8. Seminář k bloku B</div> <div>9. Blok C: Herní průmysl: a) teorie kulturních průmyslů, ekonomické vztahy v herním průmyslu (T. Krobová)</div> <div>10. b) hra jako práce (labor), vztah hráčů a herního průmyslu, uživatelské modifikace</div> <div>11. d) lootboxy, mikrotransakce a kontroverzní monetizační strategie v počítačových hrách</div> <div>12. Seminář k bloku C (J. Švelch + T. Krobová)</div>					
Studijní literatura a studijní pomůcky					

Doporučená literatura:

- ABOUJAOUDE, Elias; STARCEVIC, Vladan (ed.). *Mental health in the digital age: grave dangers, great promise*. Oxford University Press, 2015. ISBN 978-0-19-938018-3.
- BARTLE, Richard A. *MMOs from the inside out: the history, design, fun, and art of massively-multiplayer online role-playing games*. B.m.: Apress, 2016. ISBN 978-1-4842-1723-8.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihály. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial, 2008. ISBN 978-0-06-133920-2.
- GARDA, Maria B. a Paweł GRABARCZYK. Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies* [online]. 2016, **16**(1). ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>
- KALLIO, Kirsi Pauliina, Frans MÄYRÄ a Kirsikka KAIPAINEN. At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities. *Games and Culture* [online]. 2011, **6**(4), 327–353. ISSN 1555-4120, 1555-4139. Dostupné z: doi:[10.1177/1555412010391089](https://doi.org/10.1177/1555412010391089)
- KERR, Aphra. *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*. London: Taylor & Francis, 2017. ISBN 978-1-135-11451-0.
- KOWERT, Rachel a Thorsten QUANDT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, 2016. ISBN 978-1-138-83160-5.
- KROBOVÁ, Tereza, Ondřej MORAVEC a Jaroslav ŠVELCH. Dressing Commander Shepard in pink: Queer playing in a heteronormative game culture. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* [online]. 2015, **9**(3) [vid. 2015-10-26]. ISSN 18027962. Dostupné z: doi:[10.5817/CP2015-3-3](https://doi.org/10.5817/CP2015-3-3)
- SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009. ISBN 9780262255134.

Dále budou jako příklady zadány aktuální hry spojené s dílčími tématy.

Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Seminář analýzy počítačových her				
Typ předmětu	povinný			doporučený ročník / semestr	2 / ZS
Rozsah studijního předmětu	24s (2h/T)	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška			Forma výuky	seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	<p>Studenti budou mít za úkol odevzdat průběžně během semináře tři kratší texty o rozsahu 2 normostrany (3 x 20 %)</p> <p>1) představení vlastního minivýzkumu</p> <p>2) analýza počítačové hry</p> <p>3) prezentace diplomového projektu</p> <p>Další podmínkou atestace je aktivní účast v rámci diskusí na semináři (40 %).</p>				
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	Mgr. Tereza Krobová				
Stručná anotace předmětu	<p>Předmět má několik cílů: praktickým způsobem studenty cvičit v rozboru her, tj. ve vnímavosti vůči jednotlivým složkám herního díla; seznámit je s různými argumentačními a stylistickými postupy a také s různými metodami a žánry psaní. V rámci semináře budou studenti obeznámeni s obecnými základy vědecké a kritické práce (kde hledat zdroje, jak citovat, jak si stanovit výzkumné otázky a hypotézy, jak si vybrat metodu práce, postupy psaní samotného) a budeme se studenty přemýšlet o tématu a metodě jejich diplomové práce. Analyzovány budou některé z následujících her: <i>It is as if you were doing work</i>, <i>Phone Story</i>, <i>Raid Gaza</i>, <i>September 12th</i>, <i>Passage</i>, <i>One Chance</i>, <i>Papers please</i>, <i>Terrible whiteness of Appalachian Nights</i>.</p> <p>Struktura kurzu je následující:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Jak psát akademickou práci (kde a jak hledat zdroje, jak citovat) 2) Kvantitativní metody výzkumu 3) Kvalitativní metody výzkumu 4) Výstup I: prezentace výsledků vybraného minivýzkumu 5) Kritika, analýza, interpretace, esej, recenze 6) Jak analyzovat mediální dílo: reprezentace, diskurz, ideologie 7) Jak analyzovat počítačovou hru 8) Analýza hry č. 1 (společné hraní na místě, následná analýza) 9) Analýza hry č. 2 (společné hraní na místě, následná analýza) 10) Analýza hry č. 3 (společné hraní na místě, následná analýza) 11) Výstup II: prezentace výsledků vybrané analýzy (hra dle vlastního výběru) 12) Výstup III: prezentace tématu a vybraných metod výzkumu diplomové práce 				
Studijní literatura a studijní pomůcky					

Povinná literatura:

- FERNÁNDEZ-VARA, Clara. Introduction to game analysis. New York: Routledge, 2015. ISBN 978-0-415-70326-0.
- HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Proceeding of the Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence, 2004. Dostupné z: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- KRATOCHVÍL, Jiří. *Jak citovat*. Brno: Masarykova univerzita, 2014. Dostupné z: https://kuk.muni.cz/animace/eiz/pdf.php?file=publikacni_etika/citace.pdf

Doporučená literatura:

- BÍLEK, Petr A. *Hledání jazyka interpretace: k modernímu prozaickému textu*. Vyd. 1. Brno: Host, 2003. Teoretická knihovna, 8. ISBN 978-80-7294-080-6.
- DENZIN, Norman K. a Yvonna S. LINCOLN, ed. *The Sage handbook of qualitative research*. 4th ed. Thousand Oaks: Sage, 2011. ISBN 978-1-4129-7417-2.
- ROSENWASSER, David a Jill STEPHEN. *Writing analytically*. 6th ed. Boston, MA: Cengage, 2012. ISBN 978-0-495-91008-4.
- TODOROV, Tzvetan. *Symbolism and interpretation*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1986. ISBN 978-0-8014-9371-3.

Informace ke kombinované nebo distanční formě

Rozsah konzultací (soustředění)

hodin

Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Dílna 4				
Typ předmětu	Povinný, PZ			doporučený ročník / semestr	2/ LS
Rozsah studijního předmětu	42s (3h/T)	hod.	42	kreditů	4
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence	Dílna 3				
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška			Forma výuky	seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Docházka na semináře alespoň 60 % – 30 % Aktivní komunikace na seminářích – 30 % Průběžná dokumentace vývoje projektu ve formě krátkých záznamů – alespoň 15 záznamů – 40 %				
Garant předmětu	MgA. Michal Berlinger – 10 %				
Zapojení garanta do výuky předmětu	úvodní hodina, atestace, koordinace				
Vyučující	MgA. Michal Berlinger – 10 % Ing. Jaroslav Meloun – 90 %				
Stručná anotace předmětu					
<p>Cílem je seznámit studenty s jednotlivými fázemi vývoje herního projektu o delším časovém rozsahu a naučit je přizpůsobit vyvíjenou hru cílovému publiku prostřednictvím playtestů, analytiky a lokalizace. Studenti se rovněž naučí prezentovat herní projekt zadavateli či investorovi (tzv. pitching). Semináře také slouží pro konzultaci souvisejících témat a jejich praktické uplatnění v projektu absolventské hry. Zároveň zde budou mít studenti možnost průběžně prezentovat svůj projekt a získávat na něj zpětnou vazbu od vyučujícího i ostatních studentů.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Úvodní hodina, Ovládání – standardy v rámci platformy a žánrů2. Playtest3. Accessibility (přístupnost různým skupinám hráčů), specifika platformy4. Playtest5. Analytika – měřitelná hratelnost6. Playtest7. Lokalizace, praktický publishing8. Playtest9. Pitch10. Playtest11. Volitelné téma12. Playtest13. Volitelné téma14. Volitelné téma					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
Doporučená literatura: <ul style="list-style-type: none">• JIRKOVSKÝ, Jan. <i>Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu</i>. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN 978-80-904387-1-2.• KOSTER, Raph. <i>A theory of fun for game design</i>. 2nd ed. Sebastopol, CA: O'Reilly, 2013. ISBN 978-1-4493-6321-5.• SCHELL, Jesse. <i>The art of game design: a book of lenses</i>. Second edition. Boca Raton: CRC Press, 2015. ISBN 978-1-4665-9864-5.					
Informace ke kombinované nebo distanční formě					

Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Absolventská hra			
Typ předmětu	Povinný		doporučený semestr	ročník / 2/LS
Rozsah studijního předmětu	12c/sem	hod.	12	kreditů 19
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška		Forma výuky	cvičení
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Obhajoba projektu před komisí pedagogů, studenty a veřejností v rámci klauzurní zkoušky.			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	Ing. Jaroslav Meloun			
Stručná anotace předmětu	<p>Absolventská hra je závěrečné dílo, jímž student završuje magisterské studium. Jedná se o hratelný prototyp počítačové hry, která vzniká po dobu dvou semestrů v rámci tvůrčího týmu studentů, který koncepčně a organizačně řídí student herního designu. Ostatní členové týmu mohou být studenty specializovaných oborů z FAMU (např. scenárista nebo animátor) či jiných vysokých škol (např. programátor z MFF UK nebo ČVUT, grafik z UMPRUM atd.), popřípadě další studenti herního designu. Hra by měla být komplexním interaktivním audiovizuálním dílem s propracovanými herními mechanikami, herním světem, grafikou i zvukem. Hra vzniká primárně pod vedením vedoucího Dílny 3, 4 a v rámci předmětu Vývoj počítačových her a je během procesu svého vzniku konzultována i s dalšími pedagogy oboru. Téma i žánr hry si volí student dle svého vlastního výběru, je také na něm, v jakém herním enginu bude hra vytvořena (např. Ink, Unity, Game Maker atd.) Pro získání kreditu není student povinen přispívat do absolventských her ostatních studentů.</p>			
Studijní literatura a studijní pomůcky				
Informace ke kombinované nebo distanční formě				
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin		
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím				

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Herní scenáristika 1			
Typ předmětu	povinně volitelný PV-A, PZ		doporučený semestr	ročník / ZS
Rozsah studijního předmětu	24s (2h/T)	hod.	24	kreditů 2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet		Forma výuky	Seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Aktivita na semináři (50 %), docházka v rozsahu alespoň 80 % přednášek (20 %), seminární práce – rozsah 5 str. (30 %)			
Garant předmětu	prof. Lubor Dohnal – 10 %			
Zapojení garanta do výuky předmětu	Konzultace, úvodní hodina a atestace			
Vyučující	Mgr. MgA. Marek Grajciar – 90% prof. Lubor Dohnal – 10 %			
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je seznámit studenty se základními postupy a metodami při psaní fikce, s různými tvůrčími přístupy, vyprávěcími technikami a žánrovými zvyklostmi. Zároveň je naučí prezentovat a kriticky hodnotit své, ale i cizí výstupy.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tvorba nápadů (Kreativita a obecné řešení problémů)2. Cesty k dobrým nápadům (Reaktivnost představivosti)3. Žánr (obecně)4. Klasická narativní struktura5. Příprava tvorby konvenční tříaktovky6. Postava (obecně)7. Specifické postavy8. Dialog9. Paralelní narace (Tandemová narace, Narace s více protagonisty)10. Paralelní narace II (Narace dvojité cesty, Flashbacky, Mozaika)11. Žánr (Fantasy, Sci-fi, Kyberpunk)12. Žánr II (Horor, krimi, noir)			
Studijní literatura a studijní pomůcky	<p>Doporučená literatura:</p> <ul style="list-style-type: none">• ARONSON, Linda. <i>Scénář pro 21. století</i>. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.• BATEMAN, Chris Mark, ed. <i>Game writing: narrative skills for videogames</i>. 1st ed. Boston, Mass: Charles River Media, 2007. Charles River Media game development series. ISBN 978-1-58450-490-0.• HORTON, Andrew. <i>Writing the character-centered screenplay</i>. 2. Paperback ed., updated and expanded. Berkeley, Calif.: Univ. of California Press, 1999. ISBN 978-0-520-22165-9.• INCE, Steve. <i>Writing for Video Games</i>. London; Minneapolis: A & C Black; Consortium Book Sales & Distribution Distributor, 2007. ISBN 978-0-7136-7761-4.			
Informace ke kombinované nebo distanční formě				
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin		
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím				

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Herní scenáristika 2			
Typ předmětu	povinně volitelný PV-A, PZ		doporučený semestr	ročník / LS
Rozsah studijního předmětu	28s (2h/T)	hod.	28	kreditů 2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet		Forma výuky	Seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Aktivita na semináři (50 %), docházka v rozsahu alespoň 80 % přednášek (20 %), seminární práce – rozsah 5 str. (30 %)			
Garant předmětu	prof. Lubor Dohnal 10 %			
Zapojení garanta do výuky předmětu	Konzultace, úvodní hodina a atestace			
Vyučující	Mgr. MgA. Marek Grajciar 90 % prof. Lubor Dohnal 10 %			
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je, v návaznosti na předmět Herní scenáristika 1, naučit studenty specifickým postupům při psaní scénářů pro hry. Studenti se naučí budovat světy (world building), psát dialogy, questy a další typy textů pro počítačové hry. Procvičí si prezentaci svých nápadů v rámci týmu i navenek a prohloubí dovednost kriticky hodnotit své, ale i cizí výstupy.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Lineární vs nelineární vyprávění2. Základní struktura (vyprávění obrazem vs. textem)3. Budování světa I (funkční alternativní historie)4. Budování světa II (narace pomocí světa)5. Charakter – protagonista6. Charakter – vedlejší charaktery7. Typy dialogů8. Questy I9. Questy II (návaznost, stupňování, odhalování, zvraty)10. Herní texty11. Cut scenes12. Vytvoření herní bible (definice + příklady)13. Vytvoření chronologie beatů14. Prezentace a pitching			
Studijní literatura a studijní pomůcky	<p>Doporučená literatura:</p> <ul style="list-style-type: none">• ARONSON, Linda. <i>Scénář pro 21. století</i>. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.• BATEMAN, Chris Mark, ed. <i>Game writing: narrative skills for videogames</i>. 1st ed. Boston, Mass: Charles River Media, 2007. Charles River Media game development series. ISBN 978-1-58450-490-0.• HORTON, Andrew. <i>Writing the character-centered screenplay</i>. 2. Paperback ed., updated and expanded. Berkeley, Calif.: Univ. of California Press, 1999. ISBN 978-0-520-22165-9.• INCE, Steve. <i>Writing for Video Games</i>. London; Minneapolis: A & C Black; Consortium Book Sales & Distribution Distributor, 2007. ISBN 978-0-7136-7761-4.			

Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Animace a grafika v počítačových hrách I			
Typ předmětu	povinně volitelný PV-A, PZ		doporučený semestr	ročník / ZS
Rozsah studijního předmětu	18p + 6c (2h/T)	hod.	24	kreditů 2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet		Forma výuky	Přednáška a cvičení
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Docházka minimálně 65 % a odevzdání všech praktických cvičení.			
Garant předmětu	Mgr. Eliška Děcká, Ph.D. – 10 %			
Zapojení garanta do výuky předmětu	úvodní hodina, atestace, konzultace			
Vyučující				
BcA. Ondřej Samohel – 70 % Jana Kilianová – 20 % Mgr. Eliška Děcká, Ph.D. – 10 %				
Stručná anotace předmětu				
Cílem předmětu je seznámit studenta se základy animované tvorby, tj. představit animační techniky, postupy práce, vhodnosti či nevhodnosti jejich použití pro herní projekt. Předmět se pomocí komparace zaměřuje na vysvětlení odlišností tvorby filmové a tvorby pro počítačové hry. Student získá základní přehled o běžně používaných SW a jejich správném použití. Během výuky by se studenti měli seznámit na praktických problémech s výrobou animace do počítačových her. Pokud není uvedeno jinak, vyučuje Ondřej Samohel.				
Plán předmětu:				
1. Úvod to teorie animace (2 hod.) – Eliška Děcká				
2. Historie PC grafiky (2 hod.)				
- (student získá přehled o vývoji grafických možností od vzniku domácích počítačů a konzolí)				
3. Výtvarné / animační techniky ve hrách (2 hod.)				
- (student se seznámí s výtvarnými řešeními různých animačních technologií – kresba, stopmotion animace, clayanimation, plošková animace, rotoskopie, digitální kresba, digitální ploška, pixel art, vektorová animace, 3D animace; na ukázkách se rozebírají výhody a nevýhody použitých technologií)				
4. Přehled procesu výroby a používaného SW (2 hod.)				
- Představení SW - (student získá povědomí o dostupných SW a jejich praktickém využití. S ohledem na technologii zpracování se naučí volit správný SW nástroj)				
- Kompatibility mezi verzemi programů – (student je obeznámen s problematikou kompatibility mezi SW různých výrobců stejně tak jako případnou (ne)kompatibilitou mezi jednotlivými verzemi SW)				
- Datové exporty (nastavení, kompatibilita, datová náročnost) – (student je obeznámen s postupy datových exportů pro další použití, je seznámen se správnými postupy exportů s ohledem na datovou náročnost a kvalitu grafiky, orientuje se v běžně používaných videokodecích, chápe rozdíl přípravy grafiky pro stand-alone hru vs. on-line hru)				
- práce se soubory a kódem, asset management				
5. Práce s grafickými SW (3 hod.) - Jana Kilianová				
- Definice a práce s různými typy grafiky – (student je seznámen s rastrovou a vektorovou grafikou, zásadními rozdíly, vhodností dalšího použití, případnými převody mezi typy grafiky)				
- Seznámení se sadou Adobe – (základní seznámení se se sadou balíčku Adobe – Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiéra, Audition apod.)				
- Možnost využití alternativních SW – (student je seznámen s alternativními SW nástroji – Affinity,				

