



UNIVERZITA SV. CYRILA A METODA V TRNAVE

FAKULTA MASMEDIÁLNEJ KOMUNIKÁCIE

Námestie Jozefa Herdu 2, 917 01 Trnava

**Zápisnica z elektronického hlasovania  
o návrhu schválenia témy a anotácie dizertačnej práce  
pre akademický rok 2021/2022**

Dekanka Fakulty masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave doc. PhDr. Ľudmila Čábyová, PhD., predložila členom OK FMK UCM v Trnave dodatočný návrh témy a anotácie dizertačnej práce pre akademický rok 2021/2022, v študijnom odbore mediálne a komunikačné štúdiá, zo študijného programu teória digitálnych hier.

Požiadala členov OK FMK UCM v Trnave o schválenie predkladaného návrhu korešpondenčnou formou. Hlasovanie sa uskutočnilo prostredníctvom e-mailovej správy členom OK FMK UCM v Trnave a ich následných odpovedí v priebehu 12. – 13. 4. 2021.

**Návrh predkladanej témy a anotácie pre študijný program teória digitálnych hier**

**Naratívne aspekty digitálnych hier a ich vizuálna realizácia**

Dizertačná práca upriamuje pozornosť na problematiku naratívnej stránky digitálnych hier, obzvlášť na otázku tzv. vizuálneho storytellingu a jeho uplatnenia v digitálnych hrách a iných médiách založených na imerzívnych vizuáloch. V prípade komiksových príbehov a filmových či digitálno-herných narácií neraz dochádza ku komplexnému prepojeniu vizuálnych a textových prvkov v rámci prezentovaného deja. Cieľom práce je preto kriticky reflektovať historický vývoj vizuálneho rozprávania príbehov a jeho aktuálne vývojové tendencie na základe teoretického vymedzenia témy a konkretizácie vychádzajúcej z praktického využívania vizuálnej narácie vo filmovom, komiksovom a hernom prostredí. Realizácia dizertačnej práce vychádza z tézy, že tzv. vizuálny storytelling je významným činiteľom obsahovo-formálnej synergie viacerých odvetví mediálneho priemyslu založených na spektakulárnych vizuáloch (komiksovej, filmovej a digitálno-hernej tvorby). Predpokladaný prínos dizertačnej práce spočíva v zostavení terminologického rámca narácie digitálnych hier a vymedzení procedúr, ktoré súvisia s vizuálnym spracovaním naratívu digitálnych hier. Dizertačná práca má teoreticko-empirický charakter, jej realizácia preto predpokladá uplatnenie kvalitatívnej metodológie v podobe triangulácie viacerých postupov kvalitatívnej obsahovej analýzy, najmä naratívnej, obrazovej a diskurzívnej analýzy. Význam práce umocňuje skutočnosť, že mediálna produkcia 21. storočia zahľucuje vizuálne vnemy recipientov a má tendenciu využívať „príbehovosť“ aj v prípade komunikačných obsahov, ktoré zdanlivo nemožno považovať za „príbehové“.

**Výsledky elektronického hlasovania k predloženému návrhu:**

Počet všetkých členov OK FMK UCM v Trnave:	24
Počet členov OK FMK UCM v Trnave, ktorí sa k návrhu vyjadrili:	24
Počet členov OK FMK UCM v Trnave, ktorí boli za:	24
Počet členov OK FMK UCM v Trnave, ktorí boli proti:	0

**Uznesenie OK FMK UCM v Trnave č. 1:**

OK FMK UCM v Trnave nadpolovičnou väčšinou **schvaľuje** elektronickým hlasovaním predkladanú tému a anotáciu dizertačnej práce pre akademický rok 2021/2022.

V Trnave 13. 4. 2021

Zapísala: Mgr. Andrea Tománková, PhD.

Schválila: prof. Ing. Anna Zaušková, PhD.  
predsedníčka OK FMK UCM v Trnave