

OBSAH

1. 3D grafika a animácia I.....	3
2. 3D grafika a animácia II.....	5
3. anglický jazyk I.....	7
4. anglický jazyk II.....	10
5. anglický jazyk III.....	13
6. anglický jazyk IV.....	16
7. animácia I.....	19
8. animácia II.....	21
9. audiovizuálna tvorba I.....	23
10. audiovizuálna tvorba II.....	25
11. autorská AV tvorba I.....	27
12. autorská AV tvorba II.....	29
13. autorské praktikum - kamera, strih I.....	31
14. autorské praktikum - kamera, strih II.....	34
15. autorské praktikum - zvuk I.....	36
16. autorské praktikum - zvuk II.....	38
17. autorské praktikum - zvuk III.....	40
18. autorské praktikum - zvuk IV.....	42
19. dejiny digitálnych hier.....	44
20. dejiny masovej komunikácie.....	46
21. digitálny marketing I.....	48
22. digitálny marketing II.....	50
23. dizajn hernej postavy.....	52
24. dizajn herného prostredia.....	55
25. dizajn herných predmetov.....	58
26. elektronický šport I.....	60
27. elektronický šport II.....	62
28. elektronický šport III.....	64
29. elektronický šport IV.....	66
30. elektronický šport V.....	68
31. elektronický šport VI.....	70
32. etika nových médií.....	72
33. fotografické praktikum I.....	74
34. fotografické praktikum II.....	77
35. herné mechaniky.....	81
36. hry v dejinách kultúry.....	83
37. kultúrne a mediálne aspekty digitálnych hier.....	86
38. kultúrne kontexty digitálnych hier.....	89
39. kľúčové digitálne hry.....	92
40. manažment a marketing.....	94
41. marketing digitálnych hier.....	97
42. mediálna výchova a digitálne hry.....	99
43. metódy výskumu a práca s dátami.....	101
44. naratívny dizajn.....	103
45. nové trendy a médiá I.....	105
46. nové trendy a médiá II.....	107
47. obhajoba záverečnej práce.....	109
48. odborná prax.....	111

49. praktikum herného vývoja I.....	113
50. praktikum herného vývoja II.....	115
51. praktikum herného vývoja III.....	117
52. praktikum herného vývoja IV.....	119
53. praktikum herného vývoja V.....	121
54. praktikum herného vývoja VI.....	123
55. projektový manažment.....	125
56. propedeutika digitálnych hier.....	128
57. propedeutika mediálnych štúdií.....	130
58. právne aspekty digitálnych médií.....	133
59. prípadové štúdie digitálnych hier.....	135
60. psychológia a sociológia komunikácie.....	137
61. reklamná fotografia a dizajn I.....	139
62. reklamná fotografia a dizajn II.....	142
63. seminár k záverečnej práci I.....	145
64. seminár k záverečnej práci II.....	147
65. streaming a komentovanie digitálnych hier I.....	149
66. streaming a komentovanie digitálnych hier II.....	151
67. streaming a komentovanie digitálnych hier III.....	153
68. streaming a komentovanie digitálnych hier IV.....	155
69. streaming a komentovanie digitálnych hier V.....	157
70. streaming a komentovanie digitálnych hier VI.....	159
71. teória digitálnych hier.....	161
72. teória masmediálnej komunikácie.....	164
73. teória médií I.....	167
74. teória médií II.....	169
75. typografia a dizajn I.....	171
76. typografia a dizajn II.....	173
77. výrazové prostriedky digitálnych hier.....	175
78. vývojové nástroje I.....	177
79. vývojové nástroje II.....	179
80. vývojové nástroje III.....	181
81. vývojové nástroje IV.....	183
82. základné vizualizačné schopnosti.....	185
83. základy grafického spracovania hier.....	187

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI008/21	Názov predmetu: 3D grafika a animácia I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. • Vypracovanie dvoch priebežných zadanií. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných zadaných úloh. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): 20% hodnotenia tvorí účasť na seminároch 30% hodnotenia tvorí plnenie priebežných zadaní na seminároch 50% hodnotenia tvorí plnenie záverečného zadania	
Výsledky vzdelávania: Vedomosti: Študent má základné teoretické znalosti z 3D grafiky, pozná štruktúru a stavbu objektov. Ovláda danú softvérovú aplikáciu. Pozná základné princípy a funkcie animácie v 3D priestore. Zručnosti: Študent vie vytvoriť 3D objekt, upravovať jeho geometriu a vizuálny vzhľad. Rovnako vie vytvoriť jednoduchú animáciu predmetu na základe kľúčových snímokov. Kompetencie: Študent má rozšírené zručnosti v oblasti tvorby 3D obsahu, rozvíja sa jeho logické myslenie a kreatívne postupy pri tvorbe a navrhovaní 3D objektov a scén.	
Stručná osnova predmetu: 1. 3D priestor 2. Základné pojmy v aplikácii 3D max 3. Princípy modelovania 4. Polygonálne modelovanie 5. Tvorba vybraného objektu 6. Záverečné opakovanie poznatkov.	
Odporúčaná literatúra: Debabrata, S. (2022). 3D Modeling Using Autodesk 3ds Max With Rendering View. Engineering Science Reference. Murdock Kelly, L. (2020). Autodesk 3ds Max 2021 Complete Reference Guide. SDC Publications.	

Ravi, C. (2017). 3ds Max 2018 - Getting Started with Modeling, Texturing, and Lighting.
Mamgain, P. (2018). Exploring 3D Modeling with 3ds Max 2019: A Beginner's Guide.
Independently published.
Kříž, J. (2010). Mistrovství v 3ds MAX. Computer Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:
slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 162

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
65.43	32.72	1.85	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Dušan Blahút, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI009/21	Názov predmetu: 3D grafika a animácia II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. • Vypracovanie dvoch priebežných zadanií. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných zadaných úloh. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): 20% hodnotenia tvorí účasť na seminároch 30% hodnotenia tvorí plnenie priebežných zadaní na seminároch 50% hodnotenia tvorí plnenie záverečného zadania	
Výsledky vzdelávania: Vedomosti: Študent má základné teoretické znalosti z 3D grafiky, pozná štruktúru a stavbu objektov. Ovláda danú softvérovú aplikáciu. Pozná základné princípy a funkcie animácie v 3D priestore. Zručnosti: Študent vie vytvoriť 3D objekt, upravovať jeho geometriu a vizuálny vzhľad. Rovnako vie vytvoriť jednoduchú animáciu predmetu na základe kľúčových snímok. Kompetencie: Študent má rozšírené zručnosti v oblasti tvorby 3D obsahu, rozvíja sa jeho logické myslenie a kreatívne postupy pri tvorbe a navrhovaní 3D objektov a scén.	
Stručná osnova predmetu:	
Odporúčaná literatúra: Debabrata, S. (2022). 3D Modeling Using Autodesk 3ds Max With Rendering View. Engineering Science Reference. Murdock Kelly, L. (2020). Autodesk 3ds Max 2021 Complete Reference Guide. SDC Publications. Ravi, C. (2017). 3ds Max 2018 - Getting Started with Modeling, Texturing, and Lighting. Mamgain, P. (2018). Exploring 3D Modeling with 3ds Max 2019: A Beginner's Guide. Independently published. Kříž, J. (2010). Mistrovství v 3ds MAX. Computer Press.	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský	

Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 148							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
54.05	41.22	4.73	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/21bdTEDI001/21	Názov predmetu: anglický jazyk I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na seminároch). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 20 % hodnotenia tvorí absolvovanie ústnej prezentácie na tému zadanú vyučujúcou/vyučujúcim (20 bodov), 20 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na hodine (20 bodov), 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: VEDOMOSTI týkajúce sa všeobecnej terminológie v anglickom jazyku. ZRUČNOSTI - študent je schopný pripraviť kvalitnú prezentáciu na tému zadanú vyučujúcou/vyučujúcim v anglickom jazyku. KOMPETENCIE - študent si rozšíri komunikačné jazykové kompetencie, rozšíri slovnú zásobu, zlepši si argumentačné schopnosti, naučí sa pracovať v kolektíve a kooperovať, rozvíja si prezentačné zručnosti, rozvíja si logické a kritické myslenie. Študent sa po absolvovaní predmetu · orientuje v rámci základných tém využívaných v masmediálnej komunikácii · zlepši si slovnú zásobu v rámci vybraných tém, dokáže aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi · na základe teoretických vedomostí a práce na	

prezentácii je študent schopný sa úspešne prezentovať v praxi (napr. na pracovnom pohovore)· rozvíja si analytické schopnosti, schopnosť argumentácie.

Stručná osnova predmetu:

- 1. Predstavenie, úvod, spoznávanie sa navzájom, ciele kurzu a očakávania, podmienky úspešného absolvovania, predstavenie študijných materiálov, predstavenie komunikačných kanálov v rámci predmetu.
- 2. Unit 1: Čo nás robí ľuďmi; slovná zásoba (SZ): synonymá; gramatika (G): prehľad slovesných časov, jednoduché a priebehové časy, slovesný vid. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 3. Unit 1: Sedem štádií v živote človeka; SZ: aktivity viažuce sa k jednotlivým štádiám života; G: vzťahné zámená, činný a trpný slovesný rod. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 4. Unit 1: Písanie s komplexným využitím slovesných časov – osobný profil; SZ: emočne podfarbené idiómy. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 5. Unit 2: Čítanie a posluš s porozumením: Pygmalion; SZ: literárne žánre, prídavné mená pre osobnostné vlastnosti. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 6. Unit 2: SZ: príslovky a prídavné mená, príslovkové ustálené slovné spojenia, poradie prísloviek; rozprávanie: strašidelný príbeh. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 7. Unit 2: Práca s výkladovým slovníkom; SZ: idiómy so slovom „word“. G: akceptovateľné porušovanie pravidiel anglickej gramatiky. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 8. Unit 3: Ekonomický rast a jeho limity, relevantná SZ; G: slovesné vzory: použitie gerundia a neurčitku. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 9. Unit 3: Bohatstvo a chudoba, čítanie s porozumením, diskusia; SZ: opis trendov, slovesné a substantívne frázy. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 10. Unit 3: SZ: frázové slovesá s „up“ a „down“, žargón na pracovisku. Opakovanie lekcií 1 - 3: slovná zásoba, gramatika.
- 11. Opakovanie lekcií 1 - 3: nadobudnuté zručnosti. Nácvik prezentačných zručností.
- 12. Opakovanie, témy záverečných prezentácií, zhodnotenie kurzu, spätná väzba.

Odporúčaná literatúra:

Povinná literatúra:

1. Soars, L. & Hancock, P. (2019). Headway, Advanced, Student's book. 5th edition, Oxford University Press.

Odporúčaná literatúra:

1. Hurajová, A. (2020). Anglický jazyk v kontexte mediálnej komunikácie. FMK UCM.

2. Porubanová, M. & Ungerová, M. (2022). An Insight into the World of Digital Gaming. FMK UCM.

3. Panasenko, N. & Greguš, Ľ. (2022). Media text in the mirror of linguistics. Wolters Kluwer.

4. Murphy, R. (2019). English Grammar in Use with Answers and eBook. Cambridge University Press.

5. Cambridge Dictionary. (b.d.) [online]. Prevzaté 21. septembra 2023, z <https://dictionary.cambridge.org>

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

anglický jazyk - úroveň B2 - C1 podľa Európskeho referenčného rámca

Poznámky:

Pre absolvovanie predmetu je možné si uplatniť jazykový certifikát LanguageCert ESOL (prípadne iný medzinárodne uznávaný certifikát) na úrovni C1.

Táto možnosť sa dá využiť len raz, na jeden semester počas štúdia.

Komunikačným kanálom v rámci predmetu je študijná skupina na platforme MS Teams zriadená vzdelávacou inštitúciou a administrovaná vyučujúcim predmetu.

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 299							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
43.14	35.45	12.71	7.36	1.0	0.33	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Anna Hurajová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/21bdTEDI003/21	Názov predmetu: anglický jazyk II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na seminároch). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 20 % hodnotenia tvorí absolvovanie ústnej prezentácie na tému zadanú vyučujúcou/vyučujúcim (20 bodov), 20 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na hodine (20 bodov), 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: VEDOMOSTI týkajúce sa všeobecnej terminológie v anglickom jazyku. ZRUČNOSTI - študent je schopný pripraviť kvalitnú prezentáciu na tému zadanú vyučujúcou/vyučujúcim v anglickom jazyku. KOMPETENCIE - študent si rozšíri komunikačné jazykové kompetencie, rozšíri slovnú zásobu, zlepši si argumentačné schopnosti, naučí sa pracovať v kolektíve a kooperovať, rozvíja si prezentačné zručnosti, rozvíja si logické a kritické myslenie. Študent sa po absolvovaní predmetu · orientuje v rámci základných tém využívaných v masmediálnej komunikácii · zlepši si slovnú zásobu v rámci vybraných tém, dokáže aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi · na základe teoretických vedomostí a práce na	

prezentácii je študent schopný sa úspešne prezentovať v praxi (napr. na pracovnom pohovore)· rozvíja si analytické schopnosti, schopnosť argumentácie.

Stručná osnova predmetu:

1. Úvod do nového semestra, predstavenie kurzu (študijné materiály, očakávania, podmienky úspešného absolvovania, komunikačné kanály). Unit 4: modálne slovesá pravdepodobnosti a dedukcie v prítomnosti, budúcnosti a minulosti.
- 2. Unit 4: (SZ): každodenné výrazy s modálnymi slovesami, synonymá; (G): ďalšie významy modálnych sloves: schopnosť, povinnosť, zvyky, odmietnutie, rada. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 3. Unit 4: Čítanie a počúvanie porozumením (Mystik a skeptik), (SZ): synonymá, idiomatické ustálené slovné spojenia. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 4. Unit 4: Počúvanie s porozumením a rozprávania (prekvapivé fakty), zjemňovanie výpovede, zdvorilostné frázy. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 5. Unit 5: Kultúrne strety. Čítanie s porozumením: (Rozdielne svety) + relevantná slovná zásoba, synonymá, práce s tezaurem. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 6. Unit 5: (G): spôsoby predchádzania jazykovej repetícii: vynechávanie slov, použitie modálnych a pomocných sloves, použitie synoným, vyjadrenie rozdielov a podobností použitím modálnych a pomocných sloves. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 7. Unit 5: Počúvanie s porozumením (virtuálna romanca), (SZ): národnosti a stereotypy, britská a americká angličtina. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 8. Unit 6: „Fruits of War“ – významné historické osobnosti, čítanie s porozumením: trvalé dedičstvá prvej svetovej vojny, relevantná slovná zásoba. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 9. Unit 6: (G): spôsoby pridávania dôrazu výpovedi: slovné a vetné štruktúry, inverzia záporných štruktúr, použitie slovesa „do“, využitie slovného prízvuku pre pridanie dôrazu. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 10. Unit 6: Počúvanie s porozumením. „Peace and goodwill“, (G) opakovanie slovesných časov, (SZ) podstatné mená vytvorené z frázových sloves. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 11. Unit 6: Verbálne spôsoby zmierňovania konfliktov, dosiahnutie kompromisu. Opakovanie lekcii 4 - 6: nadobudnuté zručnosti. Nácvik prezentačných zručností.
- 12. Opakovanie, témy záverečných prezentácií, zhodnotenie kurzu, spätná väzba.