<i>FinalCut, Davinci Resolve)</i>		
<ul style="list-style-type: none">- Praktické cvičení na práci s grafikou (3 hod.) – <i>(student během praktického cvičení pracuje s grafikou v rámci probíraného SW za asistence učitele)</i>		
6. Animační SW – (4 hod.)		
<ul style="list-style-type: none">- <i>Rychlý úvod do práce s 3D softwarem (Maya, Blender...)</i>- <i>Základní modelování a rigging</i>- Praktické cvičení na seznámení se s daným SW (3 hod.) – <i>(student za asistence učitele pracuje s animačním SW, test jednoduché animace)</i>- Importy animací do her – <i>(student je seznámen s technologickými poustupi při načítání animací herními enginy)</i>		
7. Animace (3 hod.)		
<ul style="list-style-type: none">- Rozdíly mezi filmovou a herní animací – <i>(student pochopí rozdíly v postupu přípravy animace pro film a hru, naučí se pracovat s cyklickou animací, s návazností jednotlivých animací, timingem animace, dopřednou a inverzní kinematika apod.)</i>- Ruční animace vs. enginová animace – <i>(student rozpozná rozdíl mezi animací klasickou – ruční – a v reálném čase generovanou počítačem, dokáže se rozhodnout o správnosti jejího použití v praxi, chápe rozdíly v datové a výkonostní náročnosti)</i>- Cut scenes vs. ingame animace – <i>(student umí správně zvolit technologii animace pro příběhové části hry)</i>		
Studijní literatura a studijní pomůcky		
Doporučená literatura: <ul style="list-style-type: none">● BENDOVÁ, Helena. Umění počítačových her. Praha: NAMU, 2017. ISBN 978-80-7331-421-7.● KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: NAMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8.		
Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Animace a grafika v počítačových hrách 2			
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-A, PZ		doporučený semestr	ročník / LS
Rozsah studijního předmětu	20p + 8c (2h/T)	hod.	28	kreditů 2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet		Forma výuky	přednáška a cvičení
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Docházka minimálně 65 % a odevzdání všech praktických cvičení			
Garant předmětu	Mgr. Eliška Děcká, Ph.D. – 10 %			
Zapojení garanta do výuky předmětu	Úvodní hodina a atestace, konzultace			
Vyučující				
BcA. Ondřej Samohel – 45 % Jana Kilianová – 45 % Mgr. Eliška Děcká, Ph.D. – 10 %				
Stručná anotace předmětu				
Student získává pokročilejší znalosti v oblasti animace v počítačových hrách. Cílem je, aby se student orientoval v technologických postupech při tvorbě 2D grafiky, 3D animací a motion capture a dokázal zvolit vhodné nástroje pro tvorbu vlastního herního projektu. Student se naučí použít existující grafické podklady ve své hře, ale také v propagačních materiálech a dalších prezentacích se hrou spojených. Zároveň se naučí na základní úrovni vytvořit vlastní grafický obsah. Pokud není uvedeno jinak, vyučuje Ondřej Samohel.				
Plán předmětu:				
<ol style="list-style-type: none">Současné teorie animace (2 hod.) – Eliška DěckáZáklady 3D grafiky a animace (4 hod.) – <i>(student získá základní znalosti o práci v 3D SW, orientuje se v různých 3D programech a zná rozdíly ve vhodnosti jejich použití)</i>Základ 3D modelování – <i>(student je zevrubně obeznámen s postupem při 3D modelování postavy / objektu)</i>Svícení a efekty – <i>(student je zevrubně obeznámen s problematikou svícení 3D objektů a scén)</i>Základy a principy 3D animování – <i>(student je zevrubně obeznámen s postupy při 3D animaci)</i>Herní interface, typografie atd. (2 hod.) – Jana KilianováHerní interface - <i>(student se na konkrétních ukázkách naučí vytvářet návrh grafiky s ohledem na její funkčnost)</i>Responsivní design - <i>(student je obeznámen s problematikou responsivity herního interfacu)</i>Praktické cvičení – návrh vlastního herního interface (2 hod.) – <i>(student za asistence učitele navrhne jednoduchý herní interface – menu, ingame ovládání apod., typografii, apod. - a popíše jeho funkcionalitu)</i>Rozbor výtvarného zpracování současných AAA her (2 hod.) – <i>(student je na ukázkách obeznámen se současnými grafickými trendy počítačových her velkých studií)</i>Motion Capture – návštěva specializovaného pracoviště (2 hod.)Rozbor výtvarného zpracování současných nezávislých her (2 hod.) – Jana Kilianová <i>(student je na ukázkách obeznámen se současnými grafickými trendy počítačových her malých či nezávislých studií, autorských vývojářů apod.)</i>Case study – Amanita Design, rozbor konkrétního vývojářského modelu (2 hod.) – <i>(student je seznámen s konkrétním herním projektem, který je aktuálně vyvíjen v některém z herních studií)</i>Praktické cvičení – rozbor hry (2 hod.) – <i>(student vypracuje vlastní textový rozbor libovolně zvolené počítačové hry, rozsah cca 3 normostrany)</i>				

15. Sekundární grafika – grafika spojená s propagací hry – Jana Kilianová		
16. Trailery, teasery, work in progress prezentace – přednáška (3 hod.) – <i>(student se na ukázkách naučí chápat komplexnost práce s grafickým – výtvarným materiálem i mimo hru samotnou. Chápe důležitost jejího použití pro propagační, marketingové a komunikační účely vůbec.)</i>		
17. Praktické cvičení – tvorba vlastního propagačního materiálu (5 hod.) – <i>(student si připraví propagační materiál pro svůj rozpracovaný projekt v rámci dílen gamedesignu; jedná-li se o studenta z jiného studijního programu než game design, připraví si propagační materiály na případně chystaný, či neexistující herní projekt)</i>		
Studijní literatura a studijní pomůcky		
Doporučená literatura:		
<ul style="list-style-type: none">• BENDOVÁ, Helena. Umění počítačových her. Praha: NAMU, 2017. ISBN 978-80-7331-421-7.• KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: NAMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8.		
Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Základy interaktivní zvukové tvorby 1				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-A, PZ			doporučený semestr	ročník / ZS
Rozsah studijního předmětu	12p + 12s (2h/T)	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet			Forma výuky	přednáška, seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Vypracování dvou praktických úkolů zaměřených na praktickou práci se zvukem (70 %), účast a aktivita ve výuce (30 %)				
Garant předmětu	Doc. MgA. Pavel Kopecký 10 %				
Zapojení garanta do výuky předmětu	úvodní hodina, atestace, konzultace				
Vyučující	Doc. MgA. Pavel Kopecký – 10 % MgA. Tomáš Oramus – 90 %				
Stručná anotace předmětu					
<p>Předmět je určen především pro studenty s minimální zkušeností se zvukovou tvorbou a prací se zvukem. Cílem je naučit studenty jednak základní teoretické znalosti a praktické dovednosti týkající se zvuku (od jeho vlastností, záznamu až po následnou editaci), ale také základy zvukové dramaturgie, aby byli schopni o zvuku přemýšlet a využívat jej jako tvůrčí prostředek při tvorbě svých interaktivních prací. Předmět dané znalosti a dovednosti ilustruje na příkladech použití v programu Reaper.</p>					
<p>Plán předmětu:</p> <p>1. týden (Co je zvuk)</p> <ul style="list-style-type: none">- Co je to zvuk (definice, vlastnosti, šíření...)- Základní úpravy zvuků a práce se zvukem (časové, frekvenční, dynamické)- Základní zvukové formáty (WAVE, MP3, AAC, OGG), jejich vlastnosti a využití <p>2. týden (Reaper 1/3)</p> <ul style="list-style-type: none">- Seznámení se zvukovými softwary DAW- Základní principy DAW, existujíc softwary, základní rozdíly- Seznámení s DAW Reaper – UI, založení projektu, základní nastavení <p>3. týden (Reaper 2/3)</p> <ul style="list-style-type: none">- Práce s projektem v Reaperu- Základní editace (stříh, práce se zvuky, práce s časovou osou)- Záznam zvuku (nastavení)- Export zvuku (nastavení, formáty atp.) <p>4. týden (Reaper 3/3)</p> <ul style="list-style-type: none">- Frekvenční, časové a dynamické úpravy v praxi (práce s ekvalizací, kompresí, dozvukem) <p>5. týden (Záznam a reprodukce zvuku)</p> <ul style="list-style-type: none">- Způsob záznamu zvuku- Mikrofony- Způsoby snímání (volba mikrofónů, umístění atp.)- Vliv prostředí na kvalitu nahrávky (akustika prostoru, hlukové pozadí atp.)- Reprodukční formáty (stereo, 5.1, sluchátka, binaural)- Praktické tipy pro nahrávání <p>6. týden (Jak získat zvuky)</p>					

<ul style="list-style-type: none"> - Možnosti ruchových bank (kde a jak stahovat) – základní problematika licencí - Jak vyhledávat zvuky (způsoby pojmenování) - Hudební banky - Práce s archivními zvuky (úprava zvuků, sound design apod.) - ÚKOL č. 1 (ZADÁNÍ) 		
7. týden (Praktické cvičení 1)		
<ul style="list-style-type: none"> - ÚKOL č. 1 (VYHODNOCENÍ) - Konzultace a finalizace úkolu - Společný poslech a zhodnocení 		
8+9+10. týden (Zvuková dramaturgie – základní terminologie – 1–3)		
<ul style="list-style-type: none"> - Všechny pojmy budou doplněny o ukázky z filmů či her - Diegeze (diegetický, nediegetický zvuk, vrstvy diegeze, narušení diegeze) - Zvukové plány - Práce se zvukem v horizontální a vertikální linii - Onscreen x Offscreen zvuky - Zvuk jako znak (zjednodušení skutečnosti pomocí zvuku) - Zvuková perspektiva - Filmové ticho 		
11. týden (Hudba)		
<ul style="list-style-type: none"> - Diegetická x nediegetická - Empatická x anempatická - Hudební přechody (vliv dynamiky, tóniny, rytmu) - Kombinace hudby a mluveného slova (na co si dávat pozor) - Hudba převzatá x komponovaná - Vliv hudby na význam obrazu - ÚKOL č. 2 (ZADÁNÍ) 		
12. týden (Praktické cvičení 2)		
<ul style="list-style-type: none"> - ÚKOL č. 2 (VYHODNOCENÍ) - Konzultace a finalizace úkolu - Společný poslech a zhodnocení 		
Studijní literatura a studijní pomůcky		
Povinná literatura: <ul style="list-style-type: none"> ● CHION, Michel a Claudia GORBMAN. <i>Audio-vision: sound on screen</i>. Second edition. New York: Columbia University Press, 2018. ISBN 978-0-231-18588-2. ● VLACHÝ, Václav. <i>Praxe zvukové techniky</i>. Praha: Muzikus, 2000. ISBN 978-80-86253-05-3. 		
Doporučená literatura: <ul style="list-style-type: none"> ● BLÁHA, Ivo. <i>Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla</i>. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-303-6. ● COOKE, Mervyn. <i>Dějiny filmové hudby</i>. Praha: Casablanca: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-87292-14-3. 		
Studijní pomůcky: <ul style="list-style-type: none"> ● Dokumentace k programu Reaper, dostupná v různých verzích online: https://www.reaper.fm/userguide.php 		
Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Základy interaktivní zvukové tvorby 2			
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-A, PZ		doporučený semestr	ročník / LS
Rozsah studijního předmětu	8p + 20s (2/T)	hod.	28	kreditů 2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence	Základy interaktivní zvukové tvorby 1 nebo základní znalost práce s DAW a zvukové dramaturgie			
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet		Forma výuky	přednáška, seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Vypracování praktických úkolů zaměřených na interaktivní zvukovou tvorbu (70 %), účast a aktivita ve výuce (30 %)			
Garant předmětu	Doc. MgA. Pavel Kopecký – 10 %			
Zapojení garanta do výuky předmětu	úvodní hodina, atestace, konzultace			
Vyučující	Doc. MgA. Pavel Kopecký – 10 % MgA. Tomáš Oramus – 90 %			
Stručná anotace předmětu				
Cílem předmět je naučit studenty základům zvukové dramaturgie pro počítačové hry a principům práce se zvukem v interaktivním prostředí – jak v teoretické rovině, tak na praktických příkladech v middlewaru FMOD a herním enginu Unity. Studenti se také naučí integrovat zvuk do svých herních projektů.				
Plán předmětu:				
1. týden – Vývoj zvukové tvorby v počítačových hrách				
2+3+4. týden – Interaktivní zvuková dramaturgie				
5. týden – Workflow a základy práce s interaktivními zvuky v Unity – základy				
6. týden – Unity – pokračování				
7. týden – FMOD – základy, UI, propojení s Unity				
8. týden – FMOD – dynamické zvuky a atmosféry				
9. týden – FMOD – motory a parametry				
10. týden – FMOD – dynamická hudba + zadání projektu)				
11+12. týden – FMOD – Unity – práce na projektu				
13. týden – Výstupní formáty + vyhodnocení projektu				
14. týden – Přednáška externisty nebo exkurze				
Studijní literatura a studijní pomůcky				
Doporučená literatura:				
• COLLINS, Karen. <i>Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design</i> . Cambridge, Mass: MIT Press, 2008. ISBN 978-0-262-03378-7.				
• COLLINS, Karen, Bill KAPRALOS a Holly TESSLER, ed. <i>The Oxford handbook of interactive audio</i> . Oxford: Oxford University Press, 2014. ISBN 978-0-19-979722-6.				
• MARKS, Aaron. <i>Aaron Marks' complete guide to game audio: for composers, sound designers, musicians, and game developers</i> . Third edition. Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group, 2017. ISBN 978-1-138-79538-9.				
Studijní pomůcky:				
• Dokumentace k middlewaru FMOD, dostupná zde: https://www.fmod.com/resources/documentation-api?version=1.10&page=content/generated/common/introduction_web.html				

- Aktuální dokumentace k enginu Unity, dostupná zde: <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>

Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Produkce a distribuce her 1			
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B1		doporučený semestr	ročník / LS
Rozsah studijního předmětu	24p + 4s (2h/T)	hod.	28	kreditů 2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence	-			
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet		Forma výuky	Přednáška / seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Podmínkou udělení atestace je odevzdání seminární práce o rozsahu 4 normostrany (plán realizace a rozpočet projektu, personální a právní analýza projektu, plán financování projektu) a aktivní účast na diskusích v hodinách.			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	MgA. Lubor Kopecký			
Stručná anotace předmětu				
<p>Cílem předmětu je předat studentům základy ekonomických, právních a manažerských znalostí a dovedností nezbytných pro herní vývoj. V předmětu studenti získají znalosti o finančních zdrojích pro herní vývoj, o projektovém managementu a jednotlivých fázích herního vývoje. Tyto znalosti pak přetaví v dovednosti při aplikaci na vlastní projekt. Studenti v rámci předmětu připraví plán realizace hry, jež vezme v potaz plán realizace a rozpočet projektu, personální a právní analýzu projektu i plán financování.</p>				
I. Úvodní přednášky <p>Dvě přednášky o tom, co by měli studenti vědět, než začnou uvažovat o vývoji herního díla.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Platformy2. Česká scéna				
II. Příprava projektu <p>Čtyři přednášky o tom, co by měli studenti vědět, než se pustí do vývoje herního projektu.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Právní specifika2. Lidské zdroje a struktura týmu3. Soukromé finanční zdroje4. Veřejné finanční zdroje				
III. Vývoj projektu <p>Šest přednášek o tom, co by měli studenti vědět o produkční stránce vývoje herního titulu.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dokumentace k vývoji2. Enginy a middleware3. Specifické nástroje4. Audiovizuální tvorba5. Audiovizuální banky6. Analytické nástroje				
IV. Konzultace projektů <p>Dvě přednášky budou věnovány konzultacím a prezentacím vlastních studentských projektů.</p>				
Studijní literatura a studijní pomůcky				

Doporučená literatura:

- COHEN, D. S., Sergio A. BUSTAMANTE a Tae Joon PARK. *Producing games: from business and budgets to creativity and design*. Amsterdam ; Boston: Focal Press, 2010. ISBN 978-0-240-81070-6.
- HIGHT, John a Jeannie NOVAK. *Game development essentials: game project management*. Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning, 2008. ISBN 978-1-4180-1541-1.
- HILL-WHITTALL, Richard. *The indie game developer handbook*. Burlington, MA: Focal Press, 2015. ISBN 978-1-138-82842-1.
- IRISH, Dan. *The game producer's handbook*. Boston, MA: Thomson Course Technology, 2005. ISBN 978-1-59200-617-5.

Informace ke kombinované nebo distanční formě

Rozsah konzultací (soustředění)

hodin

Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Produkce a distribuce her 2			
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B1		doporučený semestr	ročník / ZS
Rozsah studijního předmětu	20p + 4s (2h/T)	hod.	24	kreditů 2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence	-			
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet		Forma výuky	Přednáška/seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Podmínkou udělení atestace je odevzdání seminární práce o rozsahu 4 normostrany (plán publikování, marketingová strategie, distribuční plán) a aktivní účast na diskusích v hodinách.			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	MgA. Lubor Kopecný			
Stručná anotace předmětu	Cílem předmětu je předat studentům znalosti týkající se postprodukce, publikování, marketingu a distribuce her. Tyto znalosti pak přetaví v dovednosti při aplikaci na vlastní projekty. Studenti v rámci předmětu připraví plán publikování, marketingovou strategii a distribuční plán pro svůj projekt.			
I. Publikování herních titulů Prvních pět přednášek o tom, co by měli studenti vědět, než vydají své první herní dílo. 1. Testování, portování, lokalizace 2. Obchodní a monetizační modely 3. Publicita, PR, marketing 4. Komunita 5. Publikování				
II. Distribuce herních titulů Pět přednášek o hlavních trzích herního průmyslu, životním cyklu a archivování her. 1. Mobilní platformy 2. Osobní počítače 3. Herní konzole 4. Specifické trhy – VR, AR, MMO... 5. Životní cyklus a archivace				
IV. Konzultace projektů Dvě přednášky budou věnovány konzultacím a prezentacím vlastních studentských projektů.				
Studijní literatura a studijní pomůcky				
Doporučená literatura: • COHEN, D. S., Sergio A. BUSTAMANTE a Tae Joon PARK. <i>Producing games: from business and budgets to creativity and design</i> . Amsterdam; Boston: Focal Press, 2010. ISBN 978-0-240-81070-6. • HIGHT, John a Jeannie NOVAK. <i>Game development essentials: game project management</i> . Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning, 2008. ISBN 978-1-4180-1541-1. • HILL-WHITTALL, Richard. <i>The indie game developer handbook</i> . Burlington, MA: Focal Press, 2015. ISBN 978-1-138-82842-1. • IRISH, Dan. <i>The game producer's handbook</i> . Boston, MA: Thomson Course Technology, 2005. ISBN 978-1-59200-617-5.				

Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Game Jam				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B1			doporučený semestr	ročník / - / -
Rozsah studijního předmětu	12s	hod.	12	kreditů	1
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet			Forma výuky	seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Doložení účasti na game jamu a prezentace vytvořené hry garantovi předmětu				
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	Ing. Jaroslav Meloun				
Stručná anotace předmětu	V rámci předmětu Game Jam může student získat kredit za aktivní účast na akci typu game jam, tj. bleskovém skupinovém vývoji her. Student musí účast předem konzultovat s garantem a posléze garantovi doložit účast a prezentovat herní dílo, na němž se podílel.				
Studijní literatura a studijní pomůcky					
Informace ke kombinované nebo distanční formě					
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin			
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím					

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Introduction to Game Studies			
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B1, předmět vyučovaný v AJ		doporučený ročník / semestr	- / -
Rozsah studijního předmětu	16p+8s (2 h/t)	hod.	24	kreditů 2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	Zk		Forma výuky	Přednáška/seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Závěrečná esej na zvolené téma založená na samostatném empirickém výzkumu – 100 %			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	Mgr. Vít Šisler, Ph.D.			
Stručná anotace předmětu	<p>The course provides a theoretical and methodological introduction into the discipline of game studies. It aims to familiarize the students with cultural, social, and political aspects of digital games and develop their critical analysis skills so that they are able to evaluate the role of digital games in the society. Using a case study, the students will also learn to design and execute empirical research on a chosen topic, and to present their results to the rest of the class.</p> <p>Semester plan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Introduction2. History of Video Games3. Methodology & Theory I4. Methodology & Theory II5. Social Aspects of Games6. Cognitive Aspects of Games7. Psychological Aspects of Games8. Game-based Learning9. Video Games and Reality I10. Video Games and Reality II11. Art & Games I12. Art & Games II13. Student Conference			
Studijní literatura a studijní pomůcky	<ul style="list-style-type: none">• EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide.; TOSCA, Susana P. <i>Understanding Video Games: The Essential Introduction</i>. Routledge, 2008. 304 s. ISBN 978-0-415-97721-0.• FROMME, Johannes; UNGER, Alexander (ed.) <i>Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies</i>. Springer, 2012, 710 p. ISBN 978-94-007-2777-9.• JUUL, Jesper. <i>Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds</i>. Cambridge: MIT Press, 2005. 248 s. ISBN 978-0-262-51651-8.• MÄYRÄ, Frans. <i>An Introduction to Game Studies: Games in Culture</i>. Sage Publications. 2008. ISBN 978-1-4129-3445-9.• RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey (ed.). <i>Handbook of Computer Game Studies</i>. Cambridge: The MIT Press, 2005. ISBN 0-262-18240-8.• ŠISLER, Vít, RADDE-ANTWEILER, Kerstin. & ZEILER, Xenia (eds.). <i>Methods for Studying</i>			

<i>Video Games and Religion</i> . New York: Routledge, 2018. ISBN: 9781138698710.		
Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu				
Název studijního předmětu	Teorie interaktivních médií			
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B1		doporučený semestr	ročník / ZS
Rozsah studijního předmětu	18p + 6s (2h/T)	hod.	24	kreditů 2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence				
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet		Forma výuky	Přednáška, seminář
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Zápočet je udělován za docházku (min. 75 %) a aktivní účast na přednáškách, vypracování a odprezentování referátu na základě zadaného textu a vypracování příspěvků do diskusních seminářů.			
Garant předmětu				
Zapojení garanta do výuky předmětu				
Vyučující	MgA. Andrej Sýkora			
Stručná anotace předmětu	<p>Cílem předmětu je předat studentům znalosti z různých oblastí současné teorie (software studies, media studies, teorie umění, filozofie, kritická teorie, artistic research) vážící se k interaktivním médiím a počítačovým hrám. Předmět formou přednášek založených na četbě aktuální literatury poskytuje přehled o základních problémech souvisejících s interaktivitou, vzestupem digitálních technologií a jejich provázanosti s každodenním životem. Názory a myšlenky akademiků jsou konfrontovány s praxí v podobě uměleckých děl, internetových projektů či využití interaktivních technologií v žurnalistice, aktivismu a jiných společenských oblastech. Jednotlivé přednášky doplňují studenti svými referáty, ve kterých reflektují texty zadané k četbě a vzájemnou diskusí. Součástí předmětu jsou dva diskusní semináře, ke kterým si každý student na základě předcházejících přednášek připraví diskusní příspěvek na jedno z probíraných témat.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Úvod, interaktivita a současná společnost2. Historie interaktivity, interface (rozhraní)3. Vztah interaktivity a nových médií4. Hypertext a Internet5. Platformy, sociální média a technokracie6. Posthumanita – autonomní systémy a umělá inteligence7. Diskusní seminář I.8. Moc, politika, interakce – kritická teorie interaktivních médií9. Etika a technologie10. Narativita a interaktivní média11. Utopie, dystopie a budoucnost12. Diskusní seminář II.			
Studijní literatura a studijní pomůcky	<p>Doporučená literatura:</p> <ul style="list-style-type: none">• ANDERSEN, Christian Ulrik a Søren POLD. <i>The metainterface: the art of platforms, cities, and clouds</i>. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2018. ISBN 978-0-262-03794-5.• BERARDI, Franco. <i>Are you working too much? Post-Fordism, precarity, and the labor of art</i>. Berlin: Sternberg, 2011. E-flux journal, 4. ISBN 978-1-934105-31-3.• BRATTON, Benjamin H. <i>The stack: on software and sovereignty</i>. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2015. Software studies. ISBN 978-0-262-02957-5.			

- BRIDLE, James. *New dark age: technology, knowledge and the end of the future*. London; Brooklyn, NY: Verso, 2018. ISBN 978-1-78663-547-1.
- HARRELL, D. Fox. *Phantasmal media: an approach to imagination, computation, and expression*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013. ISBN 978-0-262-01933-0.
- HESTER, Helen. *Xenofeminism*. Cambridge, UK ; Medford, MA: Polity Press, 2018. Theory redux. ISBN 978-1-5095-2062-6.
- LANDOW, George P. a George P. LANDOW. *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an Era of Globalization*. 3rd ed. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006. Parallax. ISBN 978-0-8018-8256-2.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. ISBN 978-0-262-63255-3.
- MONTEIRO, Stephen. *The fabric of interface: mobile media, design, and gender*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2017. ISBN 978-0-262-03700-6.
- MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. ISBN 978-84-493-0765-2.
- 11.
- PETTMAN, Dominic. *Infinite distraction: paying attention to social media*. Malden, MA: Polity, 2016. ISBN 978-1-5095-0226-4.
- SNODGRASS, Eric, Susan KOZEL, REIMER a Wendy HUI KYONG CHUN. *Executions Power and Expression in Networked and Computational Media*. Malmö: Malmö University, 2017. ISBN 978-91-7104-507-2.
- STALDER, Felix. *The digital condition*. Cambridge, UK ; Medford, MA: Polity Press, 2018. ISBN 978-1-5095-1959-0.
- TAVANI, Herman T. *Ethics and technology: controversies, questions, and strategies for ethical computing* [online]. 2016 [vid. 2019-10-07]. ISBN 978-1-119-18659-5. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=1639267>

Informace ke kombinované nebo distanční formě

Rozsah konzultací (soustředění)

hodin

Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Gender a počítačové hry				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B1			doporučený semestr	ročník / LS
Rozsah studijního předmětu	28p (2h/t)	hod.	28	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	Zkouška			Forma výuky	Přednáška
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Předmět bude zakončen závěrečnou esejí o rozsahu 5 normostran. Ke splnění předmětu je nutná také aktivní účast na přednáškách a diskuzích. Znamka bude tvořena ze 70 % hodnocením eseje, 30 % je za aktivní účast.				
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	Mgr. Tereza Krobová				
Stručná anotace předmětu	<p>Předmět Gender a počítačové hry seznámí studující s interdiskurzivním přístupem ke studiu a také tvorbě počítačových her. Cílem je tak seznámit je se základními koncepty genderových studií (včetně kritických mužských studií a queer studií) v aplikaci na počítačové hry a také základních konceptů věnujících se publikům z oblasti kulturních a mediálních studií. Studující tak na přednáškách zjistí více o genderovém rozměru videoherního prostředí – o genderovanosti samotného průmyslu, o genderových stereotypech, které se vážou k hráčům a hráčkám, a především o genderovanosti samotných obsahů a narativů, které hry nesou. Studující tak získají schopnost kriticky analyzovat již existující videoherní texty (nejen) z genderové perspektivy a zároveň jim dá předmět nástroje k tomu, aby se vědomě rozhodovali o užití různých genderovaných aspektů při vlastní tvorbě (gender avatara, chování ostatních postav, příběh) či dokonce bořili zaběhnutá genderová klišé a status quo.</p>				
Předpokládaná struktura předmětu:					
<div><div>1. Základní koncepty gender studies (gender, genderový řád, genderové stereotypy – krása, násilí, péče)</div><div>2. Základní koncepty využitelné ke zkoumání médií (subversivní čtení, Bechdel test, male gaze)</div><div>3. Videoherní produkce z genderové perspektivy (složení týmů)</div><div>4. Videoherní publikum – hráčky vs. hráči, vliv genderu na hráčské preference</div><div>5. Aféra GamerGate a její vliv na herní průmysl</div><div>6. Videoherní obsahy z genderové perspektivy – historický exkurz, vztah hráče a avatara (ne/volba pohlaví)</div><div>7. Ženské hrdinky ve videoherních obsazích</div><div>8. Mužští hrdinové ve videoherních obsazích</div><div>9. Intersekcionalní charakteristiky – etnicita, věk, zdravotní postižení</div><div>10. Heteronormativita, heteronormativní herní narativy</div><div>11. Guest lecture – gayové ve videoherním prostředí</div><div>12. Subverzivní čtení obsahů (divácká agence)</div><div>13. Subverzivní obsahy a subverzivní produkce (indie tituly) či subverzivní tendence (AAA tituly)</div><div>14. Konzultace esejí</div></div>					
Studijní literatura a studijní pomůcky					

Doporučená literatura k předmětu:

- CASSELL, Justine a Henry JENKINS. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000. ISBN 0-262-03258-9.
- CONSALVO, M. (2004). *Hot dates and fairy tales romances: Studying sexuality in video games*. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Eds.), *The Video game: theory reader*. New York: Routledge, 2003. ISBN 0-415-96579-9.
- DIETZ Tracy L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles* 38(5-6), pp. 425-442. ISSN 1573-2762
- KAFAL, Yasmin B. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011. ISBN 978-0-262-51606-8.
- KENNEDY, Helen (2002). Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo? *Game Studies*, 2(2). ISSN 1604-7982, <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>
- MACCALLUM-STEWART, Esther (2014). Take That, Bitches! Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives.” *Game Studies* 14 (2). ISSN 1604-7982, <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.
- MARTINS, Nicole, Dmitri Williams, Rabindra Ratan, and Kristen Harrison (2011). Virtual Muscularity: A Content Analysis of Male Video Game Characters. *Body Image* 8 (1), pp. 43–51. ISSN 1873-6807
- SHAW, Adrienne (2009). Putting the Gay in Games Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture* 4 (3), pp. 228–53. ISSN 1555-4120
- SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. ISBN 978-0-8166-9316-0.
- SCHLEINER, Anne-Marie (2001). Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games. *Leonardo* 34 (3), pp. 221–226. ISSN 0024-094X
- RENZETTI, Claire M. a Daniel J. CURRAN. *Ženy, muži a společnost*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0525-2.
- BRYANT, Jennings a Peter VORDERER. *Playing video games: motives, responses, and consequences*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2006. LEA's communication series. ISBN 0-8058-5322-7.
- WILLIAMS Dmitri, Nicole Martins and Mia Consalvo (2009). *The virtual census: representation of gender, race and age in video games*. *New Media & Society* 11(5), pp. 815-834. ISSN 1461-4448

Informace ke kombinované nebo distanční formě

Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Game art a artové hry				
Typ předmětu	povinně volitelný PV-B1			doporučený ročník / semestr	ZS/LS
Rozsah studijního předmětu	24p (2h/T)	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence	-				
Způsob ověření studijních výsledků	Zkouška			Forma výuky	přednáška
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta	Podmínkou udělení atestace je odevzdání seminární práce o rozsahu 4 normostrany (analýza konkrétního díla či tvorby jednoho tvůrce anebo obecnější studie fenoménu artových her a game artu) a aktivní účast na diskusích v hodinách.				
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	Mgr. Helena Bendová				
Stručná anotace předmětu	<p>Přednáška se zaměří na průzkum proudu výtvarného umění zvaného jako tzv. “game art”, jehož hlavní rozkvět probíhal v druhé polovině 90. let, a na proud tzv. “artových her” (art games), který se definitivně ustanovil cca v polovině prvního desetiletí tohoto tisíciletí.</p> <p>I. Artové hry a game art – historický, kulturní a ekonomický kontext 2 přednášky věnované mj. historii vzniku těchto proudů a jejich obecné charakterizaci. Vymezení pojmu artových her a jeho odlišnosti či průniku s konceptem her nezávislých, experimentálních, politických, seriálních. „Artovost“ na základě a) specifického typu produkce a distribuce, b) na základě charakteru díla samotného a zážitku, který přináší, c) na základě pragmatické shody v kritickém/hráčském diskurzu. Vazby na dějiny výtvarného umění (surrealismus, dada, Fluxus).</p> <p>II. Game art 3 přednášky zaměřené na charakterizaci hlavních rysů, tvůrců a typů tvorby rozdělené podle použitého média (od modů přes performance, instalace v galeriích, fotografie, malby, videa až po počítačové hry). Mezi představovanými tvůrci budou mj. JODI, Cory Arcangel, Eddo Stern, Retroyou, Brody Condon, Phil Solomon, Chris Reilly, Joseph DeLappe, Anne-Marie Schleiner, John Haddock, Claire Hentschker, Tha Ltd., Carlos Martorell, David Blandy, Chloé Desmoineaux, Alan Butler, COLLEO, Angela Washko, Pippin Barr, Brent Watanabe, ORLAN, Aaron Curry, Tomasz Wlaszlak, Simon Hutchinson, Lawrence Lek, Feng Mengbo.</p> <p>III. Artové hry 8 přednášek rozdělených podle hlavních tematických a formálních proudů:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) surrealistické + komediální hry 2) politické + seriální hry 3) narativní 4) sebereflexivní + žánrové artové 5) explorativní + audiovizuální herní prostory 6) konceptuální 7) herní hračky a objekty 8) výtvarné 				

Studijní literatura a studijní pomůcky		
Doporučená literatura:		
<ul style="list-style-type: none"> ● Bittanti, Matteo. <i>Gamescenes: Art in the Age of Videogames</i>. Milan: Johan and Levi Editore, 2009. ● Clarke, Andy – Mitchell, Grethe (eds.). <i>Videogames and Art</i>. Bristol: Intellect, 2007. ● Flanagan, Mary. <i>Critical Play: Radical Game Design</i>. Cambridge – London: The MIT Press, 2009. ● Getsy, David J. (ed.). <i>From Diversion to Subversion: Games, Play, and Twentieth-Century Art</i>. University Park: Penn State University Press, 2011. ● Kwastek, Katja. <i>Aesthetics of Interaction in Digital Art</i>. Cambridge: The MIT Press, 2013. ● Sharp, John. <i>Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art</i>. Cambridge – London: The MIT Press, 2015. ● Schrank, Brian. <i>Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture</i>. Cambridge: The MIT Press, 2014. ● Stott, Tim. <i>Play and Participation in Contemporary Arts Practices</i>. New York: Routledge, 2015. ● Quaranta, Domenico (ed.). <i>How to play Eddo Stern?</i> Basel: Link Editions, 2017. 		
Informace ke kombinované nebo distanční formě		
Rozsah konzultací (soustředění)		hodin
Informace o způsobu kontaktu s vyučujícím		

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 1				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / ZS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Součástí hodnocení je účast na přednášce. Zároveň si posluchač po dohodě s vyučujícím zvolí prvek vizuální kultury a z dostupné literatury a dalších zdrojů rekonstruuje jeho dějiny. Zápočet je udělován za písemný projekt, specifikující zvolené téma a obsahující základní bibliografii k jeho zpracování, specifikaci zdrojů obrazového materiálu a nástin struktury souboru, který předloží ke zkoušce v následujícím semestru.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu: Přednáška je součástí tříletého cyklu dvousemestrálních, na sebe navazujících kurzů. Studium předmětu předpokládá základní orientaci v dějinách umění a kulturní historii Evropy a vizuální citlivost na úrovni požadavků, kladených na uchazeče o studium na FAMU.					
Tematické okruhy: ITALSKÁ RENESANCE A ANTICKÉ DĚDICTVÍ 1. Zrod historického sebe-vědomí výtvarného umění. 2. Koncept znovuzrození umění. 3. Čas ve výtvarném umění a čas výtvarného umění (příčný řez). 4. Umění a věda. 5. Zobrazovací systémy, problém perspektivy, konvencionalizované vizuální jazyky. 6. Problém inovace v umění. 7. Antické umění a renesanční obraz antiky. 8. Fenomén mecenátu a sběratelství. 9. Problém génia a "naučitelnosti" umění. 10. Umění a technologie. 11. Kánon a estetická norma. 12. Vynález knihtisku a evropská vizuální kultura. 13. Problém centra a periferie. 14. Konstitutivní role antického umění?					
Výsledky učení: Cílem předmětu není jen podat základní obraz daného úseku vývoje evropské vizuální kultury a zprostředkovat základní sumu děl a stylových atributů, jež je jádrem naší kolektivní vizuální paměti, ale také poskytnout a kultivovat instrumenty uchopení a pochopení historických vizuálních artefaktů, jejich souvislostí a kontextů.					

Studijní literatura a studijní pomůcky

- BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: Výkladový slovník*. Praha: Academia, 1997. 429 s. ISBN 80-200-0609-5.
- BOARDMAN, John. *Řecké umění*. Překlad Klement Benda. Praha: Odeon, 1975. 250 s.
- BURKE, Peter. *Italská renesance. Kultura a společnost v Itálii*. Překlad Jiří Kropáček. Praha: Mladá fronta, 1996. 320 s. ISBN 80-204-0589-5.
- DEBICKI, Jacek, FAVRE, Jean-François, GRÜNEWALD, D. a PIMENTEL, A. F. *Dějiny umění: malířství, sochařství, architektura*. Překlad Jiří Špaček. Vyd. 1. Praha: Argo, 1998. 319 s. ISBN 80-7203-076-0.
- DVORSKÝ, Jiří, ed. *Dějiny českého výtvarného umění II: Od počátků renesance do závěru baroka*. Praha: Academia, 1989. 905 s. ISBN 80-200-0069-0.
- ECO, Umberto, ed. *Dějiny krásy*. Praha: Argo, 2005. 439 s. ISBN 80-7203-677-7.
- ECO, Umberto, ed. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007. 455 s. ISBN 978-80-7203-893-0.
- GARIN, Eugenio, ed. *Renesanční člověk a jeho svět*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2003. 279 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-653-0.
- GOMBRICH, Ernst H. *Příběh umění*. Překlad Miroslava Tůmová. 2. vyd. Praha: Argo, Mladá fronta, 2003. 684 s. ISBN 80-7203-143-0, 80-204-0685-9.
- HENCKMANN, Wolfhart a LOTTER, Konrad. *Estetický slovník*. Překlad Dušan Prokop. Vyd. 1. Praha: Svoboda, 1995. 229 s. Členská knihovna. ISBN 80-205-0478-8.
- KOCH, Wilfried. *Evropská architektura: encyklopedie evropské architektury od antiky po současnost*. Překlad Petr Kaška a Zdeněk Vyplél. Vyd. 1. Praha: Ikar, 1998. 551 s. ISBN 80-7202-388-8.
- LEGRAND, Gérard. *Renesance*. Překlad Felipe Serrano. Praha – Litomyšl: Paseka, 2000. 144 s. ISBN 80-7185-292-9.
- MARTIN, René aj. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Překlad Věra Hrubanová. 1. vyd. Praha: EWA, 1993. 303 s., XVI s. barev. fotogr. ISBN 80-85764-02-4.
- SOURIAU, Étienne a LORENZOVÁ, Helena. *Encyklopedie estetiky*. Praha: Victoria Publishing, 1994. 939 s. ISBN 80-85605-18-X.
- ŠEVČÍK, Oldřich. *Architektura – historie – umění: kulturně-civilizační vývoj v Evropě od antiky do počátku 19. století*. 2., rozš. vyd. Praha: Grada, 2007. 330 s. ISBN 978-80-247-2032-6.
- VERNANT, Jean-Pierre, ed. *Řecký člověk a jeho svět*. Vydání 1. Praha: Vyšehrad, 2005. 268 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-731-6.

B-III – Charakteristika studijního předmětu

Název studijního předmětu	Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 2				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2		doporučený ročník/semestr		- / LS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	28	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška		Forma výuky		přednášky

Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta

Účast na přednášce + vypracování práce (dle zadání ze zimního semestru – písemný projekt, specifikující zvolené téma a obsahující základní bibliografii k jeho zpracování, specifikaci zdrojů obrazového materiálu a nástin struktury souboru).

Garant předmětu	
Zapojení garanta do výuky předmětu	

Vyučující	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.
------------------	------------------------------

Stručná anotace předmětu

Popis předmětu:

Přednáška je součástí tříletého cyklu dvousemestrálních, na sebe navazujících kurzů. Studium předmětu předpokládá základní orientaci v dějinách umění a kulturní historii Evropy a vizuální citlivost na úrovni požadavků, kladených na uchazeče o studium na FAMU.

Tematické okruhy:

A. Záalpská renesance a její předstupně.

1. Oddělují Alpy dvě kultury? Geneze záalpské vizuální kultury. Konflikt antické zobrazující plastické formy a severské abstraktní ornamentiky jako konflikt městské a nomádské kultury? Renesance (pl.) před renesancí.
2. Podstata gotické architektury. Středověký Gesamtkunstwerk. Geneze křesťanského umění (příčný řez). Je Bůh v obraze?
3. Základy křesťanské ikonografie. Umění a liturgie.
4. Renesance sochařství. Postavení domácího umění v evropském kontextu.
5. Umění a reprezentace – program karlovenského dvorského umění.
6. Umělec a řemeslník ve středověku a na počátku novověku, hutní a dílenský provoz, cechovní organizace, školení.
7. Vizualita každodennosti – středověké město, profánní architektura a kultura bydlení. Středověké vnímání krajiny a přírodního prostředí.
8. Husitství a problém ikonoklasmu.
9. Česká, moravská a slezská renesance nebo prodloužený čas středověku?

B. Manýrismus jako kulturní typ.

10. Problém klasického. Umění a teorie. Ikonografie a interpretace. Paragone, institucionalizace umění v 16. století a završení emancipace výtvarných umění z techné.
11. Kresba, koncept, intence. Problém akademie. Problém transformace tradičního dvorského umění.
12. Erotismus v umění (příčný řez).
13. Rudolfinské umění, multikulturalita, centrum a periferie.

Výsledky učení:

Cílem předmětu není jen podat základní obraz daného úseku vývoje evropské vizuální kultury a zprostředkovat základní sumu děl a stylových atributů, jež je jádrem naší kolektivní vizuální paměti, ale také poskytnout a kultivovat instrumenty uchopení a pochopení historických vizuálních artefaktů, jejich souvislostí a kontextů.

Studijní literatura a studijní pomůcky

- BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: Výkladový slovník*. Praha: Academia, 1997. 429 s. ISBN 80-200-0609-5.
- BARTLOVÁ, Milena. *Poctivé obrazy: deskové malířství v Čechách a na Moravě 1400-1460*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2001. 494 s., [17] s. obr. příl. ISBN 80-7203-365-4.
- DĘBICKI, Jacek, FAVRE, Jean-Francois, GRÜNEWALD, D. a PIMENTEL, A. F. *Dějiny umění: malířství, sochařství, architektura*. Překlad Jiří Špaček. Vyd. 1. Praha: Argo, 1998. 319 s. ISBN 80-7203-076-0.
- DUBY, Georges. *Věk katedrál: umění a společnost 980-1420*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. 332 s., [32] s. obr. příl. Historické myšlení; sv. 16. ISBN 80-7203-418-9.
- DVORSKÝ, Jiří, ed. *Dějiny českého výtvarného umění II: Od počátků renesance do závěru baroka*. Praha: Academia, 1989. 905 s. ISBN 80-200-0069-0.
- ECO, Umberto, ed. *Dějiny krásy*. Praha: Argo, 2005. 439 s. ISBN 80-7203-677-7.
- ECO, Umberto, ed. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007. 455 s. ISBN 978-80-7203-893-0.
- FAJT, Jiří, ed. *Karel IV., císař z Boží milosti: kultura a umění za vlády Lucemburků 1310-1437*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2006. 679 s. ISBN 80-200-1399-7.
- FUČÍKOVÁ, Eliška, ed. et al. *Rudolf II. a Praha: císařský dvůr a rezidenční město jako kulturní a duchovní centrum střední Evropy: katalog vystavených exponátů: [Praha 30. května - 7. září 1997]*. Praha: Správa Pražského hradu, 1997. 522 s. ISBN 80-902051-7-8.
- FUČÍKOVÁ, Eliška, BUKOVINSKÁ, Beket a MUCHKA, Ivan. *Umění na dvoře Rudolfa II.* Praha: Aventinum, 1991. 255 s. ISBN 80-85277-04-2.
- GOMBRICH, Ernst H. *Příběh umění*. Překlad Miroslava Tůmová. 2. vyd. Praha: Argo, Mladá fronta, 2003. 684 s. ISBN 80-7203-143-0, 80-204-0685-9.
- HENCKMANN, Wolfhart a LOTTER, Konrad. *Estetický slovník*. Překlad Dušan Prokop. Vyd. 1. Praha: Svoboda, 1995. 229 s. Členská knižnice. ISBN 80-205-0478-8.
- HOMOLKA, Jaromír et al. *Pozdně gotické umění v Čechách: (1471-1526)*. 1. vyd. v Odeonu. Praha: Odeon, 1978. 529 s. České dějiny; sv. 51.
- CHADRABA, Rudolf, ed. *Dějiny českého výtvarného umění I: Od počátků do konce středověku*. Praha: Academia, 1984. 688 s.
- KOCH, Wilfried. *Evropská architektura: encyklopedie evropské architektury od antiky po současnost*. Překlad Petr Kaška a Zdeněk Vyplél. Vyd. 1. Praha: Ikar, 1998. 551 s. ISBN 80-7202-388-8.
- KUTAL, Albert. *České gotické umění*. Praha: Obelisk, 1972. 209 s. ISBN 34-003-72.
- LE GOFF, Jacques. *Kultura středověké Evropy*. Překlad Josef Čermák. Vyd. 2., Ve Vyšehradu 1. Praha: Vyšehrad, 2005. 702 s., [8] s. barev. obr. příl. Kulturní historie. ISBN 80-7021-808-8.
- LE GOFF, Jacques, ed. *Středověký člověk a jeho svět*. Překlad Ondřej Bastl. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 1999. 319 s. ISBN 80-7021-274-8.
- LE GOFF, Jacques a SCHMITT, Jean-Claude. *Encyklopedie středověku*. Překlad Lada Bosáková. 1. vyd. Praha: Vyšehrad, 2002. 935 s. ISBN 80-7021-545-3.
- MERHAUTOVÁ, Anežka a TŘEŠTÍK, Dušan. *Románské umění v Čechách a na Moravě*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1983. 362 s. České dějiny; sv. 57.
- HOROVÁ, Anděla, ed. *Nová encyklopedie českého výtvarného umění*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1995- . sv. ISBN 80-200-0536-6.
- OHLER, Norbert. *Katedrála: náboženství, politika, architektura, dějiny*. Překlad Vladimír Petkevič. Vyd. 1. Jinočany: H & H, 2006. 769 s. ISBN 80-7319-040-0.
- PREISS, Pavel. *Italští umělci v Praze: renesance, manýrismus, baroko*. Vyd. 1. Praha: Panorama, 1986. 548 s., viii s. obr. příl. Pragensia.
- PREISS, Pavel. *Panoráma manýrismu: kapitoly o umění a kultuře 16. století*. Vydání první. Praha: Odeon, 1974. 397 stran, 94 nečíslovaných stran obrazových příloh.
- ROYT, Jan. *Slovník biblické ikonografie*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2006. 342 s. ISBN 80-246-0963-0.
- RULÍŠEK, Hynek. *Postavy, atributy, symboly: slovník křesťanské ikonografie*. Vyd. 1. V Hluboké nad Vltavou: Alšova jihočeská galerie, 2005. [500] s. ISBN 80-85857-48-0.

FOUILLOUX, Danielle et al. *Slovník biblické kultury: [pomocná kniha pro výuku společenskovedních a estetickovýchovných předmětů ve SŠ a gymnáziích]*. 1. vyd. Praha: EWA, 1992. 320 s., xii s. barev. fot. ISBN 80-900175-7-6.

SOURIAU, Étienne a LORENZOVÁ, Helena. *Encyklopedie estetiky*. Praha: Victoria Publishing, 1994. 939 s. ISBN 80-85605-18-X.

ŠEVČÍK, Oldřich. *Architektura – historie – umění: kulturně-civilizační vývoj v Evropě od antiky do počátku 19. století*. 2., rozš. vyd. Praha: Grada, 2007. 330 s. ISBN 978-80-247-2032-6.

ŠIDLOVSKÝ, Evermod Gejza, ed. *Svět liturgie: slovník základní církevní terminologie*. Praha: Klášter premonstrátů na Strahově, 1991. 46 s. ISBN 80-85245-12-4.

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 3				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / ZS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Součástí hodnocení je účast na přednášce. Zároveň si posluchač po dohodě s vyučujícím zvolí prvek vizuální kultury a z dostupné literatury a dalších zdrojů rekonstruuje jeho dějiny. Zápočet je udělován za písemný projekt, specifikující zvolené téma a obsahující základní bibliografii k jeho zpracování, specifikaci zdrojů obrazového materiálu a nástin struktury souboru, který předloží ke zkoušce v následujícím semestru.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu: Přednáška je součástí tříletého cyklu dvousemestrálních, na sebe navazujících kurzů. Studium předmětu předpokládá základní orientaci v dějinách umění a kulturní historii Evropy a vizuální citlivost na úrovni požadavků, kladených na uchazeče o studium na FAMU.					
Tematické okruhy: BAROKO A KLASICISMUS 1. Změna obrazu světa. Barokní religiozita. Reformace a protireformace. Baroko a klasicismus jako kulturní typy. Klasicismus a jeho opozice. Estetika a teorie umění klasicismu. Kontakt s mimoevropskými kulturami a jeho výtvarná reflexe. Barokní princip a baroko po baroku. 2. Architektura – nové chápání prostoru, materiálu a konstrukce. Dynamismus a klasicizující tendence. Stavebníci a stavitelé, projekční a prováděcí praxe. Vývojový přehled evropské barokní architektury. 3. Česká architektura 17. století. 4. Česká architektura 18. století. 5. Sochařství – kresby, skici, modelletta, dílenská praxe. Přehled vývoje českého barokního sochařství v evropském kontextu. 6. Gesamtkunstwerk jako program. Architektura a exteriérová skulptura jako prostorotvorný a krajínovtvorný fenomén. Nová estetika městského a krajinného prostoru. Barokní transformace středověké krajiny. Nová řešení vztahu sakrálního a profánního. 7. Barokní ikonografie. Trh s uměním, sběratelství a mediální obraz uměleckého dědictví. Cechovní organizace a dílenská praxe. Přehled vývoje evropského barokního malířství. 8. Přehled vývoje českého barokního malířství.					
NEOKLASICISMUS A ROMANTISMUS 9. Doznívání baroka a nový čas umění. Zrod dějin umění a výtvarné kritiky. Kontinuita klasicistní estetiky a jejích opozic. Antika, vývoj jejího poznání a osvojování, problém vědeckého a uměleckého obrazu antiky v 18. a 19.					

století, konvence a norma.

10. Osvěcenský status umění. Institucionalizace umění – stát, národ a individuum. Umění a revoluce, umění a sociální utopie. Nové typy a žánry. Ikonografie. Problém historismu, jeho teorie, typologie, sémiotika.

11. Nový vztah k přírodnímu prostředí. Tvorba krajiny jako nový syntetický druh umění, krajinomalba a krajinářská architektura. Romantické krajinářské parky a zahradní teorie.

12. Stát jako stavebník. Násilná a přirozená sekularizace. Tradice a inovace. Problém inženýrské architektury. Historismus a památková péče. Čechy, Morava a Slezsko – národní umění?

13. Romantismus jako kulturní typ. Problém *biedermeieru* a druhého rokoka. Medializace umění. Umění a ideologie.

Výsledky učení:

Cílem předmětu není jen podat základní obraz daného úseku vývoje evropské vizuální kultury a zprostředkovat základní sumu děl a stylových atributů, jež je jádrem naší kolektivní vizuální paměti, ale také poskytnout a kultivovat instrumenty uchopení a pochopení historických vizuálních artefaktů, jejich souvislostí a kontextů.

Studijní literatura a studijní pomůcky

BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: Výkladový slovník*. Praha: Academia, 1997. 429 s. ISBN 80-200-0609-5.

BLAŽÍČEK, Oldřich J. *Umění baroku v Čechách*. 1. vyd. Praha: Obelisk, 1971. 193 s.

DEBICKI, Jacek, FAVRE, Jean-Francois, GRÜNEWALD, D. a PIMENTEL, A. F. *Dějiny umění: malířství, sochařství, architektura*. Překlad Jiří Špaček. Vyd. 1. Praha: Argo, 1998. 319 s. ISBN 80-7203-076-0.

ECO, Umberto, ed. *Dějiny krásy*. Praha: Argo, 2005. 439 s. ISBN 80-7203-677-7.

ECO, Umberto, ed. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007. 455 s. ISBN 978-80-7203-893-0.

FURET, François, ed. *Člověk romantismu a jeho svět*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2010. 287 s. ISBN 978-80-7021-818-1.

GOMBRICH, Ernst H. *Příběh umění*. Překlad Miroslava Tůmová. 2. vyd. Praha: Argo, Mladá fronta, 2003. 684 s. ISBN 80-7203-143-0, 80-204-0685-9.