Odporúčaná literatúra:

Povinná literatúra:

1. Soars, L. & Hancock, P. (2019). Headway, Advanced, Student's book. 5th edition, Oxford University Press.

Odporúčaná literatúra:

1. Hurajová, A. (2020). Anglický jazyk v kontexte mediálnej komunikácie. FMK UCM.
2. Porubanová, M. & Ungerová, M. (2022). An Insight into the World of Digital Gaming. FMK UCM.
3. Murphy, R. (2019). English Grammar in Use with Answers and eBook. Cambridge University Press.
4. Panasenko, N. & Greguš, Ľ. (2022). Media text in the mirror of linguistics. Wolters Kluwer.
4. Cambridge Dictionary. (b.d.) [online]. Prevzaté 21. septembra 2023, z <https://dictionary.cambridge.org>

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

anglický jazyk - minimálna úroveň B2 podľa Európskeho referenčného rámca

Poznámky:

Pre absolvovanie predmetu je možné si uplatniť jazykový certifikát LanguageCert ESOL (prípadne iný medzinárodne uznávaný certifikát) na úrovni C1.
 Táto možnosť sa dá využiť len raz, na jeden semester počas štúdia.
 Komunikačným kanálom v rámci predmetu je študijná skupina na platforme MS Teams zriadená vzdelávacou inštitúciou a administrovaná vyučujúcim predmetu.
 Pravidelné testovanie študentov ako súčasť každej vyučovacej hodiny - umožňuje monitorovanie úrovne nadobudnutých poznatkov a samomanažovanie progresu individuálnych študentov.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 230

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
47.83	33.04	14.78	1.74	2.61	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Anna Hurajová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/21bdTEDI005/21	Názov predmetu: anglický jazyk III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe)). • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň podmieňujú účasť na ústnej skúške) • ústnou skúškou (realizovanou formou individuálnej prezentácie študenta na zvolenú tému nadväzujúcu na témy pokryté v rámci jednotlivých hodín v priebehu semestra). V záverečnom hodnotení môže študent získať max. 100 % (100 bodov). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: • 70 % výsledného hodnotenia tvorí priemerný výsledok priebežných písomných testov preverujúcich nadobudnuté vedomosti a porozumenie hovorenému prejavu alebo písomnému textu v cieľovom jazyku • 30 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie individuálnej prezentácie študenta (kritériá hodnotenia: obsah, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií). Minimálna úroveň úspešnosti študenta pre úspešné absolvovanie predmetu je 56 %, t.j. študent musí získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A - 1,0 - výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B - 1,5 - veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C - 2,0 - dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D - 2,5 - uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E - 3,0 - dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX - 4,0 - nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozšíri si svoju slovnú zásobu a prehĺbi svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (vzťažné zámená, podmienkové tvary, sloveso „would“ tŕpne a činné prídavia, príslovky a častice vyjadrujúce postoj hovoriaceho);	

- nadobudne odborné vedomosti a komunikačné zručnosti vo vybraných témach, ako napr. pozitívne programovanie jazykom, rodové roly a stereotypy, meniaci sa paradigma v prístupe k rodovým stereotypom, sila hudby a úloha hudby v ľudských životoch, a ďalšie témy aktuálne v čase realizácie výučby;
- dokáže zamieriť pozornosť na konkrétne aspekty zvukovej stránky jazyka, ako sú rytmus, rým, prízvuk, intonácia;
- zvládne skoncipovať a napísať neformálny list, ľudový príbeh, komentujúci príspevok na sociálne siete;
- študent si počas výučby predmetu a v spojitosti s individuálnou prácou na domácich zadaniach rozvinie všetky štyri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a počúvanie s porozumením, písanie a rozprávanie na úrovni od B2 do C1.
- študent si osvojí a zautomatizuje komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny;
- osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie pri príprave vlastnej prezentácie na aktuálne a relevantné témy v cudzom jazyku a rovnako si osvojí schopnosť prezentovať v cudzom jazyku pred menším publikom.

Stručná osnova predmetu:

- 1. Úvod do nového semestra, ciele kurzu a očakávania, podmienky úspešného absolvovania, predstavenie študijných materiálov, predstavenie komunikačných kanálov v rámci predmetu. Unit 7: Čítanie s porozumením „How to be happy“, humor v pouličnom umení, relevantná slovná zásoba (SZ) z textu, SZ – synonymá k „happy“ a „sad“.
- 2. Unit 7: Gramatika (G): podmienkové tvary, zmiešané podmienkové tvary, použitie slovesa „would“. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 3. Unit 7: Výrazy s „if“, frázové slovesá s „on“ a „off“. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 4. Unit 7: Počúvanie s porozumením – „The history of the smile“, každodenná angličtina – frázy vyjadrujúce povzbudenie. Opakovanie lekcie 7.
- 5. Unit 8: Rodové stereotypy, čítanie s porozumením – „Jobs for the boys...and girls“, relevantná SZ z textu. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 6. Unit 8: G: vzťahné zámená a prídavia. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 7. Unit 8: Počúvanie s porozumením – „Gender neutral parenting“, významy slova „just“ výrazy s „just“. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 8. Unit 8: SZ a výslovnosť – homonymá, homofóny, homografy. Každodenná angličtina – výrazy obsahujúce klišé. Opakovanie lekcie 8.
- 9. Unit 9: Hudba a film, sila hudby, úloha hudby v živote človeka. Počúvanie s porozumením – „You are the music“. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 10. Unit 9: G – výrazy pre vyjadrenie postoja hovoriaceho (discourse markers) – príslovky a častice. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 11. Unit 9: SZ a výslovnosť – rým a rytmus, rýmujúce sa slová, prízvuk a intonácia. Nácvik prezentačných zručností.
- 12. Unit 9: Čítanie s porozumením – „A life of music and wolves“ + relevantná SZ z textu. Opakovanie lekcie 9. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba.

Odporúčaná literatúra:

- Soars, L. & J., Hancock, P. (2019). Headway, Advanced, Student's book, 5th edition. OUP.
- Soars, L. & J., Hancock, P. (2019). Headway, Advanced, Workbook with key, 5th edition. OUP.
- Murphy, R. (2019). English Grammar in Use. Cambridge University Press.
- Cambridge Dictionary. (n.d.). Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/>
- Hurajová, A. (2020). Anglický jazyk v kontexte mediálnej komunikácie. FMK UCM.

Porubanová, M., & Ungerová, M. (2022). An Insight into the World of Digital Gaming. FMK UCM.

Panasenko, N., & Greguš, L. (2022). Media text in the mirror of linguistics. Wolters Kluwer.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

anglický jazyk - minimálna úroveň B2 - C1 podľa Európskeho referenčného rámca

Poznámky:

Pre absolvovanie predmetu je možné si uplatniť jazykový certifikát LanguageCert ESOL (prípadne iný medzinárodne uznávaný certifikát) na úrovni C1.

Táto možnosť sa dá využiť len raz, na jeden semester počas štúdia.

Komunikačným kanálom v rámci predmetu je študijná skupina na platforme MS Teams zriadená vzdelávacou inštitúciou a administrovaná vyučujúcim predmetu.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 215

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
58.6	32.56	5.58	1.86	1.4	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. František Rigo, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/21bdTEDI007/21	Názov predmetu: anglický jazyk IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe)), • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň podmieňujú účasť na ústnej skúške), • ústnou skúškou (realizovanou formou individuálnej prezentácie študenta na zvolenú tému nadväzujúcu na témy pokryté v rámci jednotlivých hodín v priebehu semestra). V záverečnom hodnotení môže študent získať max. 100 % (100 bodov). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: • 70 % výsledného hodnotenia tvorí priemerný výsledok priebežných písomných testov preverujúcich nadobudnuté vedomosti a porozumenie hovorenému prejavu alebo písomnému textu v cieľovom jazyku) • 30 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie individuálnej prezentácie študenta (kritériá hodnotenia: obsah, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií). Minimálna úroveň úspešnosti študenta pre úspešné absolvovanie predmetu je 56 %, t.j. študent musí získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A - 1,0 - výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B - 1,5 - veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C - 2,0 - dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D - 2,5 - uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E - 3,0 - dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX - 4,0 - nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (trpne konštrukcie v neurčitom jazyku spravodajstva, rozličné formy vyjadrenia budúcnosti, vyjadrenie budúcnosti	

z perspektívy minulosti, vyjadrenie dôrazu s použitím do/does/did, použitie spojovacích výrazov, ako napr. thus, nevertheless, furthermore, používanie slov quite, stuff v každodenných výrazoch);

- rozšíri si svoju slovnú zásobu a nadobudne odborné vedomosti a komunikačné zručnosti vo vybraných témach, ako napr. vzťah tela a mysle, neurčitý jazyk spravodajstva, sila placeba, poznanie vlastného tela, svet technológií, úloha vedy v živote človeka/spotrebiteľa, zlomové okamihy v živote, život meniace skúsenosti a ďalšie témy aktuálne v čase realizácie výučby;
- dokáže vnímať, analyzovať a používať konkrétne zložené podstatné mená, synonymá a antonymá alebo metaforické výrazy;
- zvládne skoncipovať a napísať diskusný názorový príspevok, online recenziu produktu alebo životopis známej osobnosti;
- študent si počas výučby predmetu a v spojitosti s individuálnou prácou na domácich zadaniach rozvinie všetky štyri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a počúvanie s porozumením, písanie a rozprávanie na úrovni od B2 do C1.
- študent si osvojí a zautomatizuje komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny;
- osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie pri príprave vlastnej prezentácie na aktuálne a relevantné témy v cudzom jazyku a rovnako si osvojí schopnosť prezentovať v cudzom jazyku pred menším publikom.

Stručná osnova predmetu:

- 1. Úvod do nového semestra, ciele kurzu a očakávania, podmienky úspešného absolvovania. Unit 10: Gramatika (G): Tírne konštrukcie v neurčitom jazyku spravodajstva (it is thought, it was reported, will be expected, appear, seem).
- 2. Unit 10: Slová zásoba (SZ): zložené podstatné mená, ustálené výrazy so slovami popisujúcimi časti tela. Dôvetky (question tags). Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 3. Unit 10: Každodenná angličtina -výrazy s „quite“, Počúvanie s porozumením: fakty o ľudskom tele. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 4. Unit 10: Čítanie s porozumením – „The placebo effect“, tvorba diskusného príspevku – „An opinion piece“. Opakovanie lekcie 10.
- 5. Unit 11: Svet technológií, čítanie s porozumením – technológie v domácnosti, relevantná SZ z textu. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 6. Unit 11: G: rozličné formy vyjadrenia budúcnosti, vyjadrenie budúcnosti z perspektívy minulosti. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 7. Unit 11: Počúvanie s porozumením – technológie v každodennom živote spotrebiteľa, SZ: synonymá a antonymá, každodenná angličtina – výrazy so slovom „stuff“. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 8. Unit 11: Diskusia – predpovede z minulosti, koncept online recenzie produktu. Opakovanie lekcie 11.
- 9. Unit 12: Zlomové okamihy. G: spájacie výrazy (thus, nevertheless, furthermore, atď), SZ: metaforické výrazy (svetlo, počasie, jedlo). Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 10. Unit 12: G – vyjadrenie dôrazu s do/does/did, čítanie s porozumením – skúsenosti, ktoré menia život. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 11. Unit 12: Počúvanie s porozumením – pád dvojčiek, misie Apollo 8 a 9, spájanie myšlienok pri koncipovaní životopisu známej osobnosti. Nácvik prezentačných zručností.
- 12. Unit 12: Opakovanie lekcie 12. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba.

Odporúčaná literatúra:

Soars, L. & J., Hancock, P. (2019). Headway, Advanced, Student's book, 5th edition. OUP.
 Soars, L. & J., Hancock, P. (2019). Headway, Advanced, Workbook with key, 5th edition. OUP.
 Murphy, R. (2019). English Grammar in Use. Cambridge University Press.

Cambridge Dictionary. (n.d.). Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/>
 Hurajová, A. (2020). Anglický jazyk v kontexte mediálnej komunikácie. FMK UCM.
 Porubanová, M., & Ungerová, M. (2022). An Insight into the World of Digital Gaming. FMK UCM.
 Panasenko, N., & Greguš, Ľ. (2022). Media text in the mirror of linguistics. Wolters Kluwer.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

anglický jazyk - minimálna úroveň B2 - C1 podľa Európskeho referenčného rámca

Poznámky:

Pre absolvovanie predmetu je možné si uplatniť jazykový certifikát LanguageCert ESOL (prípadne iný medzinárodne uznávaný certifikát) na úrovni C1.
 Táto možnosť sa dá využiť len raz, na jeden semester počas štúdia.
 Komunikačným kanálom v rámci predmetu je študijná skupina na platforme MS Teams zriadená vzdelávacou inštitúciou a administrovaná vyučujúcim predmetu.
 (Pravidelné testovanie študentov ako súčasť každej vyučovacej hodiny - umožňuje monitorovanie úrovne nadobudnutých poznatkov a samomanažovanie progresu individuálnych študentov).

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 210

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
50.95	38.57	9.52	0.0	0.48	0.48	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. František Rigo, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI015/21	Názov predmetu: animácia I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená sú max. 2 absencie. (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 10 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), • 50% hodnotenia tvorí vypracovanie 5 zadaní na seminároch (5 x 10 bodov), • 40 % hodnotenia tvorí finálne zadanie (40 bodov) Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: osvojí si základné zručnosti s počítačovou animáciou a postprodukciou v digitálnych hrách, ovláda základné pojmy a princípy pri tvorbe animácie v digitálnom prostredí, získa praktické vedomosti z oblasti pohyblivej grafiky, strihu a postprodukcie v programe Adobe After Effects, študent má priestor pre realizáciu praktických cvičení – audiovizuálnych a obrazových výstupov, získa poznatky a zručnosti z oblasti hernej grafiky (promo videa, intro k hrám, gameplay, titulky a dizajn assetov).	
Stručná osnova predmetu: Prezentačná a následne aplikačná výučba tvorby digitálnej animácie v programe Adobe After Effect. Úvodné hodiny sú venované práci v programe Adobe after effects.	

Oboznámenie sa s pracovným prostredím
 Základné operátory animácie a graf editor
 Klávesové skratky a pluginy
 Vektorová animácia
 Textové nástroje a typografia
 Animované logo
 3D prostredie a parallax efekt.
 Tvorba herných asetov
 Tvorba Herného Intra
 Zvuková stránka animácie
 Export animácií
 Hodnotenie a spätná väzba záverečných prác

Odporúčaná literatúra:

1. Shaw, A. (2016). Design for motion : motion design techniques & fundamentals. Focal Press.
- 2 Williams, R. (2009). The animator's survival kit : a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Faber and Faber.
3. Thomas, F., Johnston, O (1995). The illusion of life : Disney animation, Hyperion.
4. Crook, I., Beare P. (2018). Motion graphics : principles and practices from the ground up. Fairchild Books.
5. Gracova, S., Brník, A., Graca, M., & Proner, J. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 42

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
45.24	45.24	4.76	2.38	2.38	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Ján Proner, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI016/21	Názov predmetu: animácia II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená sú max. 2 absencie. (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 10 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), • 50% hodnotenia tvorí vypracovanie 5 zadaní na seminároch (5 x 10 bodov), • 40 % hodnotenia tvorí finálne zadanie (40 bodov) Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Výsledky vzdelávania: Predmet je zameraný na osvojenie pokročilejších zručností s digitálnou animáciou v digitálnych hrách. Študenti získavajú praktické vedomosti z oblasti pohyblivej grafiky, strihu a postprodukcie v programe Adobe After Effects. Predmet vytvára priestor pre realizáciu praktických cvičení – audiovizuálnych a obrazových výstupov. Poslucháči sú profilovaní do hernej grafiky - promo videa, logo animácie, animácia postáv a herných assetov. Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • Študent získa rozsiahle poznatky o digitálnej animácii a jej využití v médiách. • Nadobúda širšie znalosti a praktické skúsenosti s programom Adobe After Effects. • Ovláda základy digitálnej animácie a vie vytvoriť viacero audiovizuálnych výstupov do rôznych formátov a požadovanej kvality.	