HENCKMANN, Wolfhart a LOTTER, Konrad. *Estetický slovník*. Překlad Dušan Prokop. Vyd. 1. Praha: Svoboda, 1995. 229 s. Členská knižnice. ISBN 80-205-0478-8.

HORYNA, Mojmír. *Jan Blažej Santini-Aichel*. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 1998. 487 s. ISBN 80-7184-664-3.

HORYNA, Mojmír a KUČERA, Jaroslav. *Dientzenhoferové*. Praha: Akropolis, 1998. 161 s. ISBN 80-85770-68-7.

HORYNA, Mojmír, UHER, Vladimír. *Kryštof Dientzenhofer (1655-1722): k 350. výročí narození génia českého baroka = Christoph Dientzenhofer (1655-1722): zum 350. Geburtstag des genialen böhmischen Barockbaumeisters*. 1. vyd. Praha: Národní památkový ústav, 2005. 131 s. ISBN 80-86234-69-X.

HRBATA, Zdeněk a PROCHÁZKA, Martin. *Romantismus a romantismy: pojmy, proudy, kontexty*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2005. 417 s., [16] s. barev. obr. příl. ISBN 80-246-1060-4.

KALISTA, Zdeněk. *Tvář baroka: poznámky, které zabloudily na okraj života, skicář problémů a odpovědí*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1992. 172 s., [8] s. obr. příl. Odborná literatura pro učitele. ISBN 80-04-25385-7.

KOCH, Wilfried. *Evropská architektura: encyklopedie evropské architektury od antiky po současnost*. Překlad Petr Kaška a Zdeněk Vypllel. Vyd. 1. Praha: Ikar, 1998. 551 s. ISBN 80-7202-388-8.

KUDĚLKA, Zdeněk, ed. et al. *Umění baroka na Moravě a ve Slezsku*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1996. 739 s. ISBN 80-200-0540-4.

KUTHAN, Jiří. *Aristokratická sídla období romantismu a historismu*. 1. vyd. Praha: Akropolis, 2001. 333 s. ISBN 80-7304-003-4.

KUTHAN, Jiří a MUCHKA, Ivan. *Aristokratická sídla období klasicismu*. 1. vyd. Praha: Akropolis, 1999. 188 s. ISBN 80-85770-81-4.

LEGRAND, Gérard. *Romantismus*. Praha – Litomyšl: Paseka, 2001. 143 s. ISBN 80-7185-314-3.

LORENZOVÁ, Helena. *Hra na krásný život: estetika v českých zemích mezi lety 1760-1860*. 1. vyd. Praha: KLP, 2005. 271 s., [8] s. barev. obr. příl. ISBN 80-86791-29-7.

MACHALÍKOVÁ, Pavla. *Objevování středověku: tři kapitoly k recepci gotického umění v Čechách v pozdním 18. a raném 19. století*. 1. vyd. Praha: Artefactum, 2005. 232 s. ISBN 80-86890-04-X.

NEUMANN, Jaromír. *Český barok*. 2. vyd. Praha: Odeon, 1974. 346 s.

HOROVÁ, Anděla, ed. *Nová encyklopedie českého výtvarného umění*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1995- . sv. ISBN 80-200-0536-6.

PETRASOVÁ, Taťána a LORENZOVÁ, Helena, ed. *Dějiny českého výtvarného umění III: 1780–1890*. Praha:

Academia, 2001. 429+407 s.; obr. příl. ISBN 80-200-0735-0.

RAEBURN, Michael et al. *Dějiny architektury*. Praha: Odeon, 1993. 318 s. ISBN 80-207-0185-0.

SOURIAU, Étienne a LORENZOVÁ, Helena. *Encyklopedie estetiky*. Praha: Victoria Publishing, 1994. 939 s. ISBN 80-85605-18-X.

ŠEVČÍK, Oldřich. *Architektura – historie – umění: kulturně-civilizační vývoj v Evropě od antiky do počátku 19. století*. 2., rozš. vyd. Praha: Grada, 2007. 330 s. ISBN 978-80-247-2032-6.

TUFFELLIOVÁ, Nicole. *Umění 19. století*. Praha – Litomyšl: Paseka 2001. 144 s. ISBN 80-7185-313-5.

VILLARI, Rosario, ed. *Barokní člověk a jeho svět*. Vydání 1. Praha: Vyšehrad, 2004. 326 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-683-2.

VONDRÁČEK, Radim, ed. *Biedermeier: umění a kultura v českých zemích 1814-1848*. Praha: Uměleckoprůmyslové museum, 2008. 527 s. ISBN 978-80-7101-080-7.

VYBÍRAL, Jindřich. *Česká architektura na prahu moderní doby: devatenáct esejů o devatenáctém století*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. 331 s. ISBN 80-7203-475-8.

VYBÍRAL, Jindřich. *Století dědiců a zakladatelů: architektura jižních Čech v období historismu*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1999. 214 s. ISBN 80-7203-205-4.

ZATLOUKAL, Pavel. *Příběhy z dlouhého století: architektura let 1750-1918 na Moravě a ve Slezsku*. Olomouc: Muzeum umění Olomouc, 2002. 702 s. ISBN 80-85227-49-5.

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 4				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / LS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	28	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Účast na přednášce + vypracování práce (dle zadání ze zimního semestru – písemný projekt, specifikující zvolené téma a obsahující základní bibliografii k jeho zpracování, specifikaci zdrojů obrazového materiálu a nástin struktury souboru).					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu: Přednáška je součástí tříletého cyklu dvousemestrálních, na sebe navazujících kurzů. Studium předmětu předpokládá základní orientaci v dějinách umění a kulturní historii Evropy a vizuální citlivost na úrovni požadavků, kladených na uchazeče o studium na FAMU.					
Tematické okruhy: I. ARCHITEKTURA A MĚSTO V OBDOBÍ PŘÍSNÉHO HISTORISMU 1. Urbanizace, změny hodnotové hierarchie ve vztahu k městu. Přeskupení vztahů privátního a veřejného, sakrálního a profánního. Vývoj bydlení jako východiska osvojování hmotného prostředí. 2. Věda a umění – problém přísného historismu. Sloh a architektura, tradice a inovace. Přísný historismus a sémiotika vizuální stránky prostředí. Dějiny umění a distribuce historických uměleckých děl. Medializace architektury – fotografie a "světelné obrazy". Problém muštrbuchů a principu koláže. Nové interpretace – průmyslové a zemědělské stavby, nádraží, kanalizace. 3. Národní obsahy a formy jejich sdělení. Problém vztahu národního slohu a internacionálního středoevropského historismu. Konstituování manifestovaně české a německé architektury na našem území. Sakrální architektura a národní program. Architektura a kánon národní klasiky, formovaný malířstvím a sochařstvím. 4. Proměny vizuální stránky měst – veřejná doprava, veřejné osvětlení. Fenomén korza a kavárny. Umění a vizualita každodennosti. Nástup vědomí hodnot historického prostředí. Problém asanace. Vědecký historismus a památkový purismus. Rozklad přísného historismu. II. ČESKÁ ARCHITEKTURA A MĚSTO V OBDOBÍ POZDNÍHO HISTORISMU A ČASNÉ MODERNY 5. Pozdní historismus – architektura a veřejnost. Specifičnost českého neobaroka. Zemská jubilejní výstava a Národopisná výstava československá. "Vysoká" a lidová architektura. Muzea a soupisové práce. 6. Školení architektů, profesní organizace, vztah Vídně a Prahy, rsp. Vídně a Brna. Národní architektura v multikulturním prostředí? Reflexe architektury mimo území mocnářství. 7. Cesty nástupu časně moderny. Myšlenkové zázemí časně moderny. Pravda a architektura. Vývoj bydlení. III. ČESKÁ KUBISTICKÁ ARCHITEKTURA					

8. Architektura a exprese. Profil generace. Teorie kubistické architektury a její zdroje. Architektura – program – teorie – historiografie. Problém sémantiky moderní architektury.
9. Vztah k historickému prostředí, role Klubu Za starou Prahu. Stavebníci a dobové reflexe. Ohlasy české kubistické architektury.
10. Hledání nové státní a národně reprezentační architektury po vzniku samostatného Československa a vítězství národního dekorativismu. Problém monumentální architektury. Horizonty stylu – paralelní rustikalizace kubistického tvarosloví. Vztah architektury a ostatních uměleckých druhů, resp. architekta a ostatních umělců.

IV. ARCHITEKTURA ČESKÉHO PURISMU A FUNKCIONALISMU

11. Architektura a I. světová válka. Problém modernistického obrazu vývoje architektury. Architektura? středního proudu? a stylová pluralita. Devětsilský romantismus. Vztah purismu a nástupu funkcionalismu. Věda versus umění, konstruktivismus a "regulérní likvidace umění". Emocionální a vědecký funkcionalismus.
12. Posun času architektury. Česká, moravská a slezská města a problém velkoměstské architektury. Tradice a kult modernity, genius loci jako pověra. Medializace architektury, architektura – fotografie - film. Nový vztah k přírodnímu prostředí – sportovní a rekreační architektura, tramping. Architektura a politika, architektura a ideologie, architektura a utopie. Bydlení, varianty řešení vztahu privátního a veřejného, individuálního a kolektivního. Architekt jako organizátor všech životních funkcí.
13. Funkcionalismus a moderní klasicismus, problém monumentální architektury. Věda – teorie – program - "vnitřní historiografie". Architektura a II. světová válka. Likvidace funkcionalismu a jeho rezidua. Smysl nové architektury. Problematika památkové ochrany děl moderní architektury.

Výsledky učení:

Cílem předmětu není jen podat základní obraz daného úseku vývoje evropské vizuální kultury a zprostředkovat základní sumu děl a stylových atributů, jež je jádrem naší kolektivní vizuální paměti, ale také poskytnout a kultivovat instrumenty uchopení a pochopení historických vizuálních artefaktů, jejich souvislostí a kontextů.

Studijní literatura a studijní pomůcky

- ANDĚL, Jaroslav. *Nová vize: avantgardní architektura v avantgardní fotografii: Československo 1918-1938*. 1. české vyd. Praha: Slovart, 2005. 278 s. ISBN 80-7209-624-9.
- CZUMALO, Vladimír. *Česká teorie architektury v letech okupace*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 1991. 126 s. Acta Universitatis Carolinae. Philosophica et historica. Monographia, 133/1990.
- DEBICKI, Jacek, FAVRE, Jean-Francois, GRÜNEWALD, D. a PIMENTEL, A. F. *Dějiny umění: malířství, sochařství, architektura*. Překlad Jiří Špaček. Vyd. 1. Praha: Argo, 1998. 319 s. ISBN 80-7203-076-0.
- FRAMPTON, Kenneth. *Moderní architektura: kritické dějiny*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2004. 457 s. ISBN 80-200-1261-3.
- GOMBRICH, Ernst H. *Příběh umění*. Překlad Miroslava Tůmová. 2. vyd. Praha: Argo, Mladá fronta, 2003. 684 s. ISBN 80-7203-143-0, 80-204-0685-9.
- HENCKMANN, Wolfhart a LOTTER, Konrad. *Estetický slovník*. Překlad Dušan Prokop. Vyd. 1. Praha: Svoboda, 1995. 229 s. Členská knihnice. ISBN 80-205-0478-8.
- KOCH, Wilfried. *Evropská architektura: encyklopedie evropské architektury od antiky po současnost*. Překlad Petr Kaška a Zdeněk Vypel. Vyd. 1. Praha: Ikar, 1998. 551 s. ISBN 80-7202-388-8.
- KORYČÁNEK, Rostislav. *Česká architektura v německém Brně: město jako ideální krajina nacionalismu*. 1. vyd. Brno: ERA, 2003. 248 s. ISBN 80-86517-31-4.
- HOROVÁ, Anděla, ed. *Nová encyklopedie českého výtvarného umění*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1995-. sv. ISBN 80-200-0536-6.
- LAHODA, Vojtěch, NEŠLEHOVÁ, Mahulena, PLATOVSKÁ, Marie, ŠVÁCHA, Rostislav, BYDŽOVSKÁ, Lenka, edd. *Dějiny českého výtvarného umění IV: 1890–1938*. Praha: Academia, 1998. ISBN 80-200-0630-3.
- PECHAR, Josef a URLICH, Petr. *Programy české architektury*. Praha: Odeon, 1981. 303 s.
- PETRASOVÁ, Taťána a LORENZOVÁ, Helena, ed. *Dějiny českého výtvarného umění III: 1780–1890*. Praha: Academia, 2001. 429+407 s.; obr. příl. ISBN 80-200-0735-0.
- RAEBURN, Michael et al. *Dějiny architektury*. Praha: Odeon, 1993. 318 s. ISBN 80-207-0185-0.
- SOURIAU, Étienne a LORENZOVÁ, Helena. *Encyklopedie estetiky*. Praha: Victoria Publishing, 1994. 939 s. ISBN 80-85605-18-X.
- ŠVÁCHA, Rostislav. *Od moderny k funkcionalismu: proměny pražské architektury první poloviny dvacátého století*.

Praha: Victoria Publishing, 1995. 590 s. ISBN 80-85605-84-8.

ŠVÁCHA, Rostislav a MALÝ, Jan. *Lomené, hranaté a obloukové tvary: Česká kubistická architektura 1911–1923*. Praha: Gallery, 2000. 215 s. ISBN 80-86010-35-X.

ŠVÁCHA, Rostislav a PLATOVSKÁ, Marie, edd. *Dějiny českého výtvarného umění V: 1939–1958*. Praha: Academia, 2005. ISBN 80-200-1390-3.

VYBÍRAL, Jindřich. *Česká architektura na prahu moderní doby: devatenáct esejů o devatenáctém století*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. 331 s. ISBN 80-7203-475-8.

VYBÍRAL, Jindřich. *Mladí mistři: architekti ze školy Otto Wagnera na Moravě a ve Slezsku*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. 277 s. ISBN 80-7203-474-X.

VYBÍRAL, Jindřich. *Století dědiců a zakladatelů: architektura jižních Čech v období historismu*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1999. 214 s. ISBN 80-7203-205-4.

ZATLOUKAL, Pavel. *Příběhy z dlouhého století: architektura let 1750-1918 na Moravě a ve Slezsku*. Olomouc: Muzeum umění Olomouc, 2002. 702 s. ISBN 80-85227-49-5.

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 5				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / ZS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Součástí hodnocení je účast na přednášce. Zároveň si posluchač po dohodě s vyučujícím zvolí prvek vizuální kultury a z dostupné literatury a dalších zdrojů rekonstruuje jeho dějiny. Zápočet je udělován za písemný projekt, specifikující zvolené téma a obsahující základní bibliografii k jeho zpracování, specifikaci zdrojů obrazového materiálu a nástin struktury souboru, který předloží ke zkoušce v následujícím semestru.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu: Přednáška je součástí tříletého cyklu dvousemestrálních, na sebe navazujících kurzů. Studium předmětu předpokládá základní orientaci v dějinách umění a kulturní historii Evropy a vizuální citlivost na úrovni požadavků, kladených na uchazeče o studium na FAMU.					
Tematické okruhy: 1. Umění a kultura. Vizuální kultura. Umění / mimoumění. Vizualita. Stav a možnosti poznání vizuální kultury. 2. Hmotné a sociální prostředí. Město jako komplexní kulturní fenomén. Horizonty vnímání města. Město a vizuální zkušenost. 3. Přírodní a umělé místo. Protoarchitektura a zrod architektury. 4. Uvnitř a vně. Hradby a brány, hranice a osy. 5. Labyrint a mříž. 6. Princip akropole. Vertikální hierarchie struktury města a její významy. 7. Princip agory. Horizontální hierarchie struktury města a její významy. 8. Akropolis a agora. Vznik veřejného prostoru. 9. Privátní a veřejné ve městě. Nástin vývoje veřejného prostoru. 10. Město a krajina. Obraz vývoje vztahu člověka a přírody ve vizuální kultuře I. 11. Venkovské sídlo a krajina. Obraz vývoje vztahu člověka a přírody ve vizuální kultuře II. 12. Sakrální a profánní ve městě a v krajině.					
Výsledky učení: Cílem předmětu není jen podat základní obraz daného úseku vývoje evropské vizuální kultury a zprostředkovat základní sumu děl a stylových atributů, jež je jádrem naší kolektivní vizuální paměti, ale také poskytnout a kultivovat instrumenty uchopení a pochopení historických vizuálních artefaktů, jejich souvislostí a kontextů.					

Studijní literatura a studijní pomůcky

- AJVAZ, Michal, HAVEL, Ivan M. a MITÁŠOVÁ, Monika, edd. *Prostor a jeho člověk*. Praha: Vesmír, 2004. 327 s. ISBN 80-85977-60-5
- AUGÉ, Marc, UHDEOVÁ, Jitka, ed. a VOJTOVÁ, Jarmila, ed. *Antropologie současných světů*. Překlad Ivana Holzbachová. Vyd. 1. Brno: Atlantis, 1999. 127 s. ISBN 80-7108-154-X.
- BACHELARD, Gaston. *Poetika prostoru*. Vyd. 1. Praha: Malvern, 2009. 245 s. ISBN 978-80-86702-61-2.
- JACOBS, Mark D., ed. a HANRAHAN, Nancy Weiss, ed. *The Blackwell companion to the sociology of culture*. 1st pub. Malden: Blackwell, 2005. xvi, 503 s. Blackwell companions to sociology; 12. ISBN 0-631-23174-9.
- BURKE, Peter. *Co je kulturní historie?*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2011. 217 s. Bod. ISBN 978-80-7363-302-8.
- BURKE, Peter. *Lidová kultura v raně novověké Evropě*. Překlad Markéta Křížová. Vyd. 1. Praha: Argo, 2005. 374 s., [16] s. obr. příl. Každodenní život; sv. 22. ISBN 80-7203-638-6.
- BURKE, Peter. *Žebráci, šarlatáni, papežové: historická antropologie raně novověké Itálie: eseje o vnímání a komunikaci*. Vyd. 1. Jinočany: H & H, 2007. 403 s. ISBN 978-80-7319-069-9.
- BŮŽEK, Václav a KRÁL, Pavel, edd. *Člověk časného raného novověku*. Praha: Argo, 2007. 486 s. ISBN 978-80-7203-694-3.
- CÍLEK, Václav. *Krajiny vnitřní a vnější: texty o paměti krajiny, smysluplném bobrovi, areálu jablkového štrůdlu a také o tom, proč lezeme na rozhlednu*. Praha: Dokořán, 2002. 231 s., xvi s. obr. příl. ISBN 80-86569-29-2.
- CÍLEK, Václav. *Makom: kniha míst*. 1. vyd. Praha: Dokořán, 2004. 267 s., [16] s. obr. příl. ISBN 80-86569-91-8.
- CÍLEK, Václav. *Dýchat s ptáky: obyčejné texty o světle paměti, pravdě oblaků a útěše míst*. 1. vyd. Praha: Dokořán, 2008. 246 s. ISBN 978-80-7363-202-1.
- COOTE, Jeremy, ed. and SHELTON, Anthony, ed. *Anthropology, art and aesthetic*. Oxford: Clarendon Press, 1994. 304 s. ISBN 0-19-827945-0.
- ČENĚK, David, ed. a PORYBNÁ, Tereza, ed. *Vizuální antropologie: kultura žitá a viděná*. Překlad David Čeněk a Tereza Porybná. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010. 332 s. Estetika; sv. 2. ISBN 978-80-87378-47-2.
- DELUMEAU, Jean. *Dějiny ráje. Zahrada rozkoše*. Překlad Zdeněk Müller. Vyd. 1. Praha: Argo, 2003. 287 s. Každodenní život; sv. 15. ISBN 80-7203-460-X.
- DONADONI, Sergio. *Egyptský člověk a jeho svět*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2006. 313 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-813-4.
- DUBY, Georges. *Věk katedrál: umění a společnost 980-1420*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. 332 s., [32] s. obr. příl. Historické myšlení; sv. 16. ISBN 80-7203-418-9.
- DÜLMEN, Richard van. *Historická antropologie: vývoj, problémy, úkoly*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2002. 116 s. Bod. ISBN 80-86569-15-2.
- DÜLMEN, Richard van. *Kultura a každodenní život v raném novověku (16.-18. století). I, Dům a jeho lidé*. Překlad Martin Všetíček. Vyd. 1. Praha: Argo, 1999. 338 s. Každodenní život; sv. 3. ISBN 80-7203-116-3.
- DÜLMEN, Richard van. *Kultura a každodenní život v raném novověku (16.-18. století). II, Vesnice a město*. Překlad Martina Nováková. Vyd. 1. Praha: Argo, 2006. 358 s. Každodenní život; sv. 33. ISBN 80-7203-812-5.
- DÜLMEN, Richard van. *Kultura a každodenní život v raném novověku (16.-18. století). III, Náboženství, magie, osvícenství*. Překlad Pavel Himl. Vyd. 1. Praha: Argo, 2006. 339 s. Každodenní život; sv. 34. ISBN 80-7203-813-3.
- ECO, Umberto, ed. *Dějiny krásy*. Praha: Argo, 2005. 439 s. ISBN 80-7203-677-7.
- ECO, Umberto, ed. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007. 455 s. ISBN 978-80-7203-893-0.
- ELIADE, Mircea. *Posvátné a profánní*. Překlad Filip Karfík. Vyd. 1. v Praze: Česká křesťanská akademie, 1994. 155 s. Knihy ze světa; [sv. 7]. ISBN 80-85795-11-6.
- ELIAS, Norbert. *O procesu civilizace I – II*. Praha: Argo, 2006-2007. ISBN 80-7203-838-9, 978-80-7203-962-3.
- LAW, Jonathan, ed. *European culture: a contemporary companion*. 1st publ. London: Cassell, ©1993. vii, 403 s. ISBN 0-304-32720-4.
- FILIPOVÁ, Marta a RAMPLEY, Matthew. *Možnosti vizuálních studií: obrazy, texty, interpretace*. 1. vyd. Brno: Společnost pro odbornou literaturu – Barrister & Principal, 2007. 254 s., [32] s. obr. příl. ISBN 978-80-87029-26-8.
- FURET, François, ed. *Člověk romantismu a jeho svět*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2010. 287 s. ISBN 978-80-7021-818-1.
- GARIN, Eugenio, ed. *Renesanční člověk a jeho svět*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2003. 279 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-653-0.
- GEHL, Jan. *Život mezi budovami: užívání veřejných prostranství*. Vyd. v češtině 1. Brno: Nadace Partnerství, 2000. 202 s. ISBN 80-85834-79-0.

GUREVIČ, Aron Jakovlevič. *Kategorie středověké kultury*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1978. 286 s., 16 s. obr. příl. Most; sv. 17.

HEIDEGGER, Martin. *Básnický bydlí člověk*. Překlad Ivan Chvatík. 1. vyd. Praha: Institut pro středoevropskou kulturu a politiku, 1993. 185 s. Oikúmené. ISBN 80-85241-40-4.

HOFFMANN, František. *Středověké město v Čechách a na Moravě*. Vyd. 1., (Celkově 2., rozš. a upr.). Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2009. 712 s. Česká historie; sv. 20. ISBN 978-80-7106-543-2.

JŮZL, Miloš, ed. *Dějiny umělecké kultury I*. Praha: SPN, 1989. 367 s. ISBN 80-04-22192-0.

JŮZL, Miloš, ed. *Dějiny umělecké kultury II*. Praha: SPN, 1996. 342 s. ISBN 80-04-22193-9.

KLÁPŠTĚ, Jan. *Proměna českých zemí ve středověku*. Vyd. 1. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2005. 624 s. Česká historie; sv. 15. ISBN 80-7106-175-1.

KRATOCHVÍL, Petr, ed. *O smyslu a interpretaci architektury: sborník textů zahraničních autorů*. Překlad Petr Kratochvíl. Vyd. 1. Praha: Vysoká škola umělecko-průmyslová, 2005. 191 s. ISBN 80-86863-04-2.

KRATOCHVÍL, Zdeněk, HORÁČEK, Ivan a SÁDLO, Jiří. *Filosofie živé přírody*. Praha: Herrmann, 1994. 222 s.

LE GOFF, Jacques. *Kultura středověké Evropy*. Překlad Josef Čermák. Vyd. 2., Ve Vyšehradu 1. Praha: Vyšehrad, 2005. 702 s., [8] s. barev. obr. příl. Kulturní historie. ISBN 80-7021-808-8.

LE GOFF, Jacques, ed. *Středověký člověk a jeho svět*. Překlad Ondřej Bastl. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 1999. 319 s. ISBN 80-7021-274-8.

LE GOFF, Jacques a SCHMITT, Jean-Claude. *Encyklopedie středověku*. Překlad Lada Bosáková. 1. vyd. Praha: Vyšehrad, 2002. 935 s. ISBN 80-7021-545-3.

LIBROVÁ, Hana. *Láska ke krajině?*. Vyd. 1. V Brně: Blok, 1988. 165 s.

LYNCH, Kevin. *Obráz města*. Praha: Bova Polygon, 2004. 202 s. ISBN 80-7273-094-0.

MAIER, Karel, ed. *Urbanistická čítanka: vybrané texty urbanistické literatury XX. století: 1., Klasikové moderního urbanismu, urbanismus jako prostorové utváření měst*. Vyd. 1. Praha: Česká komora architektů, 2000. 127 s. ISBN 80-902735-3-X.

MAIER, Karel, ed. *Urbanistická čítanka II.: vybrané texty urbanistické literatury XX. století*. Překlad Petra Kůsová. Vyd. 1. Praha: Česká komora architektů, 2003. 112 s. ISBN 80-902735-8-0.

MATOUŠEK, Václav. *Čechy krásné, Čechy mé: proměny krajiny Čech v době industriální*. 1. vyd. Praha: Krigl, ©2010. 381 s. ISBN 978-80-86912-36-3.

ŠMAHEL, František, ed. a NODL, Martin, ed. *Člověk českého středověku*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. 500 s. Každodenní život; sv. 14. ISBN 80-7203-448-0.

NODL, Martin a TINKOVÁ, Daniela. *Antropologické přístupy k historickému bádání*. Praha: Argo, 2007. 272 s. ISBN 978-80-7203-923-4.

NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius loci: k fenomenologii architektury*. Překlad Pavel Halík a Petr Kratochvíl. 1. vyd. Praha: Odeon, 1994. 218 s. ISBN 80-207-0241-5.

PETRÁŇ, Josef. a kol. *Dějiny hmotné kultury I*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1985. 478 s. ISBN 14-417-85.

PETRÁŇ, Josef. a kol. *Dějiny hmotné kultury II*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1995-1997. 519 s. ISBN 80-7174-084-X.

SÁDLO, Jiří et al. *Krajina a revoluce: významné přelomy ve vývoji kulturní krajiny Českých zemí*. Vyd. 1. Praha: Malá Skála, 2005. 247 s. ISBN 80-86776-02-6.

SCHAMA, Simon. *Krajina a paměť*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2007. 702 s., [36 s., 1 složený l. barev. obr. příl.]. Zip; sv. 6. ISBN 978-80-7203-803-9.

ŠEVČÍK, Oldřich. *Architektura – historie – umění: kulturně-civilizační vývoj v Evropě od antiky do počátku 19. století*. 2., rozš. vyd. Praha: Grada, 2007. 330 s. ISBN 978-80-247-2032-6.

ŠKABRADA, Jiří. *Lidové stavby: architektura českého venkova*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1999. 246 s. ISBN 80-7203-082-5.

VERNANT, Jean-Pierre, ed. *Řecký člověk a jeho svět*. Vydání 1. Praha: Vyšehrad, 2005. 268 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-731-6.

VILLARI, Rosario, ed. *Barokní člověk a jeho svět*. Vydání 1. Praha: Vyšehrad, 2004. 326 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-683-2.

VLNAS, Vít, ed. *Sláva barokní Čechie: stati o umění, kultuře a společnosti 17. a 18. století*. V Praze: Národní galerie, 2001. 354 s. ISBN 80-7035-258-2.

WINTER, Zikmund, HAVEL, Rudolf, ed. a ROYT, Jan, ed. *Zlatá doba měst českých*. Vyd. 2., v Odeonu první. Praha: Odeon, 1991. 267 s. Klub čtenářů (Odeon); Sv. 637. ISBN 80-207-0244-X.

WINTHROP, Robert H. *Dictionary of concepts in cultural anthropology*. New York, London: Westport, Greenwood Press, 1991. 360 s. ISBN 0-313-24280-1.

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Dějiny a teorie výtvarného umění a architektury 6				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / LS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	28	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	Zkouška			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Účast na přednášce + vypracování práce (dle zadání ze zimního semestru – písemný projekt, specifikující zvolené téma a obsahující základní bibliografii k jeho zpracování, specifikaci zdrojů obrazového materiálu a nástin struktury souboru).					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu: Přednáška je součástí tříletého cyklu dvousemestrálních, na sebe navazujících kurzů. Studium předmětu předpokládá základní orientaci v dějinách umění a kulturní historii Evropy a vizuální citlivost na úrovni požadavků, kladených na uchazeče o studium na FAMU.					
Tematické okruhy: 1. Bydlení jako klíč k prostředí. Páteří témata bydlení. Princip domus a princip insula. 2. Dům/byt jako obraz světa. Dům/byt a rodina. Funkční a významová náplň domácnosti. Elementy obytného prostředí. 3. Nástin vývoje vybraných typů obytné architektury. 4. Nástin dějin vytápění, osvětlování, zásobování vodou a likvidace odpadků. 5. Nástin dějin zařizovacích předmětů. 6. Nástin dějin stravy, gastronomické kultury a stolování. 7. Tělo a tělesnost jako téma vizuální kultury. Klíčové problémy a vývoj. Nahota v každodennosti a ve vizuální kultuře. Sexualita a vizuální kultura. 8. Oděv a úprava těla. Nástin vývoje I. 9. Oděv a úprava těla. Nástin vývoje II. 10. Smrt a smrtelnost jako základní téma kultury. Kulturní dějiny smrti. Narození a smrt ve vizuální kultuře. 11. Dějiny pohřbívání. Funerální umění a jeho kontexty. 12. Pohyb v prostoru a vizuální kultura. 13. Komunikace a vizuální kultura. Vztah vizuální komunikace a výtvarného umění.					
Výsledky učení: Cílem předmětu není jen podat základní obraz daného úseku vývoje evropské vizuální kultury a zprostředkovat základní sumu děl a stylových atributů, jež je jádrem naší kolektivní vizuální paměti, ale také poskytnout a kultivovat instrumenty uchopení a pochopení historických vizuálních artefaktů, jejich souvislostí a kontextů.					

Studijní literatura a studijní pomůcky

- ARIES, Philippe. *Dějiny smrti I – II*. Překlad Danuše Navrátilová. Praha: Argo, 2000. 768 s. ISBN 80-7203-293-3.
- ASSMANN, Jan. *Smrt jako fenomén kulturní teorie: obrazy smrti a zádušní kult ve starověkém Egyptě*. Překlad Radka Fialová. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2003. 91 s. Světová náboženství. ISBN 80-7021-514-3.
- BURKE, Peter. *Co je kulturní historie?*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2011. 217 s. Bod. ISBN 978-80-7363-302-8.
- BURKE, Peter. *Lidová kultura v raně novověké Evropě*. Překlad Markéta Křížová. Vyd. 1. Praha: Argo, 2005. 374 s., [16] s. obr. příl. Každodenní život; sv. 22. ISBN 80-7203-638-6.
- BURKE, Peter. *Žebráci, šarlatáni, papežové: historická antropologie raně novověké Itálie: eseje o vnímání a komunikaci*. Vyd. 1. Jinočany: H & H, 2007. 403 s. ISBN 978-80-7319-069-9.
- BŮŽEK, Václav a KRÁL, Pavel, edd. *Člověk časného raného novověku*. Praha: Argo, 2007. 486 s. ISBN 978-80-7203-694-3.
- COOTE, Jeremy, ed. and SHELTON, Anthony, ed. *Anthropology, art and aesthetic*. Oxford: Clarendon Press, 1994. 304 s. ISBN 0-19-827945-0.
- ČENĚK, David, ed. a PORYBNÁ, Tereza, ed. *Vizuální antropologie: kultura žitá a viděná*. Překlad David Čeněk a Tereza Porybná. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010. 332 s. Estetika; sv. 2. ISBN 978-80-87378-47-2.
- ČINÁTL OVÁ, Blanka. *Příběh těla*. Příbram: Pistorius & Olšanská, 2009. 223 s. ISBN 978-80-87053-36-2.
- DELUMEAU, Jean. *Dějiny ráje. Zahrada rozkoše*. Překlad Zdeněk Müller. Vyd. 1. Praha: Argo, 2003. 287 s. Každodenní život; sv. 15. ISBN 80-7203-460-X.
- DONADONI, Sergio. *Egyptský člověk a jeho svět*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2006. 313 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-813-4.
- DUBY, Georges. *Věk katedrál: umění a společnost 980-1420*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. 332 s., [32] s. obr. příl. Historické myšlení; sv. 16. ISBN 80-7203-418-9.
- DÜLMEN, Richard van. *Historická antropologie: vývoj, problémy, úkoly*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2002. 116 s. Bod. ISBN 80-86569-15-2.
- DÜLMEN, Richard van. *Kultura a každodenní život v raném novověku (16.-18. století). I, Dům a jeho lidé*. Překlad Martin Všetíček. Vyd. 1. Praha: Argo, 1999. 338 s. Každodenní život; sv. 3. ISBN 80-7203-116-3.
- DÜLMEN, Richard van. *Kultura a každodenní život v raném novověku (16.-18. století). II, Vesnice a město*. Překlad Martina Nováková. Vyd. 1. Praha: Argo, 2006. 358 s. Každodenní život; sv. 33. ISBN 80-7203-812-5.
- DÜLMEN, Richard van. *Kultura a každodenní život v raném novověku (16.-18. století). III, Náboženství, magie, osvícenství*. Překlad Pavel Himl. Vyd. 1. Praha: Argo, 2006. 339 s. Každodenní život; sv. 34. ISBN 80-7203-813-3.
- ECO, Umberto, ed. *Dějiny krásy*. Praha: Argo, 2005. 439 s. ISBN 80-7203-677-7.
- ECO, Umberto, ed. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007. 455 s. ISBN 978-80-7203-893-0.
- ELIADE, Mircea. *Posvátné a profánní*. Překlad Filip Karfík. Vyd. 1. v Praze: Česká křesťanská akademie, 1994. 155 s. Knihy ze světa; [sv. 7]. ISBN 80-85795-11-6.
- ELIAS, Norbert. *O procesu civilizace I – II*. Praha: Argo, 2006-2007. ISBN 80-7203-838-9, 978-80-7203-962-3.
- LAW, Jonathan, ed. *European culture: a contemporary companion*. 1st publ. London: Cassell, ©1993. vii, 403 s. ISBN 0-304-32720-4.
- FILIPOVÁ, Marta a RAMPLEY, Matthew. *Možnosti vizuálních studií: obrazy, texty, interpretace*. 1. vyd. Brno: Společnost pro odbornou literaturu – Barrister & Principal, 2007. 254 s., [32] s. obr. příl. ISBN 978-80-87029-26-8.
- FOUCAULT, Michel. *Dějiny sexuality: Vůle k vědění: Užívání slasti: Péče o sebe*. Praha: Herrmann & synové, 1999, 2003. ISBN 80-238-5090-3, 80-239-1187-2, 80-239-1186-4.
- FREEDMAN, Paul H., ed. *Jídlo: dějiny chuti*. 1. české vyd. Praha: Mladá fronta, 2008. 368 s. ISBN 978-80-204-1847-0.
- GARIN, Eugenio, ed. *Renesanční člověk a jeho svět*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2003. 279 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-653-0.
- GOODY, Jack. *Proměny rodiny v evropské historii: historicko-antropologická esej*. Vyd. 1. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2006. 229 s. Utváření Evropy; sv. 10. ISBN 80-7106-396-7.
- GREBENÍČKOVÁ, Růžena. *Tělo a tělesnost v novověkém myšlení*. Vyd. 1. Praha: Prostor, 1997. 107 s. Střed; sv. 18. ISBN 80-85190-65-6.
- GUREVIČ, Aron Jakovlevič. *Kategorie středověké kultury*. Překlad Jaroslav Kolár. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1978. 286 s., 16 s. obr. příl. Most; sv. 17.
- HEIDEGGER, Martin. *Básnický bydlí člověk: německo-česky*. Překlad Ivan Chvatík. 2., opr. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2006. 203 s. Knihovna novověké tradice a současnosti; sv. 53. ISBN 80-7298-165-X.