- Ovláda rozpočítavať hernú grafiku a herné vizuály.
- Na konci semestra je študent schopný vytvoriť vlastné audiovizuálne dielo v podobe digitálnej animácie.

Stručná osnova predmetu:

Prezentačná a následne aplikačná výučba tvorby digitálnej animácie v programe Adobe After Effect. Úvodné hodiny sú venované práci v programe Adobe after effects.

1. Opakovanie zo ZS.
2. Vektorová animácia II.
3. Streamovací vizuál .
4. Streamovací vizuál II
5. 3D Logo animácia.
6. Tvorba herných assetov II.
7. Tvorba Herného Intra II.
8. Kľúčovanie.
9. Tracking.
10. Masky.
11. Export animácií.
12. Hodnotenie a spätná väzba záverečných prác.

Odporúčaná literatúra:

1. Shaw, A. (2016). Design for motion : motion design techniques & fundamentals. Focal Press.
2. Williams, R. (2009). The animator's survival kit : a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Faber and Faber.
3. Thomas, F., Johnston, O (1995). The illusion of life : Disney animation, Hyperion.
4. Crook, I., Beare P. (2018). Motion graphics : principles and practices from the ground up. Fairchild Books.
5. Gracova, S., Brník, A., Graca, M., & Proner, J. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 41

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
51.22	26.83	7.32	12.2	0.0	2.44	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Ján Proner, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI004/21	Názov predmetu: audiovizuálna tvorba I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. • Vypracovanie troch priebežných zadaní a záverečného zadania • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných zadaných úloh. Za každé priebežné zadanie môže študent získať max. 10 bodov. Za záverečné zadanie môže študent získať max. 20 bodov. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100% - 92% = A; 91% - 83% = B; 82% - 74% = C; 73% - 65% = D; 64% - 56% = E; 55% a menej = Fx.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - pozná základné teoretické východiská filmovej reči, - osvojí si základné pravidlá práce s kamerou, - ovláda postup pravidiel jednoduchej strihovej skladby AV diela, - naučí sa pracovať so strihovým programom, - dokáže využívať efekty v AV tvorbe, - je schopný teoretické poznatky aplikovať do praktickej roviny pri tvorbe audiovizuálneho výstupu, - pozná zásady práce v HD štúdiu.	
Stručná osnova predmetu: 1. Filmová reč, základná terminológia. 2. Práca sa kamerou, praktické cvičenia	

3. Práca so strihovým programom. 4. Využívanie efektov v AV tvorbe, 5. Práca v HD štúdiu.							
Odporúčaná literatúra: Gracová, S., & Kol. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. FMK UCM v Trnave. ISBN 978-80-8105-914-8. Švec, Š. (2011). Gramatika filmového jazyka. VŠMU Bratislava. ISBN 978-80-89437-24-9. Monaco, J. (2004). Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií. Albatros Praha. Plazewski, J. (1967). Filmová řeč. Praha.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 149							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
77.85	18.12	2.68	0.67	0.67	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD., Mgr. Matúš Višváder							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI005/21	Názov predmetu: audiovizuálna tvorba II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. • Vypracovanie dvoch priebežných zadaní a záverečného zadania. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach (povolené maximálne dve absencie), spracovávanie priebežných zadaných úloh. Za každé priebežné zadanie môže študent získať max. 10 bodov. Za záverečnú prácu 30 bodov. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100% - 92% = A; 91% - 83% = B; 82% - 74% = C; 73% - 65% = D; 64% - 56% = E; 55% a menej = Fx.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - prehľbí si znalosti pravidiel a konvencií audiovizuálnej komunikácie, - vie tvorivo pracovať za kamerou, so strihovým programom, - rozvíja tvorivosť v strihovej skladbe AV diela, - využíva efekty pri tvorbe AV diel, - zlepšuje sa v oblasti dramaturgických schopností, - dokáže analyzovať, zhodnotiť a kriticky posúdiť AV dielo, - dokáže v spolupráci vytvoriť (natočiť) AV dielo.	
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na osvojenie si základných pravidiel práce s kamerou, základných pravidiel jednoduchej strihovej skladby AV diela. Praktické vedomosti a zručnosti študentov sú v procese realizácie cvičení vždy dopĺňané aj o teoretické východiská problematiky.	

1. Filmová reč, základná terminológia. 2. Práca sa kamerou, praktické cvičenia 3. Práca so strihovým programom. 4. Využívanie efektov v AV tvorbe, 5. Práca v HD štúdiu.							
Odporúčaná literatúra: Švec, Š. (2011). Gramatika filmového jazyka. VŠMU Bratislava. ISBN 978-80-89437-24-9. Monaco, J. (2004). Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií. Albatros Praha. Plazewski, J. (1967). Filmová řeč. Praha. Bordwell, D., & Thompsonová, K. (2012). Umění filmu. Akademie múzických umění. ISBN 9788073312176. Gracová, S., & Kol. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. FMK UCM v Trnave. ISBN 978-80-8105-914-8.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 141							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
68.09	22.7	3.55	2.84	2.84	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD., Mgr. Matúš Višváder							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI078/21	Názov predmetu: autorská AV tvorba I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie sa udeľuje na základe posúdenia odovzdaného audiovizuálneho diela na zadanú, alebo dohodnutú tému. Krátky AV príspevok - odporúčaný rozsah: 5 – 7 min. Posudzujú sa dramaturgické náležitosti spracovania témy, obrazové (kameramanské) a skladobné (strihová skladba) stvárnenie. V hodnotení sa zohľadňuje opodstatnenosť námetu, autorský tvorivý vklad, adekvátnosť spracovania, miera autorskej invencie, miera pôsobivosti a technické atribúty diela. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 93 = A; 92 – 85 = B; 84 – 76 = C; 75 – 68 = D; 67 – 60 = E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - Hlbšie vedomosti z oblasti audiovizie, predovšetkým v súvislosti s tromi jej ústrednými piliermi: dramaturgia (zmysel AV tvorby, optimálne a efektívne prostriedky v súlade s tvorivou stratégiou, zámerom), kamera (záznam, tvorba AV obrazu), strih (skladba, montáž AV materiálu, syntéza, tvorba originálnej štruktúry). Výsledkom vzdelávania bude rozvíjanie študentových predpokladov pre autorskú audiovizuálnu tvorbu. - Orientáciu v problematike audiovizuálnej tvorby, schopnosť zreteľne rozlíšiť jednotlivé druhy AV tvorby a produkcie. - Poslucháč je schopný autorsky pracovať na vlastnom jednoduchšom – krátkom filmovom výstupe. - Študent osvedčí svoje schopnosti v samostatnej tvorbe vlastného krátkeho diela .	
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na autorský – tvorivý rast osobnosti: na prehĺbenie znalostí pravidiel a konvencií audiovizuálnej komunikácie, ako aj na rozvoj tvorivosti pri práci s kamerou, na ďalšie	

rozvíjanie tvorivosti v strihovej skladbe AV diela a prehlbovanie dramaturgických schopností. Praktické vedomosti a zručnosti študentov sú v procese realizácie cvičení vždy dopĺňané aj o teoretické východiská problematiky. V analýze vlastných, ale aj archívnych diel a štúdiom odporúčanej literatúry si poslucháči prehľbujú svoje základné zručnosti a schopnosti v oblasti audiovizuálnej tvorby najmä z hľadiska kamery a strihovej skladby, dramaturgie a réžie.																							
Odporúčaná literatúra: 1. James Monaco: Jak číst film, Svět filmů, médií a multimédií, Albatros Praha 2004 2. Anton Szomolányi: Kamera! - Běží... Aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz Citadella 2016, ISBN 9788081820502 3. Jan Kučera: Střihová skladba ve filmu a v televizi, Akademie múzických umění v Praze, Praha 2002 4. Josef Valušiak: Základy střihové skladby, 4. vydanie, AMU Praha 2012 5. Jerzy Plazewski: Filmová řeč, Praha 1967 6. David Bordwell, Kristin Thompsonová: Umění filmu, Vydavatel'stvo: Akademie múzických umění, 2012 ISBN: 9788073312176																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Jazyk slovenský																							
Poznámky:																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 1 <table> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>FX</th><th>abs</th><th>neabs</th></tr> <tr> <td>0.0</td><td>100.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. Tomáš Hučko, ArtD.																							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI079/21	Názov predmetu: autorská AV tvorba II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 4 Za obdobie štúdia: 52 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety: KUK/bd078/05	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie sa udeľuje na základe posúdenia odovzdaného audiovizuálneho diela na zadanú, alebo dohodnutú tému. Krátky dokumentárny príspevok (udalosť, situácia, stav, portrét...), odporúčaný rozsah: 4 – 7 min. Posudzujú sa dramaturgické náležitosti spracovania témy, obrazové (kameramanské) a skladobné (strihová skladba) stvárnenie. V hodnotení sa zohľadňuje opodstatnenosť námetu, autorský tvorivý vklad, adekvátnosť spracovania, miera autorskej invencie, miera pôsobivosti a technické atribúty diela. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 93 = A; 92 – 85 = B; 84 – 76 = C; 75 – 68 = D; 67 – 60 = E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • Hlbšie vedomosti z oblasti audiovizie, predovšetkým v súvislosti s troma jej ústrednými piliermi: dramaturgia (zmysel AV tvorby, optimálne a efektívne prostriedky v súlade s tvorivou stratégiou, zámerom), kamera (záznam, tvorba AV obrazu), strih (skladba, montáž AV materiálu, syntéza, tvorba originálnej štruktúry). Výsledkom vzdelávania bude rozvíjanie študentových predpokladov pre osobnostnú autorskú dokumentárnu audiovizuálnu tvorbu. • Orientáciu v problematike nehranej audiovizuálnej tvorby, schopnosť zreteľne rozlíšiť jednotlivé druhy non-fiction AV tvorby a produkcie (spravodajstvo, publicistika, dokumentácia, dokumentárny film). Je schopný autorsky pracovať na vlastnom jednoduchšom – krátkom dokumentárnom filmovom výstupe. • Študent osvedčí svoje schopnosti v samostatnej tvorbe vlastného krátkeho dokumentárneho diela.	
Stručná osnova predmetu:	

1. Úvod do problematiky non-fiction tvorby. Kinematografický druh: dokumentárny film. Vymedzenie vo vzťahu k publicistike, k dokumentácii. Tematické, formálne možnosti dokumenárnej tvorby.
2. Rekapitulácia základných atribútov tvorby obrazu (svetlo, kompozícia, pohyb...) – špecifiká v kontexte dokumentárnej tvorby. Príslušné jednoduché demonštrácie – cvičenia na hodine.
3. Základné tvorivé metódy a postupy tvorby dokumentu: reportážne snímanie, výpovede protagonistov. Príslušné jednoduché demonštrácie – cvičenia na hodine.
4. Rekapitulácia základných atribútov skladby (filmový strih, montáž) – špecifiká v kontexte dokumentárnej tvorby. Príslušné jednoduché demonštrácie – cvičenia na hodine.
5. Základné tvorivé metódy a postupy tvorby dokumentu: komentár, práca s výpoveďami respondentov (v.o a m.o.). Príslušné jednoduché demonštrácie – cvičenia na hodine.
6. Ďalšie tvorivé metódy a postupy tvorby dokumentu: inscenácia, iniciácia, subjektívne a objektívne skrytá kamera. Príslušné jednoduché demonštrácie – cvičenia na hodine.
7. Zvuková a hudobná dramaturgia dokumentu. Vybrané ukážky z archívnych diel.
8. Analýza archívnych dokumentárnych diel, komplexný dramaturgický a realizačný rozbor (predovšetkým s ohľadom na kameru, strih, zvukovú dramaturgiu).
9. Príprava vlastných autorských projektov. Návrh tém, dramaturgické konzultácie, projektovanie výrazových prostriedkov, tvorivých postupov.
10. Pokročilá príprava vlastných autorských projektov. Dramaturgické konzultácie, projektovanie výrazových prostriedkov, tvorivých postupov.
11. Záverečné opakovanie poznatkov a precvičenie zručností.

Odporúčaná literatúra:

1. Bill Nichols: Úvod do dokumentárneho filmu, AMU Praha, 2010.
2. Anton Szomolányi: Kamera! - Běží... Aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz Citadella 2016.
3. Jan Kučera: Střihová skladba ve filmu a v televizi, Akademie múzických umění v Praze, Praha 2002.
4. Josef Valušiak: Základy střihové skladby, 4. vydanie, AMU Praha 2012.
5. Tomáš Hučko: Hľadisko dramaturgie, FMK 2019.
6. David Bordwell, Kristin Thompsonová: Umění filmu, Vydavatel'stvo: Akademie múzických umění, 2012.
7. Tomáš Hučko: Medzi záberom a dielom. FMK 2020.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

jazyk slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 1

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Hučko, ArtD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI017/21	Názov predmetu: autorské praktikum - kamera, strih I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie sa udeľuje na základe posúdenia čiastkových priebežných zadaní z oblasti kameramanskej tvorby a strihovej skladby, a kvality odovzdaného záverečného audiovizuálneho výstupu na zadanú, alebo dohodnutú tému. Odporúčaný rozsah záverečnej práce: 5 – 7 min. Posudzujú sa najmä kameramanské, kompozičné a strihové náležitosti spracovania témy, obrazové a skladobné stvárnenie. V hodnotení sa zohľadňuje aj hodnota námetu, autorský tvorivý vklad, adekvátnosť spracovania, miera autorskej invencie a technické atribúty diela. A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Získa pomerne široké vedomosti z oblasti audiovizie, predovšetkým v súvislosti s trojmi jej ústrednými piliermi: kamera (záznam, tvorba AV obrazu), strih (skladba, montáž AV materiálu, syntéza, tvorba originálnej štruktúry) a dramaturgia (zmysel AV tvorby, optimálne a efektívne prostriedky v súlade s tvorivou stratégiou, zámerom). Výsledkom vzdelávania bude rozvíjanie študentových predpokladov osobnostnej autorskej tvorby v oblasti audiovizie.	
Stručná osnova predmetu: I. Filmová reč - Kamera a strihová skladba ako prostriedky filmovej reči. Rozbor hotového (archívneho) AV diela z hľadiska filmovej reči, so zameraním sa na prácu kamery a strihovú skladbu. II. Základné parametre filmového obrazu I: kompozícia, svetlo (denné, umelé), farebná informácia (tonalita). Ohnisková vzdialenosť použitého objektívu. Praktické nakrúcanie s kamerou v exteriéri, interiéri. Rozbor kameramanských cvičení. III. Základné parametre filmového obrazu II: relatívna veľkosť filmového záberu: detail (veľký detail), polocelok, celok (veľký celok) – význam veľkosti záberov pre skladbu AV diela.	

Perspektíva snímania filmového obrazu. Praktické nakrúcanie s kamerou v exteriéri, interiéri. Rozbor kameramanských cvičení. IV. Základné parametre filmového obrazu - pohyb (vnútroobrazový), pohyby kamery („švenk“, panoráma, zmena ohniskovej vzdialenosti objektívu, nájazd, odjazd, kamerová jazda, špeciálny pohyb kamery). Praktické nakrúcanie s kamerou v exteriéri, interiéri. Rozbor kameramanských cvičení. V. Filmový záber ako základný prvok filmovej artikulácie. „Skladobné myslenie“ pri snímaní záberov. Skladba AV diela: záber - sekvencia – obraz - AV dielo. Konvencie skladobného myslenia, ich porušovanie. Úvod do technológií zostrihu z hľadiska tvorivých možností a obmedzení: sekvenčný zostrih, tvorivé možnosti nelineárneho strihu. VI. Zostrih AV diela I: organizácia nakrúteného materiálu (denných prác) v súlade s jednoduchým tvorivým zámerom. Skladba na úrovni jednoduchších väzobných vzťahov jednotlivých záberov. Praktická časť: zostrih krátkej reportáže z mestských ulíc na konkrétnu, aktuálne zadanú tému. VII. Zostrih AV diela II: organizácia nakrúteného materiálu (denných prác) v súlade so zložitejším tvorivým zámerom. Vzťah strihovej skladby a dramaturgie AV diela: vypúšťanie nepodstatného, zdôraznenie relevantných informácií. Praktická časť: zostrih krátkeho AV diela (reportážny príspevok) na zadanú tému. VIII. Tempo a rytmus strihovej skladby. Reálny a relatívny filmový čas ako dôsledok tvorivého spracovania v strižni. Relativita významu pojmu montáž. Praktické strihové cvičenie na danú tému, variácie strihovej skladby z identického materiálu konkrétnu. IX. Štandardné tvorivé postupy pri tvorbe AV diela: synchrónna výpoveď respondentov a účinkujúcich, anketa, komentár v procese zostrihu diela. Praktické strihové cvičenie na danú tému, variácie strihovej skladby z identického materiálu. X. Skladba AV diela a zvuková dramaturgia. Zostrih synchrónnych výpovedí, práca s reálnymi ruchmi (využitie, vypustenie), práca s mimoobrazovými výpoveďami, zostrih a hudobná zložka diela (vnútroobrazová a mimoobrazová hudba, strih na hudbu). Praktické strihové cvičenie k téme. XI. Interpunkcia AV diela: od klasických trikov kinematografickej tradície až k súčasným výrazovým možnostiam podmieneným rozvojom technológií. Problematika tvorivého využitia „bezhraničných“ možností súčasných technológií (estetická a dramaturgická opodstatnenosť špecifických výrazových prvkov v závislosti od druhu a žánru AV diela a pod.) Ďalšie zložky diela vytvárané v procese skladby, zostrihu: titulky, grafické prvky a pod. Praktické strihové cvičenie k téme. XII. Hodnotenie

Odporúčaná literatúra:

1. Monaco, J. (2004) Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií. Albatros.
2. Szomolányi, A. (2016) Kamera! - Běží... Aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz. Citadella.
3. Kučera, J. (2002). Strihová skladba ve filmu a v televizi, Akademie múzických umění.
4. Valušiak, j. (2012). Základy strihové skladby, 4. vydanie, Akademie múzických umění.
5. Gracová, S., et al. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. FMK UCM.
6. Švec, Š. (2011). Gramatika filmového jazyka. Bratislava. VŠMU.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk a anglický jazyk.

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 83							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
27.71	27.71	26.51	12.05	2.41	3.61	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Ladislav Halama, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI018/21	Názov predmetu: autorské praktikum - kamera, strih II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie sa udeľuje na základe posúdenia čiastkových priebežných zadaní z oblasti kameramanskej tvorby a strihovej skladby, a kvality odovzdaného záverečného audiovizuálneho výstupu na zadanú, alebo dohodnutú tému. Odporúčaný rozsah záverečnej práce: 5 – 10 min. Posudzujú sa najmä kameramanské, kompozičné a strihové náležitosti spracovania témy, obrazové a skladobné stvárnenie. V hodnotení sa zohľadňuje aj hodnota námetu, autorský tvorivý vklad, adekvátnosť spracovania, miera autorskej invencie a technické atribúty diela. A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - Rozšírené vedomosti z oblasti audiovizie, predovšetkým v súvislosti s tromi jej ústrednými piliermi: dramaturgia (zmysel AV tvorby, optimálne a efektívne prostriedky v súlade s tvorivou stratégiou, zámerom), kamera (záznam, tvorba AV obrazu), strih (skladba, montáž AV materiálu, syntéza, tvorba originálnej štruktúry). Výsledkom vzdelávania bude rozvíjanie študentových predpokladov pre autorskú audiovizuálnu tvorbu. - Orientáciu v problematike audiovizuálnej tvorby, schopnosť zreteľne rozlíšiť jednotlivé druhy AV tvorby a produkcie. - Poslucháč je schopný autorsky pracovať na vlastnom jednoduchšom – krátkom filmovom výstupe. - Študent osvedčí svoje schopnosti v samostatnej tvorbe vlastného krátkeho diela .	
Stručná osnova predmetu: 1. Filmová reč – prostriedok artikulácie a komunikácie každého audiovizuálneho diela. Dialektika filmovej reči: tradícia, konvencie, ich porušovanie, nové postupy... Kamera a strihová skladba	

ako prostriedky filmovej reči. Rozbor hotového (archívneho) diela z hľadiska filmovej reči, so zameraním sa na prácu kamery a strihovú skladbu. 2. Odraz skutočnosti vo filmovom diele, v hranom príbehu. Analýza, štruktúra príbehu. Možnosti a limity fabulovanej tvorby. 3. Výzva na voľbu tematickej oblasti - iniciácia námetov pre ročníkové AV výstupy poslucháčov. 4. Konzultácia prvých tém poslucháčov, dramaturgický proces zrodu príbehových cvičení poslucháčov. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej fabulovanej tvorby. 5. Pretavenie námetov do podoby literárneho scenára filmu. Dramaturgický proces, konzultácie námetov. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej fabulovanej tvorby, analýzy diel. 6. Základné realizačné postupy audiovizuálnej tvorby: reportážne snímanie, inscenované postupy, rekonštrukcia. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej fabulovanej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie. 7. Inscenácia, rekonštrukcia. Prínosy a úskalia metód. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie. 8. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie. 9. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie. 10. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Analýza AV výstupov realizovaných cvičení poslucháčov, odporúčania zmien, vylepšení. 11. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Analýza AV výstupov realizovaných cvičení poslucháčov, odporúčania zmien, vylepšení. 12. Hodnotenie.																							
Odporúčaná literatúra: 1. Monaco, J. (2004) Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií. Albatros. 2. Szomolányi, A. (2016) Kamera! - Běží... Aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz. Citadella. 3. Kučera, J. (2002). Střihová skladba ve filmu a v televizi, Akademie múzických umění. Strana: 3 4. Valušiak, j. (2012). Základy střihové skladby, 4. vydanie, Akademie múzických umění. 5. Gracová, S., et al. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. FMK UCM. 6. Švec, Š. (2011). Gramatika filmového jazyka. Bratislava. VŠMU.																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk a anglický jazyk.																							
Poznámky:																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 70 <table> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>FX</th><th>abs</th><th>neabs</th></tr> <tr> <td>48.57</td><td>24.29</td><td>22.86</td><td>0.0</td><td>4.29</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	48.57	24.29	22.86	0.0	4.29	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
48.57	24.29	22.86	0.0	4.29	0.0	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. Ladislav Halama, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI007/21	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách. Audio dielo v podobe zvukovej koláže, zvukového efektu v kontexte digitálnej hry, ozvučenia vizuálu (animácia/cutscéna), alebo inej audiovizuálnej charakteristiky. Možnosť odovzdať analýzu auditívnej stránky digitálnej hry. Počas semestra sa zároveň konajú praktické cvičenia - študent musí splniť/odovzdať všetky. 100% hodnotenia tvoria praktické zadania, tvorené počas semestra a na jeho konci. Záverečná hodnotiaca stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absoltovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: študent sa zoznamuje s teoretickou základňou zvuku v rámci audiovizuálnych diel a digitálnych hier, rozlišuje ich funkcie a kategórie. Zručnosti: študent sa naučí základné zručnosti súvisiace so strihom zvuku, nahrávaním, práce s mikrofónmi, digitálnymi zvukovými strižňami a dostáva sa do procesu uvažovania nad zvukovým dizajnom. Kompetencie: študent je schopný začať kriticky uvažovať nad auditívnou stránkou audiovizuálnych diel a digitálnych hier, zároveň sa zoznamuje so širším kontextom práce s zvukovými softvérmi a práce v nich, získavajúc tým praktické schopnosti aplikovateľné vo viacerých mediálnych kontextoch.	
Stručná osnova predmetu: Úvod do teórie zvuku v kontexte digitálnej hry Funkcie zvuku a jeho kategórie Funkcie a kategórie zvukov v digitálnych hrách Zvukové softvéry (DAW) a práca v nich (úrovne, krivky, strih, vrstvenie.. Cvičenia	
Odporúčaná literatúra:	

Farkaš, T. (2021). Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK.

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych. 1. vyd. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Farkaš, T. (2018). Binaural and Ambisonic Sound as the Future Standard of Digital Games. Acta Ludologica, 1(2), 34-46.

Farkaš, T. (2019). Throughout the ocean of free sound (on sound design, free resources, sound libraries, and creativity). Megatrends and Media, 6/2019, Trnava : UCM.

Collins, K. (2020). Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts: Institute of Technology.

Sinclair, J. L. (2020). Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge.

Zdanowicz, G., & Bambrick, S. (2020). The Game Audio Strategy Guide. A Practical Course. New York : Taylor and Francis.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:
slovenský/anglický (kvôli literatúre)

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 168

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
70.24	23.21	4.76	1.19	0.0	0.6	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI010/21	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety: KUK/bd007/05	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách. Audio dielo v podobe zvukovej koláže, zvukového efektu v kontexte digitálnej hry, ozvučenia vizuálu (animácia/cutscéna), alebo inej audiovizuálnej charakteristiky. Možnosť odovzdať analýzu auditívnej stránky digitálnej hry. Počas semestra sa zároveň konajú praktické cvičenia - študent musí splniť/odovzdať všetky. 100% hodnotenia tvoria praktické zadania, tvorené počas semestra a na jeho konci. Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absoltovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: študent sa zoznamuje s teoretickou základňou zvuku v rámci audiovizuálnych diel a digitálnych hier, rozlišuje ich funkcie a kategórie, začína uvažovať nad žánrom ako prvkom, ovplyvňujúcim auditívnu stránku diela. Zručnosti: študent sa naučí základné zručnosti súvisiace so strihom zvuku, nahrávaním, práce s mikrofónmi, digitálnymi zvukovými strižňami a dostáva sa do procesu uvažovania nad zvukovým dizajnom. Kompetencie: študent je schopný začať kriticky uvažovať nad auditívnou stránkou audiovizuálnych diel a digitálnych hier, zároveň sa zoznamuje so širším kontextom práce s zvukovými softvérmi a práce v nich, získavajúc tým praktické schopnosti aplikovateľné vo viacerých mediálnych kontextoch.	
Stručná osnova predmetu: Rozsiahlejšia práca v DAW Práca so žánrom v kontexte zvuku v digitálnych hrách Cvičenia	
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T. (2021). Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK.	

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych. 1. vyd. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Farkaš, T. (2018). Binaural and Ambisonic Sound as the Future Standard of Digital Games. Acta Ludologica, 1(2), 34-46.

Farkaš, T. (2019). Throughout the ocean of free sound (on sound design, free resources, sound libraries, and creativity). Megatrends and Media, 6/2019, Trnava : UCM.

Collins, K. (2020). Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts: Institute of Technology.

Sinclair, J. L. (2020). Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge.

Zdanowicz, G., & Bambrick, S. (2020). The Game Audio Strategy Guide. A Practical Course. New York : Taylor and Francis.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:
slovenský/anglický (kvôli literatúre)

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 133

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
61.65	31.58	6.77	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI134/21	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách. Audio dielo v podobe časti zvukového dizajnu či zvukového efektu v kontexte digitálnej hry, ozvučenia vizuálu (animácia/cutscéna), alebo inej audiovizuálnej charakteristiky. Možnosť odovzdať analýzu auditívnej stránky digitálnej hry. Počas semestra sa zároveň konajú praktické cvičenia - študent musí splniť/odovzdať všetky. 100% hodnotenia tvoria praktické zadania, tvorené počas semestra a na jeho konci. Záverečná hodnotiaca stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: študent začína aktívne pracovať a uvažovať v kontexte zvukového dizajnu pre digitálne hry, vie pracovať s rozličnými kategóriami a typmi zvuku a rozlišuje žánrové náležitosti Zručnosti: rozsiahlejšia práca v digitálnych zvukových strižniach (DAW), práca v softvéri Reaper, študent sa zároveň zoznamuje s middlewarom FMOD (softvér určený na implementáciu zvukov v rámci herných enginov), základy implementácie zvuku v engine Unreal a Unity Kompetencie: študent vie definovať dôležitosť zvukového dizajnu ako procesu, ktorý je dôležitý ako súčasť vývoja akejkoľvek hry/audiovizuálneho diela od úplného počiatku. Študenti počas semestra pracujú na viacerých praktických zadaniach, ktoré budú tvoriť jednoduché portfólio. Špecificky sa zároveň sústredia na konkrétnejšie časti zvukového dizajnu, ako sú hlas, zvukové efekty, alebo mix.	
Stručná osnova predmetu: Prvky zvukového dizajnu (layering, time stretch, pitch shifting, audio reverse, audio-efekty...) Práca na vlastných zvukoch v DAW Základy práce s middleware Herný engine v kontexte auditívnej zložky hier Subprojekty, regióny, exportovanie	

Odporúčaná literatúra:

Farkaš, T. (2021). Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK.

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych. 1. vyd. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Farkaš, T. (2018). Binaural and Ambisonic Sound as the Future Standard of Digital Games. Acta Ludologica, 1(2), 34-46.

Farkaš, T. (2019). Throughout the ocean of free sound (on sound design, free resources, sound libraries, and creativity). Megatrends and Media, 6/2019, Trnava : UCM.

Collins, K. (2020). Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts: Institute of Technology.

Sinclair, J. L. (2020). Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge.

Zdanowicz, G., & Bambrick, S. (2020). The Game Audio Strategy Guide. A Practical Course. New York : Taylor and Francis.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský/anglický (kvôli literatúre)

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 89

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
70.79	17.98	6.74	0.0	1.12	3.37	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI135/21	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách. Audio dielo v podobe časti zvukového dizajnu či zvukového efektu v kontexte digitálnej hry, ozvučenia vizuálu (animácia/cutscéna), alebo inej audiovizuálnej charakteristiky. Možnosť odovzdať analýzu auditívnej stránky digitálnej hry. Počas semestra sa zároveň konajú praktické cvičenia - študent musí splniť/odovzdať všetky. Očakáva sa, že študent by mal byť schopný vytvoriť si jednoduchý koncept zvukového dizajnu do projektu v hernom engine a zvuky do projektu implementovať. 100% hodnotenia tvoria praktické zadania, tvorené počas semestra a na jeho konci. Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: študent začína aktívne pracovať a uvažovať v kontexte zvukového dizajnu pre digitálne hry, vie pracovať s rozličnými kategóriami a typmi zvuku a rozlišuje žánrové náležitosti Zručnosti: rozsiahlejšia práca v digitálnych zvukových strižniach (DAW), práca v softvéri Reaper, študent sa zároveň ďalej zoznamuje s midlvérom FMOD (softvér určený na implementáciu zvukov v rámci herných enginov), venuje sa implementácii zvuku v engine Unreal a Unity Kompetencie: študent vie definovať dôležitosť zvukového dizajnu ako procesu, ktorý je dôležitý ako súčasť vývoja akejkoľvek hry/audiovizuálneho diela od úplného počiatku. Študenti počas semestra pracujú na viacerých praktických zadaniach, ktoré budú tvoriť jednoduché portfólio. Študenti sa zároveň zoznamujú s konceptom Zvukovo-dizajnového dokumentu (buď ako súčasť Game Design dokumentu alebo separátne).	
Stručná osnova predmetu: Prvky zvukového dizajnu (layering, time stretch, pitch shifting, audio reverse, audio-efekty...)	