HLAVAČKA, Milan. *Cestování v éře dostavníku: všední den na středoevropských cestách*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1996. 137 s., viii s. barev. il. Každodenní život; sv. 1. ISBN 80-7203-015-9.

JŮZL, Miloš, ed. *Dějiny umělecké kultury I*. Praha: SPN, 1989. 367 s. ISBN 80-04-22192-0.

JŮZL, Miloš, ed. *Dějiny umělecké kultury II*. Praha: SPN, 1996. 342 s. ISBN 80-04-22193-9.

KRATOCHVÍL, Zdeněk, HORÁČEK, Ivan a SÁDLO, Jiří. *Filosofie živé přírody*. Praha: Herrmann, 1994. 222 s.

LE GOFF, Jacques. *Kultura středověké Evropy*. Překlad Josef Čermák. Vyd. 2., Ve Vyšehradu 1. Praha: Vyšehrad, 2005. 702 s., [8] s. barev. obr. příl. Kulturní historie. ISBN 80-7021-808-8.

LE GOFF, Jacques, ed. *Středověký člověk a jeho svět*. Překlad Ondřej Bastl. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 1999. 319 s. ISBN 80-7021-274-8.

LE GOFF, Jacques a SCHMITT, Jean-Claude. *Encyklopedie středověku*. Překlad Lada Bosáková. 1. vyd. Praha: Vyšehrad, 2002. 935 s. ISBN 80-7021-545-3.

LE GOFF, Jacques a TRUONG, Nicolas. *Tělo ve středověké kultuře*. Překlad Věra Dvořáková. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2006. 155 s. Kulturní historie. ISBN 80-7021-826-6.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mythologica. [1], Syrové a vařené*. Překlad Jindřich Vacek. Vyd. 1. Praha: Argo, 2006. 423 s. Capricorn; sv. 14. ISBN 80-7203-644-0.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mythologica. [2], Od medu k popelu*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2006. 469 s. Capricorn; sv. 15. ISBN 80-7203-737-4.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mythologica. [3], Původ stolničení*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2007. 510 s., [3] s. barev. obr. příl. Capricorn; sv. 16. ISBN 978-80-7203-907-4.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mythologica. [4], Nahý člověk*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2009. 746 s. Capricorn; sv. 15. ISBN 978-80-257-0059-4.

MONTANARI, Massimo. *Hlad a hojnost: dějiny stravování v Evropě*. Překlad Zora Obstová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2003. 227 s. Utváření Evropy; sv. 6. ISBN 80-7106-560-9.

NAVRÁTILOVÁ, Alexandra. *Narození a smrt v české lidové kultuře*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2004. 413 s., [16] s. barev. obr. příl. ISBN 80-7021-397-3.

ŠMAHEL, František, ed. a NODL, Martin, ed. *Člověk českého středověku*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. 500 s. Každodenní život; sv. 14. ISBN 80-7203-448-0.

NODL, Martin a TINKOVÁ, Daniela. *Antropologické přístupy k historickému bádání*. Praha: Argo, 2007. 272 s. ISBN 978-80-7203-923-4.

NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius loci: k fenomenologii architektury*. Překlad Pavel Halík a Petr Kratochvíl. 1. vyd. Praha: Odeon, 1994. 218 s. ISBN 80-207-0241-5.

PETRÁŇ, Josef. a kol. *Dějiny hmotné kultury I*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1985. 478 s. ISBN 14-417-85.

PETRÁŇ, Josef. a kol. *Dějiny hmotné kultury II*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1995-1997. 519 s. ISBN 80-7174-084-X.

ŠEVČÍK, Oldřich. *Architektura – historie – umění: kulturně-civilizační vývoj v Evropě od antiky do počátku 19. století*. 2., rozš. vyd. Praha: Grada, 2007. 330 s. ISBN 978-80-247-2032-6.

ŠKABRADA, Jiří. *Lidové stavby: architektura českého venkova*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1999. 246 s. ISBN 80-7203-082-5.

VERNANT, Jean-Pierre, ed. *Řecký člověk a jeho svět*. Vydání 1. Praha: Vyšehrad, 2005. 268 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-731-6.

VILLARI, Rosario, ed. *Barokní člověk a jeho svět*. Vydání 1. Praha: Vyšehrad, 2004. 326 s. Člověk a jeho svět. ISBN 80-7021-683-2.

VLNAS, Vít, ed. *Sláva barokní Čechie: stati o umění, kultuře a společnosti 17. a 18. století*. V Praze: Národní galerie, 2001. 354 s. ISBN 80-7035-258-2.

WINTER, Zikmund, HAVEL, Rudolf, ed. a ROYT, Jan, ed. *Zlatá doba měst českých*. Vyd. 2., v Odeonu první. Praha: Odeon, 1991. 267 s. Klub čtenářů (Odeon); Sv. 637. ISBN 80-207-0244-X.

WINTHROP, Robert H. *Dictionary of concepts in cultural anthropology*. New York, London: Westport, Greenwood Press, 1991. 360 s. ISBN 0-313-24280-1.

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Dějiny hudby 1				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / ZS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	24	kreditů	1
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Písemný test a ústní pohovor					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	doc. MgA. Pavel Kopecký				
Stručná anotace předmětu					
<p>Popis předmětu:</p> <p>Cílem předmětu je seznámit posluchače s historickým vývojem evropské hudby a hudební teorie. Přednášky jsou doplněny ukázkami hudebních skladeb významných tvůrců z probíraných slohových období.</p> <p>Tematické okruhy:</p> <p>1/ Periodizace hudby podle uměleckých slohových období – antická hudba, gotika, renesance, baroko, klasicismus, romantismus, impresionismus, expresionismus, nová hudba, charakteristiky jednotlivých slohů</p> <p>2/ Gregoriánský chorál, deklamační a melismatický způsob zhudebnění textu, formy gregoriánského chorálu, notace chorálu – neumy, menzurální notace</p> <p>3/ Gotika 12.a 13.stol. světská hudba – trubaduři a truvéři, církevní hudba – počátky kontrapunktu – discantus, organum, gymel. Notredamská škola, gotický motet</p> <p>4/ Guillaume de Machaut, gotická hudba v českých zemích, nejstarší české duchovní písně, některé hudební nástroje užívané ve středověké hudbě.</p> <p>5/ Renesance – charakteristické znaky slohu, nizozemské školy – význam a hlavní představitelé, technika imitace, hudební hříčky, Benátská škola.</p> <p>6/ Francouzská škola – zvukomalebný chanson, Římská škola - G. P. da Palestrina – reforma mše, Orlando di Lasso, C.Gesualdo da Venosa – madrigal. Česká renesanční hudba – K. Harant, J. Handl-Gallus</p> <p>7/ Baroko – charakteristické znaky slohu, florentská kamerata – monodie, vznik opery Claudio Monteverdi.</p> <p>8/ Instrumentální hudba baroka – barokní suita, části suity. Sonata da camera, sonata da chiesa, triová sonáta, technika číslovaného basu (generálbas), concerto grosso, instrumentální koncert, sinfonia.</p> <p>9/ České hudební baroko – Adam Michna, J. D. Zelenka, B. M. Černohorský</p> <p>10/ Evropské vrcholné baroko – Antonio Vivaldi, G. F. Händel, J.S.Bach</p> <p>11/ Klasicismus – charakteristické znaky slohu, vývoj sonátové formy, Mannheimská škola, symfonie, složení orchestru, operní reforma Ch.W.Glucka</p> <p>12/ Český klasicismus – F.X.Brixi, F.X.Dušek, J.J.Ryba a další, česká emigrace – J.V.Voříšek, J.Mysliveček, J.L.Dusík, Ant.Rejcha a další.</p>					
<p>Výsledky učení:</p> <p>Posluchač se orientuje v elementární hudební terminologii, zvládá určovat z nahrávky slohová období vzniku</p>					

skladby. Dokáže charakterizovat skladebné techniky a hudební formy vzniklé a využívané v daném hudebním slohu.

Studijní literatura a studijní pomůcky

Doporučená literatura:

ZENKL, Luděk. *ABC hudebních forem*. Praha: Supraphon, 1984

POLEDNÁK, Ivan. *Stručný slovník hudební psychologie*. Praha: Supraphon, 1984

PILKA, Jiří. *Zaostrené na hudbu*. Bratislava: Opus, 1983

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Dějiny hudby 2				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / LS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	28	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Písemný test a ústní zkouška. Složení ústní zkoušky je podmíněno úspěšným absolvováním písemného testu.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	doc. MgA. Pavel Kopecký				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu: Cílem předmětu je seznámit posluchače s historickým vývojem evropské hudby od klasicismu po současnost. Přednášky jsou doplněny ukázkami hudebních skladeb významných tvůrců z probíraných slohových období. Předmět navazuje na přednášku Dějiny hudby 1. Tematické okruhy: 1/ Vrcholná evropská klasika – J.Haydn, W.A.Mozart, L.van Beethoven. 2/ Romantismus – charakteristické znaky slohu, F.Schubert, C.M. von Weber, F. Mendelssohn-Bartholdy, R.Schumann, F.Chopin. 3/ Operní skladatelé romantismu – G.Rossini, G.Verdi, R.Wagner, symfonikové – H.Berlioz, F.Liszt (symfonická báseň), J.Brahms, C.Franck, G.Mahler 4/ Čeští romantičtí skladatelé - B. Smetana, A. Dvořák, Z. Fibich, J. Suk, ruský romantismus – M.I.Glinka, P. I. Čajkovskij, Mocná hrstka - M. P. Musorgskij 5/ Počátek dvacátého století, kontinuita nových hudebních tendencí s předchozím vývojem. G. Mahler, A. Skrjabin, R. Strauss. 6/ Impresionismus – charakteristické znaky, C.Debussy, M.Ravel 7/ Pařížská šestka – A.Honegger, D.Milhaud 8/ Projekty nové hudby, F. Busoni – Návrh nové estetiky hudebního umění, destrukce tradičních hudebních forem, užití netradičních hudebních nástrojů a zdrojů zvuku. 9/ Atonalita a dodekafonie, expresionismus - A. Schonberg, A. Berg, A. Webern 10/ P. Hindemith, J. Sibelius, D. Šostakovič – návraty k tonalitě 11/ Významní čeští skladatelé 20. století - J. B. Foerster, V. Novák, L. Janáček, B. Martinů. K. Slavický 12/ P. Boulez. K. Stockhausen – elektroakustické kompozice. E. Varese – Poeme elektronique 13/ W. Lutoslawski, K Penderecki, G. Ligeti, minimalismus, inspirace jazzovou a orientální hudbou 14/ Současná elektroakustická hudba, akusmatické produkce, instalace, experimenty.					
Výsledky učení: Student se orientuje v elementární hudební terminologii, dokáže určovat z nahrávky slohová období vzniku skladby. Umí charakterizovat skladebné techniky a hudební formy vzniklé a využívané v daném hudebním slohu.					

Studijní literatura a studijní pomůcky

Doporučená literatura:

ZENKL, Luděk. *ABC hudebních forem*. Praha: Supraphon, 1984

BERKOVEC, Jiří. *Hry s tóny*. Praha: Supraphon, 1971

HERZFELD, Friedrich. *Musica nova*. Praha: Mladá fronta, 1966

KOHOUTEK, Ctirad. *Novodobé skladebné směry v hudbě*. Praha: Státní hudební vydavatelství, 1965

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Imaginární světy 1				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / ZS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	Zkouška			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Posuzuje se výhradně schopnost originálního přístupu ke zvolenému tématu uvažování.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	Mgr. Dita Malečková, Ph.D.				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu Studentům je v úvodu kurzu položena základní otázka: Jak je to možné, že fikce může vzbuzovat hluboké (a skutečné emoce), jakkoli ten, kdo je prožívá, je si vědom jejich neskutečnosti? Aby bylo možné tuto otázku zodpovědět, je třeba prozkoumat: 1/ Moderní dějiny pojmu imaginace, jeho vymezení proti pojmům příbuzným (imaginární, fiktivní; obrazotvornost a fantazie atd.). 2/ Pochopit funkci a fungování imaginace, a to nejen v umění, nýbrž zcela obecně, tedy zaměřit se na zvláštní a nezaměnitelný způsob osvojování skutečnosti po způsobu imaginace. 3/ Zejména v aktuálním kontextu hledat shody a odlišnosti mezi následujícími pojmy: skutečné, možné, aktuální, virtuální atd. Klíčovým problémem bude rovněž “vizuální imaginace”					
Výsledky učení Studenti si osvojí nástroje potřebné k reflexi vlastní tvorby i možnosti a nástroje teoretického vztahu k uměleckému dílu.					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
Vybrané texty s důrazem na současné autory. Přednášky se neopakují, proto se studijní materiály mění tak, aby odpovídaly konkrétním tématům.					

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Imaginární světy 2				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- /LS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	28	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Posuzuje se výhradně schopnost originálního přístupu ke zvolenému tématu uvažování.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	Mgr. Dita Malečková, Ph.D.				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu Studentům je v úvodu kurzu položena základní otázka: Jak je to možné, že fikce může vzbuzovat hluboké (a skutečné emoce), jakkoli ten, kdo je prožívá, je si vědom jejich neskutečnosti? Aby bylo možné tuto otázku zodpovědět, je třeba prozkoumat: 1/ Moderní dějiny pojmu imaginace, jeho vymezení proti pojmům příbuzným (imaginární, fiktivní; obrazotvornost a fantazie atd.). 2/ Pochopit funkci a fungování imaginace, a to nejen v umění, nýbrž zcela obecně, tedy zaměřit se na zvláštní a nezaměnitelný způsob osvojování skutečnosti po způsobu imaginace. 3/ Zejména v aktuálním kontextu hledat shody a odlišnosti mezi následujícími pojmy: skutečné, možné, aktuální, virtuální atd. Klíčovým problémem bude rovněž “vizuální imaginace”					
Výsledky učení Studenti si osvojí nástroje potřebné k reflexi vlastní tvorby i možnosti a nástroje teoretického vztahu k uměleckému dílu.					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
Vybrané texty s důrazem na současné autory. Přednášky se neopakují, proto se studijní materiály mění tak, aby odpovídaly konkrétním tématům.					

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Psychologie osobnosti 1				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / ZS
Rozsah studijního předmětu	26s/sem	hod.	26	kreditů	1
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet			Forma výuky	semináře
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Kredity jsou uděleny na základě: aktivity na přednáškách, minimální účast na 70 % celkového počtu hodin.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	Mgr. Karel Malimánek				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu: Kurz je zaměřen na přehled základních přístupů k popisu osobnosti, resp. filmové postavy. Popis osobnosti vychází z pozorování chování. Toto chování – verbální i neverbální slouží jako základ pro usuzování diváka ohledně vnitřní motivace filmové postavy a vede k její potenciální (ne)důvěryhodnosti. V kurzu se budeme zabývat těmito tématy: co vše můžeme u filmové postavy pozorovat, z čeho a jak usuzujeme na vlastnosti této postavy a jaké základní vlastnosti (složky) osobnosti známe a používáme v psychologii?					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
Drapela, Victor J. <i>Přehled teorií osobnosti</i> . Portál Praha 2011, 176 stran, ISBN 978-80-262-0040-6 Nakonečný, Milan. <i>Psychologie osobnosti</i> . Academia, Praha 1998, 340 stran, ISBN:80-200-0628-1 Smékal, Vladimír. <i>Pozvání do psychologie osobnosti</i> . Barrister & Principal Praha 2002, 517 stran, ISBN:80-86598-65-9					

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Psychologie osobnosti 2				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / LS
Rozsah studijního předmětu	26s/sem	hod.	26	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška			Forma výuky	semináře
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Kredity jsou uděleny na základě: aktivity na přednáškách, minimální účast na 70 % celkového počtu hodin.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	Mgr. Karel Malimánek				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu: Kurz navazuje na kurz Psychologie osobnosti 1 a je zaměřen na motivaci osobnosti, resp. filmové postavy. Teorie vědomé a nevědomé motivace a vnitřního konfliktu je základní pro pochopení postavy a jejího chování (jednání). Film byl vždy považován za médium, který tyto motivační procesy dokáže pomocí obrazových prostředků zobrazit. Budou představeny psychoanalytické teorie motivace, transakční teorie E. Berneho a analytická archetypální teorie C. G. Junga a J. Campbella. Na základě těchto teorií budeme prakticky pracovat na interpretacích vybraných filmových děl, především s ohledem na vývoj motivace filmové postavy v čase.					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
Berne, Eric. <i>Jak si lidé hrají?</i> Portál Praha 2011, 200 s. ISBN 978-80-7367-992-7. Campbell, Joseph. <i>Tisíc tváří hrdiny</i> . Portál Praha 2000, 339 s. ISBN:8071783544. Jacobi, Jolande. <i>Psychologie C.G.Junga</i> . Portál Praha 1992, 216 s. ISBN:978-80-262-0353-7. McWilliams, Nancy. <i>Psychoanalytická diagnóza</i> . Portál Praha 2015, 408 s. ISBN:978-80-262-0943-0. Mitchell, Stephen A. a Black, Margaret J. <i>Freud a po Freudovi: dějiny moderního psychoanalytického myšlení</i> . Překlad Štěpán Kovařík. Vyd. 1. Praha: Triton, 1999. 312 s. ISBN 80-7254-029-7.					