Práca na vlastných zvukoch v DAW Základy práce s middleware Herný engine v kontexte auditívnej zložky hier Práca na vlastnom jednoduchom projekte (zvukový dizajn v projekte Unreal/Unity)							
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T. (2021). Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK. Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych. 1. vyd. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Farkaš, T. (2018). Binaural and Ambisonic Sound as the Future Standard of Digital Games. Acta Ludologica, 1(2), 34-46. Farkaš, T. (2019). Throughout the ocean of free sound (on sound design, free resources, sound libraries, and creativity). Megatrends and Media, 6/2019, Trnava : UCM. Collins, K. (2020). Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts: Institute of Technology. Sinclair, J. L. (2020). Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge. Zdanowicz, G., & Bambrick, S. (2020). The Game Audio Strategy Guide. A Practical Course. New York : Taylor and Francis.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský/anglický (kvôli literatúre)							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 88							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
51.14	32.95	14.77	0.0	0.0	1.14	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI007/21	Názov predmetu: dejiny digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): - 5% hodnotenia tvorí aktívna účasť na hodinách (5 bodov) - 95% hodnotenia tvorí záverečný test, v ktorom je pre absolvovanie nutné správne odpovedať na 9 z 15 otázok (8 z 15 v prípade bezchybnej dochádzky a aktivity počas hodín) (95 bodov) Testovanie bude prebiehať počas skúškového obdobia počas troch riadnych a dvoch opravných termínov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti kompetencie: - oboznámi sa s dôležitými míľnikmi v digitálno-hernom priemysle, - získa prehľad o kľúčových daniach tohto mediálneho odvetvia od jeho vzniku až po súčasnosť, - oboznámi sa aj s kreatívnymi postupmi, ktoré boli v minulosti úspešné, alebo sú naopak považované za zlyhanie, - získané poznatky je študent schopný využívať v ďalšom akademickom skúmaní, ale aj v rámci praktickej tvorby.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do problematiky, prečo je dôležité poznať históriu digitálnych hier. 2. Raná história digitálnych hier. Od experimentov po prvú domácu konzolu.	

3. Prvá konzolová generácia. Prvé digitálne hry v domácnostiach. Presýtený trh a úpadok kvality.
4. Druhá konzolová generácia. Zlatá éra arkád. Veľká digitálno-herná kríza.
5. Renesancia domáceho hrania. 8bitová éra. Tretia konzolová generácia.
6. 16 bitová éra. Štvrtá konzolová generácia. Zrod prenosných herných konzol (angl. hand-held).
7. Rozmach 3D grafiky. Príchod dátového nosiča CD. Piata konzolová generácia.
8. Zmena kľúčových spoločností na trhu. Šiesta konzolová generácia.
9. Otvorenie trhu pre príležitostných hráčov a ne-hráčov (Nintendo Wii). Siedma konzolová generácia.
10. História hand-heldových zariadení. Prenosná herná konzola verzus mobil.
11. Momentálne končiaca éra. Ôsma konzolová generácia. Moderné tvorivé postupy.
12. Začiatok deviatej konzolovej generácie. Predpoklady do budúcnosti. Rozvíjajúce sa trendy.
13. História digitálnych hier v Československu. Záverečné zhrnutie. Diskusia so študentmi.

Odporúčaná literatúra:

Bossom, A., & Dunning, B. (2016). Video Games: An Introduction to the Industry. Fairchild Books.

Juul, J. (2012). A Casual Revolution. The MIT Press.

Kohler, C. (2016). Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life. Dover Publications.

Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. Fakulta masmediálnej komunikácie, Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Radošinská, J., Točená, Z., & Macák, M. (2022). Synergia odvetví globalizovaného mediálneho priemyslu. Wolters Kluwer.

Schreier, J. (2017). Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made. Harper Collins.

Švelch, J. (2018). Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games. The MIT Press.

Williams, A. (2017). History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction. Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:
slovenský a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 291

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
28.18	17.18	21.31	16.49	16.49	0.34	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD., prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDIO01/21	Názov predmetu: dejiny masovej komunikácie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 1.) Účasť na prednáškach (minimálne 80% z celkového počtu prednášok). Pre riadne ospravedlnenie udalosti vis maior je potrebné doložiť relevantný doklad. Ak predmet obsahuje aj semináre, podmienky sú totožné. Prípadná participácia na výskume (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Ak predmet obsahuje aj semináre, podmienky sú totožné. Prípadná participácia na výskume. V prípade opakovaného predmetu, študenti sú povinní kontaktovať vyučujúceho v prvých dvoch týždňoch po začatí príslušného semestra (pedagóg mu určí podmienky dochádzky, resp. seminárnu prácu, ktorá bude suplovať % za účasť na výučbe). Ak sa tak nestane, bude mu pridelené 0% za túto časť. Študent je povinný nielen sa zúčastniť na výučbe, ale aj aktívne reagovať, zapájať sa do diskusie k vybraným témam predmetu a participovať na interaktívnej časti výučby. Študenti, ktorí vymeškajú viac ako je stanovené a bez riadneho zdokladovania, alebo viac ako 50% hodín v prípade individuálneho študijného plánu, bude im pridelené 0% za túto časť. 2.) Absolvovanie záverečnej písomnej skúšky z obsahu predmetu v stanovenom termíne (k záverečnej evaluácii je potrebné dosiahnuť minimálne 60% bodového hodnotenia). V prípade parciálnych úloh/testov k záverečnej evaluácii sa zahŕňa dosiahnutý výsledok toho testu/úlohy (v %). Na všetky termíny skúšky je potrebné prihlasovanie v systéme AIS (viď § 14 a § 15 Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave). Hodnotenie pozostáva z: • Dochádzka (prípadne participácia na výskume, alebo preukázaná nadpriemerná aktivita) – tvorí 20% z celkovej známky • Test 1 (čiastkový v priebehu semestra (vopred avizovaný)) – tvorí 20% z celkovej známky • Test 2 (záverečný): pre uznanie testu študent musí získať min. test na 21 bodov zo 30 bodov (alebo iný alikvotný pomer) Celkové hodnotenie: Dochádzka (prípadne účasť na výskume) a Test 1 (zastúpené 40%) a Test 2 (zastúpené 60%) = 100% Kľúč hodnotenia a požiadavky na udelenie hodnotenia príslušným klasifikačným stupňom (v %). (miera úspešnosti študenta) sú nasledovné: A 1,0 výborne: 92-100 % B 1,5 veľmi dobre: 83-91 % C 2,0 dobre: 74-82 % D 2,5 uspokojivo: 65-73 % E 3,0 dostatočne: 56-64 % FX 4,0 nedostatočne: 0-55 %.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - je schopný logicky rozlišovať postupnosť vývoja nástrojov interpersonálnej a spoločenskej komunikácie,	

- vie ich zaradiť ich do príslušných etáp vývoja ľudskej civilizácie v celkovom vývinovom kontexte,
- je kompetentný odôvodniť nutnosť prítomnosti nástrojov medziľudskej a spoločenskej komunikácie ako jedného z najdôležitejších faktorov posúvajúcich ľudskú spoločnosť vpred,
- dokáže zdôvodniť komunikačné dispozície súčasnej spoločnosti a je schopný predikovať ďalší potenciálny vývoj.

Stručná osnova predmetu:

1. Úvod, definovanie pojmov.
2. Média v historickom vývoji; neverbálna komunikácia
3. Začiatky používania jazyka a reči, písma.
4. Objav a využitie tlače; nástup a miesto novín a časopisov v dejinách masovej komunikácie.
5. Prvé média využívajúce elektrickú energiu.
6. Média využívajúce na šírenie a sprostredkovávanie informácií.
7. Fotografia.
8. Film.
9. Rozhlas.
10. Televízia.
11. Pôvodné a substitučné média.
12. Komunikácia na diaľku, zhromažďovanie informácií, prenášanie zvuku, obrazu, textu prostredníctvom médií. Súčasná situácia, tendencie vývoja.

Oporúčaná literatúra:

Brečka S. a kol. (2009). Od tamtamov po internet : prehľad dejín mediálnej komunikácie. Bratislavská vysoká škola práva
 Jiráček, J. & Köpplová, B. (2003) Média a a spoločnosť. Portál
 Mcquail, D. (2009). Úvod do teórie masovej komunikácie. Portál
 Monaco, J. (2004). Jak číst film. Albatros.
 Paľo, G. (2010). Masmediálna komunikácia. Prešovská univerzita v Prešove
 Prokop, D. (2005). Boj o média: Dějiny nového kritického myšlení o médiích. Karolinum
 Reifová, I. a kol. (2004) Slovník mediální komunikace. Portál
 Wojciechowski, Ł. (2019). Dejiny francúzskej kinematografie - vybrané kapitoly. FMK UCM. a aktuálne odborné články alebo štúdie.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 305

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
16.72	31.15	32.46	9.51	7.87	2.3	0.0	0.0

Vyučujúci: doc. Mgr. Lukasz Wojciechowski, PhD., Mgr. art. Oliver Kohár, doc. PhDr. Ján Višňovský, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDI0	Názov predmetu: digitálny marketing I. 04/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledná známka je zložená zo súčtu dosiahnutých bodov v dvoch zložkách hodnotenia, pričom každá z nich má na výslednom hodnotení konkrétnu váhu. Celkovo je možné získať za predmet 100 bodov (100 %). Získanie marketingových certifikátov = 50% Písomný test = 50% Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A – 100-92 % B – 91-83 % C – 82-74 % D – 73-65 % E – 64-56 % FX – 55-0 %	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: získa všeobecný prehľad a zručnosti v oblasti digitálneho marketingu, ktorý môžeme v súčasnom modernom marketingu právom považovať za elementárnu vedomostnú a skúsenostnú výbavu každého marketingového pracovníka, v prvej polovici semestra študent získa východiskové teoretické poznatky z digitálneho marketingu vo všeobecnosti – oboznámi sa s významom a postavením digitálneho marketingu, spozná digitálnu stratégiu a jej tvorbu, oboznámi sa s kanálmi digitálneho marketingu, naučí sa pochopiť zákazníka v digitálnom prostredí a stanoviť ciele a kľúčové ukazovatele výkonnosti (KPI), v druhej polovici semestra študent spoznáva najfrekvencovanejšie nástroje a prostriedky digitálneho marketingu, počnúc webovou stránkou ako najhlavnejšou inštanciou, cez obsahový a e-mail marketing, až po blogy a sociálne siete, teoretické poznatky si študent dopĺňa osvojením si praktických zručností súvisiacich s riešenou problematikou, po úspešnom absolvovaní predmetu ma študent všeobecný prehľad v oblasti digitálneho marketingu, vie sa zamyslieť nad digitálnou stratégiou, kriticky ju posudzovať, ovláda stanovovanie	

korektných cieľov, analyzovanie zákazníkov a cieľových skupín v digitálnom prostredí, a tiež má prehľad v najfrekvencovanejších nástrojoch a technikách digitálneho marketingu, syntézou získaných teoretických vedomostí a praktických zručností je študent schopný naplánovať potenciálne funkčnú a efektívnu digitálnu kampaň využívajúcu bežne dostupné a nenáročné nástroje či techniky digitálneho marketingu.

Stručná osnova predmetu:

1. Marketing v digitálnej ére
2. Úvod do digitálneho marketingu
3. Stratégia v kontexte digitálneho marketingu
4. Zákazník v digitálnom prostredí
5. Kanály digitálneho marketingu
6. Stanovovanie cieľov a KPIs
7. Inbound marketing
8. Webová stránka
9. Obsahový marketing
10. E-mail marketing
11. Blogy
12. Sociálne médiá

Odporúčaná literatúra:

Hanlon, A. (2019). Digital marketing: Strategic Planning & Integration. California: SAGE Publications.
 Janouch, V. (2020). Internetový marketing. Brno: Computer Press.
 Kolektív autorov. (2019). Super Affiliate Academy. Affiliates sieť Dognet.
 Losekoot, M., & Vyhnánková, E. (2019). Jak na síť. Brno: Jan Melvil publishing.
 Murár, P., & Piatrov, I. (2022). Digitálny marketing. Trnava: FMK UCM.
 Performics a kolektív. (2021). Uspejte v online. Bratislava: Lion Communications Slovakia.
 Young, M. (2018). Ogilvy o reklamě v digitálním věku. Praha: Svojtka.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 5

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Igor Piatrov, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDIO	Názov predmetu: digitálny marketing II. 05/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledná známka je zložená zo súčtu dosiahnutých bodov v dvoch zložkách hodnotenia, pričom každá z nich má na výslednom hodnotení konkrétnu váhu. Celkovo je možné získať za predmet 100 bodov (100 %). Získanie marketingových certifikátov = 40% Vypracovanie, odovzdanie a prezentácia semestrálneho zadania = 60% Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A – 100-92 % B – 91-83 % C – 82-74 % D – 73-65 % E – 64-56 % FX – 55-0 %	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: nadobudne všeobecný prehľad v oblasti pokročilejších nástrojoch a technikách digitálneho marketingu, zoznámi sa s marketingom vo vyhľadávачoch, optimalizáciou pre vyhľadávачe či platobnými systémami s modelom platby za kliknutie, získa prehľad o platených možnostiach inzercie na sociálnych sieťach a zvýšená pozornosť je venovaná možnostiam inzercie v prostredí najväčšej reklamnej siete sveta – Google Ads, spozná affiliate marketing, jeho funkčné princípy a možnosti. oboznámi sa s výkonnostným marketingom a prístupmi k optimalizácii konverzného pomeru, získavané teoretické poznatky si študent dopĺňa osvojovaním si praktických zručností súvisiacich s riešenou problematikou, po úspešnom absolvovaní predmetu má študent prehľad v pokročilejších nástrojoch a technikách digitálneho marketingu, ovláda ich princípy a spôsoby použitia, pričom vie kriticky prehodnotiť a zvážiť výber týchto nástrojov pri tvorbe digitálne marketingovej komunikácie,	

syntézou získaných teoretických poznatkov a praktických zručností, je študenti schopný naplánovať potenciálne funkčnú a efektívnu digitálnu kampaň, využívajúcu pokročilejšie nástroje a techniky digitálneho marketingu.

Stručná osnova predmetu:

1. Pracovný rámec (framework) STDC
2. Analýza kľúčových slov (dátovo riadený obsahový marketing)
3. Marketing vo vyhľadávateľoch (SEM)
4. Optimalizácia pre vyhľadávateľ (SEO)
5. PPC systémy
6. Sociálne siete – paid social
7. Google Ads – vyhľadávacia sieť
8. Google Ads – obsahová sieť
9. Affiliate marketing
10. Výkonnostný marketing
11. Optimalizácia konverzného pomeru
12. Synergia nástrojov digitálneho marketingu

Odporúčaná literatúra:

Hanlon, A. (2019). Digital marketing: Strategic Planning & Integration. California: SAGE Publications.

Janouch, V. (2020). Internetový marketing. Brno: Computer Press.

Kolektív autorov. (2019). Super Affiliate Academy. Affiliate sieť Dognet.

Losekoot, M., & Vyhnánková, E. (2019). Jak na sítě. Brno: Jan Melvil publishing.

Murár, P., & Piatrov, I. (2022). Digitálny marketing. Trnava: FMK UCM.

Performics a kolektív. (2021). Uspejte v online. Bratislava: Lion Communications Slovakia.

Young, M. (2018). Ogilvy o reklamě v digitálním věku. Praha: Svojtka.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 5

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	60.0	0.0	40.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Igor Piatrov, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI014/21	Názov predmetu: dizajn hernej postavy
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie a splnenie zadanií navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu herného assetu podľa pracovného postupu predstaveného na hodinách (50 bodov) 50 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), tvorba počas hodiny na základe predstaveného pracovného postupu a rýchle reakcie na danú tému. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Predmet Dizajn hernej postavy zoznamuje študenta s dizajnerským a technickým premýšľaním pri tvorbe grafickej podoby hernej postavy v digitálnych hrách. Študent nadobúda schopnosti v komponovaní a aplikácii dizajnu a funkčnosti v priestore, vklad osobnosti pri tvorbe, vybudovaných po naratívnej a logickej stránke. Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: VEDOMOSTI: študent rozumie postupu pri dizajnovaní herného assetu. Dokáže si vytvoriť vlastný koncept, rozumie rozdielu medzi vysokým a nízkym konceptom. Orientuje sa v názvosloví, dokáže popísať postup tvorby aj ho sám použiť. Študent dokáže uplatňovať základné výtvarné schopnosti umožňujúce tvorbu grafických herných súčastí.	

ZRUČNOSTI: študent dokáže vizualizovať svoje myšlienky týkajúce sa hernej postavy, napodobniť existujúci herný asset, tvoriť vlastné dizajnérske postupy. Nadobúda základné technické znalosti a procesy pri tvorbe hernej grafiky v 2D a 3D programoch Adobe Photoshop, Blender. KOMPETENCIE: študent si precvičuje logické myslenie, pričom je schopný analyzovať obraz, koncept a prichádzať na riešenia ovplyvňujúce dizajn hernej postavy. Stáva sa nie len technicky ale aj dizajnérsky kompetentný a schopný pracovať pod vedením art directora.							
Stručná osnova predmetu: 1. Základy dizajnérskeho premýšľania a techniky 2D. 2. Štúdie postáv cez geometrizáciu 2D. 3. Implementácia dizajnu na základe témy a researchu 2D. 4. Zpracovanie spätnej väzby 2D. 5. Aplikácia materiálu 2D. 6. Concept sheet a finálne návrhy. 7. Konštrukčné premýšľanie v 3D. 8. Analýza 2D návrhov, prenos do 3D. 9. Modelovanie v 3D a aplikácia dizajnu. 10. Mapy a textúry 3D. 11. Zpracovanie spätnej väzby a finalizácia. 12. Jednoduchá animácia cez rigging postáv.							
Odporúčaná literatúra: Solarski. S. (2012). Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guptill. Robertson. S. (2013). How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press. Beloel. G, Donglu. Y, Urschel. J., Rebholz. B., Retz. Z. (2017). The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing. Mateu-Mestre, M. (2016). Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press. Sainsbury, M. (2015). Game Art: Art from 40 Videos Games and Interviews with Their Creators. San Francisco : No Starch Press. Ahearn, L. (2016). 3D Game Textures: Create Professional Game Art Using Photoshop. Massachusetts : A K Peters/CRC Press. Curviz, B. (2023). Mastering Blender 3D. Independently published. Crossley, K. (2019). Character Design From the Ground Up. Massachusetts : CRC Press.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk							
Poznámky: Predmet je povinne voliteľný, počet študentov je limitovaný na 25.							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 47							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
53.19	29.79	8.51	6.38	0.0	2.13	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI013/21	Názov predmetu: dizajn herného prostredia
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie a splnenie zadaní navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu herného assetu podľa pracovného postupu predstaveného na hodinách (50 bodov) 50 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), tvorba počas hodiny na základe predstaveného pracovného postupu a rýchle reakcie na danú tému. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Predmet Dizajn herného prostredia zoznamuje študenta s dizajnerským a technickým premýšľaním pri tvorbe grafickej podoby herného prostredia v digitálnych hrách. Študent nadobúda schopnosti v komponovaní a aplikácii dizajnu a funkčnosti v priestore vybudovanom po naratívnej a logickej stránke. Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: VEDOMOSTI: študent rozumie postupu pri dizajnovaní herného assetu. Dokáže si vytvoriť vlastný koncept, rozumie rozdielu medzi vysokým a nízkym konceptom. Orientuje sa v názvosloví, dokáže popísať postup tvorby aj ho sám použiť. Študent dokáže uplatňovať základné výtvarné schopnosti umožňujúce tvorbu grafických herných súčastí.	

ZRUČNOSTI: študent dokáže vizualizovať svoje myšlienky týkajúce sa herného prostredia, napodobniť existujúci herný asset, tvoriť vlastné dizajnérske postupy. Nadobúda základné technické znalosti a procesy pri tvorbe hernej grafiky v 2D a 3D programoch Adobe Photoshop, Blender.

KOMPETENCIE: študent si precvičuje logické myslenie, pričom je schopný analyzovať obraz, koncept a prichádzať na riešenia ovplyvňujúce dizajn herného prostredia. Stáva sa nie len technicky ale aj dizajnérsky kompetentný a schopný pracovať pod vedením art directora.

Stručná osnova predmetu:

1. Základy dizajnérskeho premýšľania a techniky v celistvej kompozícii 2D
2. Štúdie prostredia cez geometrizáciu a research 2D
3. Implementácia dizajnu na základe témy a researchu 2D
4. Zpracovanie spätnej väzby 2D
5. Aplikácia materiálu 2D
6. Concept sheet a finálne návrhy
7. Konštrukčné premýšľanie v kompozícii 3D
8. Analýza 2D návrhov, prenos do 3D
9. Modelovanie v 3D a aplikácia dizajnu
10. Mapy a textúry 3D
11. Zpracovanie spätnej väzby a finalizácia
12. Jednoduchá animácia statických assetov v kompozícii

Odporúčaná literatúra:

Solarski. S. (2012). Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guptill.

Robertson. S. (2013). How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press.

Beloel. G, Donglu. Y, Urschel. J., Rebholz. B., Retz. Z. (2017). The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing.

Mateu-Mestre, M. (2016). Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press.

Sainsbury, M. (2015). Game Art: Art from 40 Videos Games and Interviews with Their Creators. San Francisco : No Starch Press.

Ahearn, L. (2016). 3D Game Textures: Create Professional Game Art Using Photoshop. Massachusetts : A K Peters/CRC Press.

Curviz, B. (2023). Mastering Blender 3D. Independently published.

Ahearn, L.:
(2017). 3D Game Environments: Create professional 3D Game Worlds. Massachusetts : CRC Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:

predmet sa poskytuje len v zimnom semestri. Predmet je povinne voliteľný, počet študentov je limitovaný na 25.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 57

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
54.39	21.05	12.28	7.02	3.51	1.75	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI012/21	Názov predmetu: dizajn herných predmetov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie a splnenie zadanií navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu herného assetu podľa pracovného postupu predstaveného na hodinách (50 bodov) 50 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), tvorba počas hodiny na základe predstaveného pracovného postupu a rýchle reakcie na danú tému. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Predmet Dizajn herných predmetov zoznamuje študenta s dizajnerským a technickým premýšľaním pri tvorbe grafickej podoby herného predmetu v digitálnych hrách. Študent nadobúda schopnosti v komponovaní a aplikácii dizajnu a funkčnosti v priestore vybudovanom po naratívnej a logickej stránke. Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: VEDOMOSTI: študent rozumie postupu pri dizajnovaní herného assetu. Dokáže si vytvoriť vlastný koncept, rozumie rozdielu medzi vysokým a nízkym konceptom. Orientuje sa v názvosloví, dokáže popísať postup tvorby aj ho sám použiť. Študent dokáže uplatňovať základné výtvarné schopnosti umožňujúce tvorbu grafických herných súčastí.	

ZRUČNOSTI: študent dokáže vizualizovať svoje myšlienky týkajúce sa herného predmetu, napodobniť existujúci herný asset, tvoriť vlastné dizajnérske postupy. Nadobúda základné technické znalosti a procesy pri tvorbe hernej grafiky v 2D a 3D programoch Adobe Photoshop, Blender. KOMPETENCIE: študent si precvičuje logické myslenie, pričom je schopný analyzovať obraz, koncept a prichádzať na riešenia ovplyvňujúce dizajn herného predmetu. Stáva sa nie len technicky ale aj dizajnérsky kompetentný a schopný pracovať pod vedením art directora.																							
Stručná osnova predmetu: 1. Základy dizajnérskeho premýšľania a techniky 2D. 2. Štúdie predmetov cez geometrizáciu 2D. 3. Implementácia dizajnu na základe témy a researchu 2D. 4. Zpracovanie spätnej väzby 2D. 5. Aplikácia materiálu 2D. 6. Concept sheet a finálne návrhy. 7. Konštrukčné premýšľanie v 3D. 8. Analýza 2D návrhov, prenos do 3D. 9. Modelovanie v 3D a aplikácia dizajnu. 10. Mapy a textúry 3D. 11. Zpracovanie spätnej väzby a finalizácia. 12. Jednoduchá animácia statických assetov.																							
Oporúčaná literatúra: Solarski. S. (2012). Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guptill. Robertson. S. (2013). How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press. Beloel. G, Donglu. Y, Urschel. J., Rebholz. B., Retz. Z. (2017). The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing. Mateu-Mestre, M. (2016). Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press. Sainsbury, M. (2015). Game Art: Art from 40 Videos Games and Interviews with Their Creators. San Francisco : No Starch Press. Ahearn, L. (2016). 3D Game Textures: Create Professional Game Art Using Photoshop. Massachusetts : A K Peters/CRC Press. Curviz, B. (2023). Mastering Blender 3D. Independently published.																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk																							
Poznámky: Predmet je povinne voliteľný, počet študentov je limitovaný na 25.																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 87 <table> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>FX</th><th>abs</th><th>neabs</th></tr> <tr> <td>33.33</td><td>33.33</td><td>22.99</td><td>3.45</td><td>2.3</td><td>4.6</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	33.33	33.33	22.99	3.45	2.3	4.6	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
33.33	33.33	22.99	3.45	2.3	4.6	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI033/21	Názov predmetu: elektronický šport I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna participácia na turnajoch na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na pravidelných tréningoch 40 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach Akceptované sú pozície hráčov, trénerov, manažérov a streamerov/komentátorov Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - získa základné poznatky o aktuálnych kompetitívnych hrách a súťažiach Zručnosti: - zlepši si motorické schopnosti, reflexy a výdrž - zvýši si level udržiavania pozornosti Kompetencie: - nadobudne základné komunikačné schopnosti - aplikuje motivačné mechanizmy - dokáže pracovať v tíme - vie sa strategicky rozhodovať - vie rýchlo podávať informácií - je schopný aplikovať princípy a pravidlá leadershipu	

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy. Predmet je zameraný na prehľbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske, manažérske, alebo komentátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 90							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
56.67	12.22	17.78	6.67	5.56	1.11	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI034/21	Názov predmetu: elektronický šport II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna participácia na turnajoch na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na pravidelných tréningoch 40 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach Akceptované sú pozície hráčov, trénerov, manažérov a streamerov/komentátorov Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - získa základné poznatky o aktuálnych kompetitívnych hrách a súťažiach Zručnosti: - zlepši si motorické schopnosti, reflexy a výdrž - zvýši si level udržiavania pozornosti Kompetencie: - nadobudne základné komunikačné schopnosti - aplikuje motivačné mechanizmy - dokáže pracovať v tíme - vie sa strategicky rozhodovať - vie rýchlo podávať informácií - je schopný aplikovať princípy a pravidlá leadershipu	

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 65							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
43.08	6.15	18.46	20.0	10.77	1.54	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI035/21	Názov predmetu: elektronický šport III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna participácia na turnajoch na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na pravidelných tréningoch 40 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach Akceptované sú pozície hráčov, trénerov, manažérov a streamerov/komentátorov Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - získa základné poznatky o aktuálnych kompetitívnych hrách a súťažiach Zručnosti: - zlepši si motorické schopnosti, reflexy a výdrž - zvýši si level udržiavania pozornosti Kompetencie: - nadobudne základné komunikačné schopnosti - aplikuje motivačné mechanizmy - dokáže pracovať v tíme - vie sa strategicky rozhodovať - vie rýchlo podávať informácií - je schopný aplikovať princípy a pravidlá leadershipu	

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy. Predmet je zameraný na prehľbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske, manažérske, alebo komentátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 105							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
46.67	15.24	15.24	12.38	8.57	1.9	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI036/21	Názov predmetu: elektronický šport IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna participácia na turnajoch na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na pravidelných tréningoch 40 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach Akceptované sú pozície hráčov, trénerov, manažérov a streamerov/komentátorov Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - získa základné poznatky o aktuálnych kompetitívnych hrách a súťažiach Zručnosti: - zlepši si motorické schopnosti, reflexy a výdrž - zvýši si level udržiavania pozornosti Kompetencie: - nadobudne základné komunikačné schopnosti - aplikuje motivačné mechanizmy - dokáže pracovať v tíme - vie sa strategicky rozhodovať - vie rýchlo podávať informácií - je schopný aplikovať princípy a pravidlá leadershipu	

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 89							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
56.18	10.11	10.11	11.24	10.11	2.25	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI037/21	Názov predmetu: elektronický šport V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna participácia na turnajoch na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na pravidelných tréningoch 40 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach Akceptované sú pozície hráčov, trénerov, manažérov a streamerov/komentátorov Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - získa základné poznatky o aktuálnych kompetitívnych hrách a súťažiach Zručnosti: - zlepši si motorické schopnosti, reflexy a výdrž - zvýši si level udržiavania pozornosti Kompetencie: - nadobudne základné komunikačné schopnosti - aplikuje motivačné mechanizmy - dokáže pracovať v tíme - vie sa strategicky rozhodovať - vie rýchlo podávať informácií - je schopný aplikovať princípy a pravidlá leadershipu	

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy. Predmet je zameraný na prehľbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske, manažérske, alebo komentátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 64							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
62.5	7.81	14.06	4.69	9.38	1.56	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI038/21	Názov predmetu: elektronický šport VI.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna participácia na turnajoch na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 30 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na pravidelných tréningoch 40 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach Akceptované sú pozície hráčov, trénerov, manažérov a streamerov/komentátorov Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - získa základné poznatky o aktuálnych kompetitívnych hrách a súťažiach Zručnosti: - zlepši si motorické schopnosti, reflexy a výdrž - zvýši si level udržiavania pozornosti Kompetencie: - nadobudne základné komunikačné schopnosti - aplikuje motivačné mechanizmy - dokáže pracovať v tíme - vie sa strategicky rozhodovať - vie rýchlo podávať informácií - je schopný aplikovať princípy a pravidlá leadershipu	

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy. Predmet je zameraný na prehľbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske, manažérske, alebo komentátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 63							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
57.14	17.46	11.11	6.35	3.17	4.76	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMEDV/21bdTEDI001/21	Názov predmetu: etika nových médií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška / Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 1 / 1 Za obdobie štúdia: 13 / 13 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna participácia na hodinách - plnenie zadaní a aktívna participácia na seminároch: 50 % Ústna skúška: 50% Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - má mať hlbšie pochopenie pre vybraný etický problém, - je schopný aktívne vyhľadávať relevantné zdroje a pristupovať k nim kriticky, - vie previazať teoretické poznatky na aktuálnu problematiku a aplikovať ich v rôznych etických kontextoch, - dokáže samostatne vyhľadávať a využívať zdroje svojej informovanosti a svojmu vzdelávaniu, - má schopnosť identifikovať problematické javy v digitálnom priestore a hernom svete a chápať ich spoločenské následky, - vie využívať získané znalosti a schopnosti pri svojom ďalšom výskume, ale aj pri každodennom používaní médií.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do problematiky, základné pojmy etiky, morálky, špecifiká etiky nových médií. 2. Regulácia trhu, tvorba a dostupnosť hier podľa politizácie, kultúry a ideológie. 3. Etické a morálne zásady v herných vydavateľstvách. Spoločenská zodpovednosť. 4. Etické zlyhania v herných subkultúrach. Problémy toxických subkultúr. 5. Etické kontroverzie v hrách. Dehumanizácia v digitálnych hrách.	