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Současná filosofie 1				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / ZS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zápočet			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Předmětem závěrečného hodnocení je odevzdaný závěrečný esej na téma, které souvisí s obsahem přednášek.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	prof. PhDr. Miroslav Petříček, Dr. CSc.				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu: Širší kontext teoretických reflexí spjatých s technickými obrazy; filosofická zkoumání času, vyprávění a pohybu. Fenomenologie a její hranice (pojem události, diskontinuity a simultaneity). Vztah mezi různými médii (film, literatura, výtvarné umění) a mezi technologií a kulturou. Mezioborovost jako způsob uvažování, který umožňuje hledat souvislosti mezi různými oblastmi, aniž se snaží zkoumaný jev redukovat na minimální společný jmenovatel. Základní problém: co existuje před příběhem a vyprávěním? Pojem události ve filosofii II. poloviny 20. století nesouvisí pouze s časovostí, nýbrž rovněž se samou látkou skutečnosti, a proto otázka po příběhu a vyprávění směřuje rovněž do oblasti ontologie. Rámcem celého tohoto zkoumání je fotografie a film, resp. fotografičnost filmu (index a ikon), protože je možné tvrdit: v té míře, v níž je film vyprávěním, přestává být filmem (Sean Cubitt). Skrze analýzu filmu je tak možné proniknout k podmínkám možnosti příběhu a vyprávění. S tím pak souvisí i pojmy textu a diskursu, které se objevují nejen v sémiologii, ale stejně tak i ve filosofii. Cíl kurzu je nikoli seznamování se současným myšlením, nýbrž aktivní práce s tímto myšlením a jeho pojmy, experimentování s hranicemi, které zbytečně oddělují obory.					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
Giorgio AGAMBEN, <i>Infancy and History. On the Destruction of Experience</i> . Verso, London New York, 2007. Giorgio AGAMBEN, <i>Prostředky bez účelu. Poznámky o politice</i> , Přel. Naděžda Bonaventurová. Sociologické nakladatelství Praha, 2003. Derek ATTRIDGE, "Derrida and the Questioning of Literature", in: Jacques DERRIDA, <i>Acts of Literature</i> . Ed. by Derek Attridge, Routledge, New York, London 1992. Noël BURCH, <i>La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique</i> . Paris, Nathan 1990. Noël CARROLL, Jinhee CHOI (eds.), <i>Philosophy of Film and Motion Pictures</i> , Blackwell 2006 Dorrit COHN, <i>Distinction of Fiction</i> , John Hopkins UP, Baltimore, 1998. (Čes. překl. Dorrit COHNOVÁ, <i>Co dělá fikci fikcí</i> . Přel. M. Orálek a V. Klusíková, Academia, Praha 2009. Sean CUBITT, <i>The Cinema Effect</i> . The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2005. Mark CURRIE, <i>About Time. Narrative, Fiction and the Philosophy of Time</i> . Edinburgh University Press, 2007.					

Georges DIDI-HUBERMAN, *La ressemblance par contact. Archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*, Ed. de Minuit, Paris 2008

Carlo GINZBURG, *Spurensicherung. Die Wissenschaft auf der Suche nach sich selbst*. Wagenbach, Berlin 2002

Edmund HUSSERL, *Späte Texte über Zeitkonstitution (1929-1934). Die C-Manuskripte*. Hrsg. von Dieter Lohmar, *Husserliana Materialien Bd. VIII*, Springer 2006.

Milan JANKOVIČ, *Dílo v pohybu*, Academia 2009.

Siegfried KRACAUER, *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*, Princeton 1997

Jurij M. LOTMAN, *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*, Slovenský filmový ústav, Bratislava 2008.

Charles Sanders PEIRCE, *Collected Papers of Ch.S. Peirce, I.-VI*, ed. by Ch. Harsthorne and P. Weis. Harvård U.P., Cambridge Mass. 1931-35; *VII.-VIII*. ed. by A.W. Burks, Harvård U.P., Cambridge Mass. 1958.

Claude ROMANO, *L'événement et le monde*, Presses Universitaires de France, 1998.

Claude ROMANO, *L'événement et le temps*, Presses Universitaires de France, Paris 1999.

Claude ROMANO, *Il y a*, Presses Universitaires de France, Paris 2003.

Alfred North WHITEHEAD, *Process and Reality*

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Současná filosofie 2				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / LS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	Zápočet			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Předmětem závěrečného hodnocení je odevzdaný závěrečný esej na téma, které souvisí s obsahem přednášek.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	prof. PhDr. Miroslav Petříček, Dr. CSc.				
Stručná anotace předmětu					
<p>Popis předmětu:</p> <p>Širší kontext teoretických reflexí spjatých s technickými obrazy; filosofická zkoumání času, vyprávění a pohybu. Fenomenologie a její hranice (pojem události, diskontinuity a simultaneity). Vztah mezi různými médii (film, literatura, výtvarné umění) a mezi technologií a kulturou. Mezioborovost jako způsob uvažování, který umožňuje hledat souvislosti mezi různými oblastmi, aniž se snaží zkoumaný jev redukovat na minimální společný jmenovatel.</p> <p>Základní problém: co existuje před příběhem a vyprávěním? Pojem události ve filosofii II. poloviny 20. století nesouvisí pouze s časovostí, nýbrž rovněž se samou látkou skutečnosti, a proto otázka po příběhu a vyprávění směřuje rovněž do oblasti ontologie. Rámcem celého tohoto zkoumání je fotografie a film, resp. fotografičnost filmu (index a ikon), protože je možné tvrdit: v té míře, v níž je film vyprávěním, přestává být filmem (Sean Cubitt). Skrze analýzu filmu je tak možné proniknout k podmínkám možnosti příběhu a vyprávění. S tím pak souvisí i pojmy textu a diskursu, které se objevují nejen v sémiologii, ale stejně tak i ve filosofii.</p> <p>Cíl kurzu: nikoli seznamování se současným myšlením, nýbrž aktivní práce s tímto myšlením a jeho pojmy, experimentování s hranicemi, které zbytečně oddělují obory.</p>					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
Giorgio AGAMBEN, <i>Infancy and History. On the Destruction of Experience</i> . Verso, London New York, 2007. Giorgio AGAMBEN, <i>Prostředky bez účelu. Poznámky o politice</i> , Přel. Naděžda Bonaventurová. Sociologické nakladatelství Praha, 2003. Derek ATTRIDGE, "Derrida and the Questioning of Literature", in: Jacques DERRIDA, <i>Acts of Literature</i> . Ed. by Derek Attridge, Routledge, New York, London 1992. Noël BURCH, <i>La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique</i> . Paris, Nathan 1990. Noël CARROLL, Jinhee CHOI (eds.), <i>Philosophy of Film and Motion Pictures</i> , Blackwell 2006 Dorrit COHN, <i>Distinction of Fiction</i> , John Hopkins UP, Baltimore, 1998. (Čes. překl. Dorrit COHNOVÁ, <i>Co dělá fikci fikcí</i> . Přel. M. Orálek a V. Klusíková, Academia, Praha 2009. Sean CUBITT, <i>The Cinema Effect</i> . The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2005. Mark CURRIE, <i>About Time. Narrative, Fiction and the Philosophy of Time</i> . Edinburgh University Press, 2007.					

Georges DIDI-HUBERMAN, *La ressemblance par contact. Archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*, Ed. de Minuit, Paris 2008

Carlo GINZBURG, *Spurensicherung. Die Wissenschaft auf der Suche nach sich selbst*. Wagenbach, Berlin 2002

Edmund HUSSERL, *Späte Texte über Zeitkonstitution (1929-1934). Die C-Manuskripte*. Hrsg. von Dieter Lohmar, *Husserliana Materialien* Bd. VIII, Springer 2006.

Milan JANKOVIČ, *Dílo v pohybu*, Academia 2009.

Siegfried KRACAUER, *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*, Princeton 1997

Jurij M. LOTMAN, *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*, Slovenský filmový ústav, Bratislava 2008.

Charles Sanders PEIRCE, *Collected Papers of Ch.S. Peirce, I.-VI*, ed. by Ch. Harsthorne and P. Weis. Harvařd U.P., Cambridge Mass. 1931-35; *VII.-VIII*. ed. by A.W. Burks, Harvařd U.P., Cambridge Mass. 1958.

Claude ROMANO, *L'événement et le monde*, Presses Universitaires de France, 1998.

Claude ROMANO, *L'événement et le temps*, Presses Universitaires de France, Paris 1999.

Claude ROMANO, *Il y a*, Presses Universitaires de France, Paris 2003.

Alfred North WHITEHEAD, *Process and Reality*

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Výtvarné umění 1				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / ZS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	24	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Účast na přednáškách a aktivní participace.					
Esej či referát, který se vztahuje k obsahu přednáškového cyklu.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	MgA. Hana Janečková				
Stručná anotace předmětu					
<p>Popis předmětu:</p> <p>Kurz, rozdělený do dvou semestrálních bloků, je zaměřený na vytvoření znalosti klíčových debat výtvarného umění, obzvláště od vzniku modernismu po současnost, jež ovlivňují současné umění, film a vizuální kulturu. Způsob výuky předmětu se soustředí i na širší společensko-historický kontext vzniku moderního umění včetně souvislostí s příbuznými uměleckými, humanitními i vědeckými disciplínami a odráží vliv vizuálních studií a teorie, postkolonialismu a feminismu s důrazem na proměnu vztahu mezi „vysokou“ a „nízkou“ kulturou a prolínání tradičních oborů výtvarného umění s oblastmi fotografie, filmu, masmédií a nových technologií. Jednotlivá témata představí proměny percepce, sociální proměny obecnstva, institucí a umělecké obce naznačí vztahy mezi technologickým vývojem a uměleckými médii a přiblíží současnou uměleckou scénu globalizujícího se světa.</p> <p>Cílem přednášky je seznámit studenty s vývojem široce definovaného výtvarného umění od počátku 20. století až do současnosti. Výklad nebude omezen pouze na popis či komparaci jednotlivých umělců nebo uměleckých směrů, ale soustředí se i na širší společensko-historický kontext vývoje moderního umění včetně souvislostí s příbuznými uměleckými disciplínami, především s filmem. Pozornost bude věnována teorii modernismu a možným metodologickým přístupům ke kultuře dvacátého století. Samostatné bloky budou věnovány důležitým osobnostem umění posledních 100 let, ale i tématům ze světa masové kultury, na kterých bude vysvětlena dynamika kulturní produkce naší civilizace.</p>					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
<p>Povinná literatura:</p> <p>BERGER, John et al. <i>Způsoby vidění</i>. Překlad Andrea Průchová Hrůzová. 1. vydání. V Praze: Labyrint, 2016. 150 stran. Labyrint fresh eye; 3. svazek. ISBN 978-80-87260-78-4.</p> <p>NOCHLIN, Linda. Proč neexistovaly žádné velké umělkyně? (1971), in: Martina Pachmanová ed., <i>Neviditelná žena: Antologie současného amerického myšlení o feminismu, dějinách a vizualitě</i>, Praha 2002, s. 42 – 43.</p>					

DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. 1. vyd. Praha: Slovart, 2002. 304 s. ISBN 80-7209-402-5.

Doporučená literatura:

GREENBERG, Clement. Modernistická malba. In: *Před obrazem*, OSVU, Praha 1998, str. 35-42.

FOSTER, Hal, KRAUSS, Rosalind, BOIS, Yve-Alain a BUCHLOH, Benjamin. *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*. Překlad Irena Ellis, Jitka Sedláčková a Josef Hrdlička. Praha: Slovart, 2007. 704 stran, ISBN 9788072099528.

OSBORNE, Richard, STURGIS, Dan a TURNER, Natalie. *Teorie umění*. Praha: Portál, 2008. 192 s. ISBN 978-80-7367-370-3.

FANON, Frantz. *Black Skin, White Masks*. Trans. by Richard Philcox, Revised edition New York : Berkeley, Calif.: Grove Press, 2008. 240 s. ISBN 978-0-8021-4300-6

COMER, Stuart, ed. *Film and Video Art*. London: Tate publishing, 2009. 144 stran, ISBN 9781854376077.

Akce slovo pohyb prostor: experimenty v umění šedesátých let. Praha: Galerie hlavního města Prahy, 1999. 508 s. ISBN 80-7010-074-5.

DEBORD, Guy. Zpráva o konstrukci situací a o podmínkách organizace a působení mezinárodní situacionistické tendence. In: *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. Praha 4-5/2008, str. 6-30.

B-III – Charakteristika studijního předmětu					
Název studijního předmětu	Výtvarné umění 2				
Typ předmětu	Povinně volitelný PV-B2			doporučený ročník/semestr	- / LS
Rozsah studijního předmětu	2p/týd	hod.	28	kreditů	2
Prerekvizity, korekvizity, ekvivalence					
Způsob ověření studijních výsledků	zkouška			Forma výuky	přednášky
Forma způsobu ověření studijních výsledků a další požadavky na studenta					
Účast na přednáškách a aktivní participace.					
Esej, jež demonstruje znalosti a dovednosti z metodologických seminářů a přednášek nebo prezentace vybraného tématu, které se vztahuje k obsahu přednáškového cyklu.					
Garant předmětu					
Zapojení garanta do výuky předmětu					
Vyučující	MgA. Hana Janečková				
Stručná anotace předmětu					
Popis předmětu: Kurz, rozdělený do dvou semestrálních bloků, je zaměřený na vytvoření znalosti klíčových debat výtvarného umění, obzvláště od vzniku modernismu po současnost, jež ovlivňují současné umění, film a vizuální kulturu. Způsob výuky předmětu se soustředí i na širší společensko-historický kontext vzniku moderního a současného umění včetně souvislostí s příbuznými uměleckými, humanitními i vědeckými disciplínami a odráží mimo jiné vizuální studie a teorii, vliv postkolonialismu a feminismu s důrazem na proměnu vztahu mezi „vysokou“ a „nízkou“ kulturou a prolínání tradičních oborů výtvarného umění s oblastmi fotografie, filmu, masmédií a nových technologií. Jednotlivá témata představí mj. proměny percepce vizualitou, vztah publika a institucí a umělecké obce, naznačí vztahy mezi technologickým vývojem a uměleckými médii a přiblíží současnou uměleckou scénu globalizujícího se světa. Cílem kurzu je seznámit studenty s vývojem široce definovaného výtvarného umění od počátku 20. století až do současnosti. Výklad nebude omezen pouze na popis či komparaci jednotlivých umělců nebo uměleckých směrů, ale soustředí se i na širší společensko-historický kontext vývoje moderního a současného umění včetně souvislostí s příbuznými uměleckými disciplínami, především s filmem. Pozornost bude věnována teoretickým přístupům k umění a možným metodologickým přístupům ke kultuře dvacátého století. Samostatné bloky budou věnovány důležitým osobnostem umění posledních 100 let, ale i tématům ze světa masové kultury, na kterých bude vysvětlena dynamika kulturní produkce globální civilizace.					
Studijní literatura a studijní pomůcky					
Povinná literatura: DUMBADZE, Alexander, HUDSON, Suzanne. <i>Contemporary art: 1989 to the present</i> . Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell, 2013. 512 s. ISBN 978-1-4443-3866-9. HODGE, David, YOUSEFI, Hamed. Provincialism Perfected: Global Contemporary Art and Uneven Development. In: <i>eflux Journal</i> no. 65 May-August, 2015.					

DUNCAN, Carol. *Civilising Rituals: Inside Public Art Museums*. 1. vyd. London: Routledge, 1995. pp.102 – 132. 192 s. ISBN 978-0415070126
BARTHES, Roland., 'That Old Thing Art'. In TAYLOR, Paul. *Post-Pop Art (New Criticism)*. Cambridge: MIT Press, 1989. pp.21-31. 192 s. ISBN 978-0262700375.

Doporučená literatura:

BALSOM, Erika. *After uniqueness: a history of film and video art in circulation*. New York: Columbia University Press, 2017. 312 s. ISBN 978-0231176934.
BENJAMIN, Walter. *The work of art in the age of mechanical reproduction*. London: Penguin, 2008. 110 s. Great ideas; 56. ISBN 978-0-141-03619-9.
BISHOP, Claire. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. First published. London: Verso, 2012. 382 s. ISBN 978-1-84467-690-3.
FOSTER, Hal, KRAUSS, Rosalind, BOIS, Yve-Alain a BUCHLOH, Benjamin. *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*. Překlad Irena Ellis, Jitka Sedláčková a Josef Hrdlička. Praha: Slovart, 2007. 704 stran, ISBN 9788072099528.
OSBORNE, Richard, STURGIS, Dan a TURNER, Natalie. *Teorie umění*. Praha: Portál, 2008. 192 s. ISBN 978-80-7367-370-3.
Akce slovo pohyb prostor: experimenty v umění šedesátých let. Praha: Galerie hlavního města Prahy, 1999. 508 s. ISBN 80-7010-074-5.
DEBORD, Guy. Zpráva o konstrukci situací a o podmínkách organizace a působení mezinárodní situacionistické tendence. In: *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. Praha 4-5/2008, str. 6-30.