6. Morálny aspekt násilia v digitálnych hrách. Desenzibilizácia, výskum násili v hrách.
7. Využívanie hier na neetické účely. Vojenská, extrémistická a politická propaganda.
8. Stereotypizácia v digitálnych hrách.
9. Ekologické uvedomenie v médiách a hrách a falošný ekologický aktivizmus.
10. Erotika v hrách. Morálne zobrazenie intimity, nahoty a sexu.
11. Hry rozvíjajúce empatiu. Spracovanie eticky a morálne náročných hier.
12. Závislosť na digitálnych hrách. Znaký závislosti a osobnostné predpoklady.

Odporúčaná literatúra:

Beran, O. & Cívik, M. (2023). Základní etické teorie. Pavel Mervart.

Flanagan, M. & Nissenbaum, H. (2016). Values at Play in Digital Games [Herné hodnoty v digitálnych hrách]. MIT Press.

Markoš, J. (2020). Medzi dobrom a zlom. N Press.

Payne, M.T. & Huntemann, N.B. (2019). How to Play Video Games [Ako sa hrať videohry]. New York University Press.

Sicart, M. (2010). The Ethics of Computer Games [Etika počítačových hier]. MIT Press. (Dostupné na: https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM090/Miguel_Sicart_The_Ethics_of_Computer_Games_2009.pdf)

Švecová, M. & Kukumbergová, A. (2020). Etika digitálnych hier. FMK UCM v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 296

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
27.7	29.73	22.3	9.46	7.77	3.04	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., prof. PhDr. Slavomír Gálik, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI002/21	Názov predmetu: fotografické praktikum I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Zároveň sa však do hodnotenia premieta aj aktivita na prednáškach, zapájanie sa do analýz preberaného učiva ale najmä pravidelné konzultovanie praktických заданий. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 10 % hodnotenia tvorí praktická realizácia úvodného kompozičného cvičenia (zlatý rez, diagonála, stredová kompozícia, kompozícia na hornú tretinu, kompozícia na dolnú tretinu, dekompozícia) pričom treba zohľadniť hru so svetlom a farbou (10 bodov). • 40 % hodnotenia predstavuje realizácia a prezentácia dvoch autorských fotografických cvičení na témy: línia a bod - základných výrazových prvkov pri výstavbe obrazu, ktorý musí byť obsahovo a formálne previazaný s učivom predmetu (20 + 20 bodov). • 50 % hodnotenia predstavuje realizácia a prezentácia uceleného autorského praktického výstupu – série fotografií na tému: abeceda (fotografická a typografická hra s realitou) alebo fotografický denník (dlhodobý osobný fotografický záznam každodenného života), ktorý musí byť obsahovo a formálne previazaný s učivom predmetu a teda musí nadväzovať na kontexty tvorby kľúčových autorov z dejín umenia a fotografie (50 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiaca stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %>	

FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>

Výsledky vzdelávania:

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- orientuje sa v oblasti vizuálnej komunikácie, teórie a dejín fotografie, ako aj intermediálnych presahov,
 - dokáže aktívne hľadať a komparovať súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované postupy a implementované komunikačné nástroje v oblasti masmediálnej a vizuálnej komunikácie,
 - na základe teoretických vedomostí a série praktických autorských výstupov (cvičení a tém) je študent schopný analyzovať technologické a dejinné kontexty, ako aj aktuálnu situáciu v oblasti média
- fotografie,
- dokáže viesť odbornú diskusiu, odprezentovať svoj postoj, vhodne používať odbornú terminológiu v oblasti vizuálnej komunikácie s presahmi do celospoločenských tém,
 - vie sa vizuálne sa vyjadrovať z hľadiska tvorivých autorských konceptov tzv. voľnej tvorby,
 - vhodne aplikuje základné výrazové prvky pri výstavbe obrazu ako aj kompozičné princípy v praxi v interiéri aj v exteriéri
- rozumie sociálnemu zázemiu daného média, problematike vizuálnej komunikácie, otázkam identity atď.,
 - vie kriticky zhodnotiť rôzne autorské prístupy, kreatívne interpretovať a komunikovať spoločensky závažné obsahy,
 - vie ovládať a vhodne používať ateliérové fotografické vybavenie na dosiahnutie požadovaného výsledku,
 - rozvíja si analytické schopnosti, digitálne a technologické kompetencie, komunikačné a prezentačné zručnosti, schopnosť argumentácie, posilní si kreativitu, rozvíja si logické myslenie a vizuálnu interpretáciu.

Stručná osnova predmetu:

1. Série teoretických prednášok o technike fotografie, ovládanie fotoaparátu a jednotlivé nastavenia,
2. Spôsoby využitia ateliérového svietenia,
3. Praktické ukážky v ateliéri zamerané na ovládanie fotoaparátu a fotografickej techniky (zábleskové svetlá a doplnky fotoateliéru),
4. Možnosti post produkčných fotografických úprav,
5. Oboznámenie sa s jednotlivými fotografickými žánrami a ich špecifikami,
6. Úvod do dejín fotografie, spoločnosť na prahu nového média, vývoj fotografických techník, názory pred vznikom fotografie a jej vzťah k maliarstvu,
7. Stručný vývoj dejín fotografie,
8. Portrétna, ateliérová a komerčná fotografia 2. pol. 19. storočia,
9. Prvé časopisy a počiatky masmediálnej komunikácie, nové technológie (Kodak, Leica),
10. Reportážna a dokumentárna fotografia, agentúra Magnum, časopis Life,
11. Autor - dielo - divák (význam a dôležitosť tohto vzťahu v umení),
12. Roland Barthes, smrť, punctum a odkaz fotografie a obrazu,
13. Práca s kompozíciou, svetlom, farbou, clona a hĺbka ostrosti,
14. Čas, uzávierka, pohyb, citlivosť,

15. Objektívny a perspektíva,
16. Fotografovanie s mobilným telefónom, ako využiť mobilný telefón v praxi namiesto fotoaparátu. Jeho výhody aj nevýhody,
17. Prezentácia fotografií, ktoré sami nafotografujú. Cieľom predmetu je rozvoj kreativity študenta, jeho obrazového videnia, zvládnutie výberu a použitia vhodnej fotografickej techniky pre splnenie zadania.

Odporúčaná literatúra:

Barthes, R. (2005). Světla komora [Poznámka k fotografii]. Artforum.

Císař, K., ed. (2004). Co je to fotografie. Herrmann & synové.

Geržová, J. a kol. (1999). Slovník slovenského a svetového výtvarného umenia 2. polovice 20. storočia. Profil.

Ewing, W.A. (1994). FACE/The New Photographic Portrait. Thames & Hudson.

Flusser, V. (1994). Za filosofii fotografie. Hynek.

Hlaváč, L. (1987). Dejiny fotografie. Osveta Martin.

Hlaváč, L. (1989). Dejiny slovenskej fotografie. Osveta Martin.

Hrabušický, A., Macek, V. (2001). Slovenská fotografia 1925-2000. SNG.

Macek, V. (1998). Slovenská imaginatívna fotografia. Fotofo.

Macek, V., Fišerová, L. (2008). Nová slovenská fotografia. Fotofo.

Sedlák, Jozef. (2021). Združenie fotografov amatérov YMCA a Fotoskupiny KSTL Bratislava. Vývoj a aktivity v období 1924 – 1948. Fotofo.

Sedlák, Jozef. (2023). Petrik, Béla, kňaz, fotograf, kronikár. Foart /Fotofo.

Mrázková, D. (1985). Příběh fotografie. Mladá fronta.

Rónai, Peter, Sedlák, Jozef, Cepková, Petra. Fotografia program komunikácie. (2011). FMK UCM.

Silverio, R. (2007). Postmoderní fotografie. AMU.

Sontagová, S. (2002). O fotografii. Paseka / Barrister&Principal.

Stratený čas, Slovensko 1969-1989 v dokumentárnej fotografii. (2007). SNG.

Láb, F. (2022). Postdigitální fotografie. Karolinum.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 68

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
64.71	26.47	8.82	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: doc. MgA. Jozef Sedlák, Mgr. Kristína Svítok Mayerová

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI003/21	Názov predmetu: fotografické praktikum II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Zároveň sa však do hodnotenia premieta aj aktivita na prednáškach, zapájanie sa do analýz preberaného učiva ale najmä pravidelné konzultovanie praktických заданий. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 10 % hodnotenia tvorí praktická realizácia úvodného kompozičného cvičenia (zlatý rez, diagonála, stredová kompozícia, kompozícia na hornú tretinu, kompozícia na dolnú tretinu, dekompozícia) pričom treba zohľadniť hru so svetlom a farbou (10 bodov). • 40 % hodnotenia predstavuje realizácia a prezentácia dvoch autorských fotografických cvičení na témy: línia a bod - základných výrazových prvkov pri výstavbe obrazu, ktorý musí byť obsahovo a formálne previazaný s učivom predmetu (20 + 20 bodov). • 50 % hodnotenia predstavuje realizácia a prezentácia uceleného autorského praktického výstupu – série fotografií na tému: abeceda (fotografická a typografická hra s realitou) alebo fotografický denník (dlhodobý osobný fotografický záznam každodenného života), ktorý musí byť obsahovo a formálne previazaný s učivom predmetu a teda musí nadväzovať na kontexty tvorby kľúčových autorov z dejín umenia a fotografie (50 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiaca stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %>	

FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>

Výsledky vzdelávania:

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- orientuje sa v oblasti vizuálnej komunikácie, teórie a dejín fotografie, ako aj intermediálnych presahov,
 - dokáže aktívne hľadať a komparovať súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované postupy a implementované komunikačné nástroje v oblasti masmediálnej a vizuálnej komunikácie,
 - na základe teoretických vedomostí a série praktických autorských výstupov (cvičení a tém) je študent schopný analyzovať technologické a dejinné kontexty, ako aj aktuálnu situáciu v oblasti média
- fotografie,
- dokáže viesť odbornú diskusiu, odprezentovať svoj postoj, vhodne používať odbornú terminológiu v oblasti vizuálnej komunikácie s presahmi do celospoločenských tém,
 - vie sa vizuálne sa vyjadrovať z hľadiska tvorivých autorských konceptov tzv. voľnej tvorby,
 - vhodne aplikuje základné výrazové prvky pri výstavbe obrazu ako aj kompozičné princípy v praxi v interiéri aj v exteriéri
- rozumie sociálnemu zázemiu daného média, problematike vizuálnej komunikácie, otázkam identity atď.,
 - vie kriticky zhodnotiť rôzne autorské prístupy, kreatívne interpretovať a komunikovať spoločensky závažné obsahy,
 - vie ovládať a vhodne používať ateliérové fotografické vybavenie na dosiahnutie požadovaného výsledku,
 - rozvíja si analytické schopnosti, digitálne a technologické kompetencie, komunikačné a prezentačné zručnosti, schopnosť argumentácie, posilní si kreativitu, rozvíja si logické myslenie a vizuálnu interpretáciu.

Stručná osnova predmetu:

1. osvojenie základných znalostí a zručností s fotografickou technikou, a ich následná aplikácia v praxi. nastavenie fotoaparátu na dosiahnutie požadovaného výsledku,
 2. práca s kompozíciou, svetlom, farbou, clona a hĺbka ostrosti
 3. čas, uzávierka, pohyb, citlivosť
 4. objektívy a perspektíva
 5. fotografovanie s mobilným telefónom, ktorý, ako využiť mobilný telefón v praxi namiesto fotoaparátu. Jeho výhody aj nevýhody.
 6. Prezentácia fotografie, ktoré sami nafotografujú. Cieľom predmetu je rozvoj kreativity študenta, jeho obrazového videnia, zvládnutie výberu a použitia vhodnej fotografickej techniky pre splnenie zadania.
- 1/ Základné teoreticko-metodologické východiská
- Bloky prednášok sú zamerané na tieto témy:
- teoretické prednášky s ukážkami zamerané na ovládanie fotoaparátu a fotografickej techniky v ateliéri a exteriéri, možnosti post produkčných úprav
 - oboznámenie sa s jednotlivými fotografickými žánrami a ich špecifikami, ako je portrétna, dokumentárna, reportážna, street fotografia a i.

2/ Tvorba autorsky koncipovaných výstupov Praktická realizácia konkrétnych zadání na mobilný telefón/fotoaparát sa zameriava na praktické overenie teoretických poznatkov z prezentovaných ukážok z prvej časti prednáškového cyklu, na osvojenie si základných znalostí a zručností ovládania fotografickej techniky, ako aj na ich následnú aplikáciu vo fotografickej praxi v interiéri aj v exteriéri. Formou konzultácií sa kladie dôraz na tvorivý proces, analytické myslenie, kreativitu a taktiež na technologické zvládnutie tém, post produkciu, konečný výstup a výsledný výber finálnych fotografií na zadania. Študenti samostatne fotografujú zadania a reagujú na preberané témy. Praktická realizácia zadání: 1. Priamy autoportrét – 1 fotografia, klasický autoportrét, dôraz na dodržanie technických, svetelných a kompozičných pravidiel žánru portrétnej fotografie, jedná sa o kreatívny a nápaditý autoportrét využiteľný na personálnu propagáciu na webovú stránku, Fb, Instagram a i. 2. Nepriamy autoportrét – 1 fotografia, netradičný autoportrét, ktorého cieľom je vystihnúť danú osobu, jej charakter a typické povahové rysy, sociálne zaradenie, záľuby atď., avšak bez toho, aby zachytával priamo jej tvár, prípustná je postprodukcia a manipulácia, dôraz je však na kreativitu a jedinečnosť nápadu. 3. Portrét osobnosti/reportážny portrét blízkeho človeka – séria 5-10 ks fotografií, reportážny portrét v súvislostiach s dodržaním všetkých náležitostí daného fotografického žánru, cieľom je vystihnúť charakter zobrazovanej osobnosti, viesť s ňou rozhovory o práci a vzťahoch, rozfotografovať rôzne situácie, prostredia, polohy, striedať celky, polodetaily a detaily V prípade ak to pandemická situácia dovoľí, tak variantou 3. témy môže byť street fotografia, dokumentárna alebo reportážna fotografia v exteriéri – séria 5-10 ks fotografií, opäť v súvislostiach s dodržaním všetkých náležitostí daného fotografického žánru.	Odporúčaná literatúra: Barthes, R. (2005). Světlá komora [Poznámka k fotografii]. Artforum. Císař, K., ed. (2004). Co je to fotografie. Herrmann & synové. Geržová, J. a kol.(1999). Slovník slovenského a svetového výtvarného umenia 2. polovice 20. storočia. Profil. Ewing, W.A. (1994). FACE/The New Photographic Portrait. Thames & Hudson. Flusser, V. (1994). Za filosofii fotografie. Hynek. Hlaváč, L. (1987). Dejiny fotografie. Osveta Martin. Hlaváč, L. (1989). Dejiny slovenskej fotografie. Osveta Martin. Hrabušický, A., Macek, V. (2001). Slovenská fotografia 1925-2000. SNG. Macek, V.(1998). Slovenská imaginatívna fotografia. Fotofo. Macek, V., Fišerová, L. (2008). Nová slovenská fotografia. Fotofo. Sedlák, Jozef. (2021). Združenie fotografov amatérov YMCA a Fotoskupiny KSTL Bratislava. Vývoj a aktivity v období 1924 – 1948. Fotofo. Sedlák, Jozef. (2023). Petrik, Béla, knaz, fotograf, kronikár. Foart /Fotofo. Mrázková, D. (1985). Příběh fotografie. Mladá fronta. Rónai, Peter, Sedlák, Jozef, Cepková, Petra. Fotografia program komunikácie. (2011). FMK UCM. Silverio, R.(2007). Postmoderní fotografie. AMU. Sontagová, S. (2002). O fotografii. Paseka / Barrister&Principal. Stratený čas, Slovensko 1969-1989 v dokumentárnej fotografii. (2007). SNG. Láb, F. (2022). Postdigitální fotografie. Karolinum.
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk	
Poznámky:	

Podmieňujúce predmety: Fotografické praktikum I.							
Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 63							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
92.06	7.94	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. MgA. Jozef Sedlák, Mgr. Kristína Svítok Mayerová							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI004/21	Názov predmetu: herné mechaniky
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška / Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 1 / 1 Za obdobie štúdia: 13 / 13 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Hodnotenie bude vychádzať z písomnej záverečnej skúšky. Vypracovanie priebežných zadaní počas semestra môže ovplyvniť výsledné hodnotenie v hraničných prípadoch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti kompetencie: - spozná jadro herného dizajnu, ktorým sú herné pravidlá a mechaniky a ich prepojenie do dynamických herných systémov, - vie definovať základy týchto pravidiel a systémov a na praktických príkladoch poukázať na ich význam, rozsah a využitie - osvojí si základné herné mechaniky (čas, priestor, akcia, pohyb a navigácia, manažment zdrojov a vnútorná ekonomika, neurčitosť a pravdepodobnosť ai.). - rozumie základným dizajnerským postupom a dokáže ich analyzovať z hľadiska tvorby a vyvažovania mechaník - rozlišuje formálne vlastnosti digitálnych hier v porovnaní s inými typmi médií	
Stručná osnova predmetu: 1. Teoretické základy herných mechaník – definovanie základných pojmov. Herná mechanika ako definujúci prvok hry. 2. Triedenie a typy mechaník 3. Mechaniky a pravidlá	

4. Špecifiká pravidiel digitálnych hier
5. Mechaniky a význam hry
6. Priestor ako herná mechanika
7. Čas ako herná mechanika
8. Manažment zdrojov a herná ekonomika
9. Neurčitosť a pravdepodobnosť
10. Vyvažovanie herných mechaník
11. Herný systém

Odporúčaná literatúra:

Adams, E. (2009). Fundamentals of Game Design. (2. vyd.). New Riders - kap. 1, 2, 4, 9-11.
 Adams, E., Dormans, J. (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design. New Riders.
 Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press.
 Kovalčík, J. (v tlači). Teória herného dizajnu I.: Herné mechaniky. FMK UCM.
 Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses. (3. vyd.). CRC Press - kap. 12-14.
 Sicart, M. (2016). Mechanics. In H. Lowood, R. Guins (Eds.), Debugging Game History. A Critical Lexicon (pp. 297-304). The MIT Press.
 Suter, B., Kocher, M., Bauer, R. (Eds.). (2018). Games and Rules: Game Mechanics for the „Magic Circle“. Transcript Verlag.
 Zubeck, R. (2020). Elements of Game Design. The MIT Press - kap. 3-4.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 304

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
18.75	20.39	30.92	14.47	12.5	2.96	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI002/21	Názov predmetu: hry v dejinách kultúry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu je podmienené účasťou na prednáškach, aktívnym zapájaním sa do komunikácie počas edukačného procesu a úspešným zvládnutím záverečného písomného vedomostného testu. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX. Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): 40% hodnotenia tvorí účasť na prednáškach 60% hodnotenia tvorí písomná skúška Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny). V prípade tretej absencie sa znižuje známka o jeden stupeň a ak má študent viac ako štyri absencie opakuje absolvovanie predmetu. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, § 13). Študent s individuálnym študijným plánom musí okrem uvedených podmienok pre absolvovanie predmetu odovzdať na konci semestra seminárnu prácu na dohodnutú tému. Podmienkou úspešného ukončenia je absolvovanie prednášok, aktívne plnenie úloh na prednáškach a priebežných zadanií v rámci tvorby parciálnych štúdií.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa dostatočné vedomosti o dejinách európskej kultúry, jej jednotlivých epoch, so zameraním sa na umeleckú kultúru i socio-kultúru, herné princípy i herné praktiky, ktoré sú v nich obsiahnuté. Študent vie rozlíšiť jednotlivé kultúrne a umelecké obdobia na základe identifikácie kultúrnych a umeleckých prvkov a identifikovať i zdôvodniť tie herné prvky a praktiky, ktoré sú pre ne charakteristické.	

Študent na základe nadobudnutých vedomostí vie odborne posúdiť, správne selektovať a využiť adekvátne kultúrne reálie a v nich obsiahnuté kultúrne prvky vyskytujúce sa v istom sociokultúrnom prostredí tak pri tvorbe rôznych žánrov digitálnych hier, ako aj pri ich odbornom hodnotení. Predmet umožňuje študentovi kreatívne rozvíjať vizuálnu predstavivosť a voliť vhodne kombinovať vybrané kultúrne prvky v kontexte s jednotlivými historickými obdobiami či umeleckými slohmi a vizuálnou kultúrou.

Stručná osnova predmetu:

1. Definičné rámce pojmov kultúra, dejiny, európska kultúra
2. Hra, herné princípy, kategorizácia hier (Platón, J. Huizinga, E. Fink, R. Caillois, atď.)
3. Johan Huizinga, koncept hry ako kultúrneho javu
4. Roger Caillois, typologické varianty herných princípov
5. Hry v období kultúry a umenia starovekého Grécka
6. Hry v období kultúry a umenia starovekého Ríma
7. Hry v období kultúry a umenia stredoveku
8. Hry v období renesančnej kultúry a umenia
9. Hry v období kultúry a umenia baroka, rokoka, klasicizmu
10. Hry v 19. storočí (moderna)
11. Hry v 20. storočí (moderna, postmoderna, neskorá moderna)
12. Hry v 20. a 21. storočí (kybernetická kultúra)

Odporúčaná literatúra:

Pravdová, H. (2022). From homo ludens to homo medialis. Cultural dimensions of game principles and media [Od homo ludens k homo medialis. Kultúrne dimenzie herných princípov a médií]. Wolter Kluwer.

Pravdová, H., Hudíková, Z. (2021). Correlations of Culture, Game Principles and Media Productions [Súvislosti kultúry, herných princípov a mediálnej produkcie]. In Communication Today. 12 (2), 4-19.

Kvetanová, Z., & Radošinská, J. (2020). Expressions of Postmodernism Within the Dimension of Digital Games [Prejavy postmodernizmu v dimenzii digitálnych hier]. European Journal of Media, Art & Photography, 8(1), 84-95.

Kvetanová, Z. (2023). Application of Roger Caillois' Typology in the Strategy Game Genre: A Case Study of Sudden Strike 4 [Aplikácia typológie Rogera Cailloisa v hernom žánri stratégia: Prípadová štúdia Sudden Strike 4]. Acta Ludologica, 6(1), 96-110.

Huizinga, J. (1990). Jeseň stredoveku. Homo ludens. [(1944).The Waning of the Middle Ages. Homo ludens. Burg-Verlag]. Tatran.

Caillois, R. (1998). Hry a lidé. . [(1958).Les Jeux et les Hommes. Éditions Gallimard]. Nakl. Studia Ypsilon.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 299

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
27.76	15.05	15.72	14.38	26.09	1.0	0.0	0.0

Vyučujúci: prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD., doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD., Mgr. Zuzana Kvetanová, PhD., Mgr. Monika Cihlářová

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI903/21	Názov predmetu: kultúrne a mediálne aspekty digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - disponuje vedomosťami o základných atribútoch a charakteristikách o obdobiach hernej histórie, - vie spájať fakty o širšej socio-kultúre a umeleckej kultúre s dominantnými hernými kultúrami a hernými prvkami v konkrétnych historických obdobiach, - orientuje sa v základných atribútoch a prvkoch umeleckých epoch a ich príznačných herných prvkov i herných druhov mu dáva priestor pre rozvoj jeho kreatívneho myslenia, imagináciu, pilotovanie v plejáde umeleckých druhov a foriem, žánrov, druhoch hier a herných princípov. - pozná históriu digitálnych hier, - vie posúdiť typ, funkcie a význam digitálnych hier, - pozná výrazové prostriedky hier a procesy ich tvorby, - má znalosti o základných formách herných mechaník, - dokáže aplikovať herné mechaniky na konkrétne príklady z hernej mainstreamovej i nezávislej produkcie, - dokáže porozumieť širším socio-kultúrnymi psychologickým kontextom hernej problematiky, - vie identifikovať základné problémy hernej komunity a produkcie.	
Stručná osnova predmetu: 1. Raná história digitálnych hier. Od experimentov po prvú domácu konzolu. 2. Zlatá éra arkád a prvá konzolová generácia. Prvé digitálne hry v domácnostiach. 3. Presýtený trh a úpadok kvality. Veľká digitálno-herná kríza a druhá konzolová generácia. 4. Renesancia domáceho hrania. 8bitová éra. Tretia konzolová generácia. 5. 16 bitová éra. Štvrtá konzolová generácia. Zrod prenosných herných konzol (angl. hand-held). 6. Rozmach 3D grafiky. Príchod dátového nosiča CD. Piata konzolová generácia. 7. Zmena kľúčových spoločností na trhu. Šiesta konzolová generácia.	

8. Otvorenie trhu pre príležitostných hráčov a ne-hráčov (Nintendo Wii). Siedma konzolová generácia.
9. História hand-heldových zariadení. Prenosná herná konzola verzus mobil.
10. Momentálne končiaca éra. Ôsma konzolová generácia. Moderné tvorivé postupy.
11. Začiatok deviatej konzolovej generácie. Predpoklady do budúcnosti. Rozvíjajúce sa trendy.
12. História digitálnych hier v Československu.
13. Teoretické základy hernej mechaniky – definovanie základných pojmov. Herná mechanika, herné pravidlá, hráč, herný designér, herné žánre, herný design, naratív, herné zdroje, kreatívna hĺbka, herná rovnováha. Herná mechanika ako definujúci prvok. Kreatívna časť designu – hra ako umenie. Technologická časť designu – hra ako veda. Obchodná časť designu – hra ako tovar. Ich prepojenie a význam. Vplyv na herné mechaniky a žánre.
14. Herná mechanika - priestor. Diskrétny a kontinuálny priestor. Počet rozmerov. Abstrakcia herného priestoru. Mierka. Ohraničenosť. Perspektíva a kamera.
15. Herná mechanika – čas. Čas ako protivník. Čas ako zdroj. Čas ako nástroj zmeny. Čas ako príbehový motív. Čas ako mena. Ťah vs. real-time vs action points. Hybridné mechaniky.
16. Akcia ako základ hernej interakcie. Akcia a reakcia. Akcia ako vyjadrenie zmeny. Typy akcie. Akcia ako časová mechanika. Ilúzia interakcie. Otvorené svety a možnosti interakcie. Akcia hráča a systémová akcia. Definícia pohybu. Význam pohybu. Absencia pohybu. Pohyb ako vyjadrenie emócií. Reflex ako herný prvok. Pohyb mimo hry. Pohyb ako ovládací prvok. Pohyb ako komunikácia. Virtuálna realita.
17. Herná mechanika - predmety. Predmety (objekty). Atribúty. Stav. Distribúcia vedomostí o stavoch.
18. Definícia zisku a straty. Psychologické pozadie. Behaviorálne mechaniky. Motivačné faktory. Systémová rovnováha. Absencia rovnováhy. Prepojenie protichodných systémov. Kritika aktuálnych trendov.
19. Zdroj ako základná herná mechanika. Behaviorálna mechanika. Psychologické pozadie. Typy zdrojov. Aktívny a pasívny systém zdrojov. Dynamika zmien. Ekonomické aspekty hier. Herná ekonomika a ekonómia. Analytické nástroje.
20. Mechanika – hádanka. Hľadanie skrytého. Princíp objavovania. Význam zlyhania. Hranica náročnosti. Špecifické hráčske požiadavky.
21. Herná mechanika - zručnosti a pravdepodobnosť. Reálne a virtuálne zručnosti. Vyžadované zručnosti. Pravdepodobnosť vo vzťahu k iným mechanikám. Očakávaná hodnota. Interakcia zručností a pravdepodobností. Ľudský faktor.
22. Regulácia trhu, tvorba a dostupnosť hier podľa politizácie, kultúry a ideológie.
23. Etické a morálne zásady v herných vydavateľstvách. Spoločenská zodpovednosť.
24. Etické zlyhania v herných subkultúrach. Problémy toxických subkultúr.
25. Etické kontroverzie v hrách. Dehumanizácia v digitálnych hrách.
26. Morálny aspekt násilia v digitálnych hrách. Desenzibilizácia, výskum násilia v hrách.
27. Využívanie hier na neetické účely. Vojenská, extrémistická a politická propaganda.
28. Stereotypizácia v digitálnych hrách.

Odporúčaná literatúra:

- Adams, E., & Dormans, J. (2012). Game Mechanics – Advanced Game Design. Berkeley, CA: New Riders Games. ISBN-13: 978-0-321-82027-3.
- Caillois, R. (1998). Hry a lidé. Praha: Nakl. Studia Ypsilon. ISBN 80-902482-2-5.
- Elias, G., Garfield, R., & Gutscher, K. (2012). Characteristics of games. Cambridge, MA: MIT Press. ISBN 02-620-1713-X.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative [online]. Helsinki, 1999 [cit. 2009-03-28]. Available online: [insert URL].
- Fink, E. (1993). Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel. ISBN 80-202-0410-5.

- Huizinga, J. (2000). Homo ludens. O pôvodu kultúry ve hře. Praha: Dauphin. ISBN 80-7272-020-1.
- Juul, J. (2010). A Causal Revolution – Reinventing Video Games And Their Players. London: The MIT Press. ISBN 978-0262517393.
- Koster, R. (2013). Theory of Fun for Game Design. Sebastopol: O'Reilly. ISBN 978-1449363215.
- Mikuláš, P., & Mago, Z. (2012). Hráči počítačových hier ako cieľová skupina marketingovej komunikácie. In Analýza a výskum v marketingovej komunikácii. Nitra: UKF. ISBN 978-80-558-0263-3, s. 209-234.
- Newman, J. (2008). Playing with videogames. London: Routledge. ISBN 0-203-89261-5.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. In On the Horizon. ISSN 1074-8121, 2001, roč. 9, č. 5, s. 1-6.
- Rutter, J., & Bryce, J. (2006). Understanding Digital Games. London: SAGE Publications. ISBN 978-1412900348.
- Švelch, J. (2008). Počítačové hry jako nová média. In Mediální Studia: Český a slovenský čtvrtletník pro kritickou reflexi médií. ISSN 1800-9978, 2008, roč. 3, č. 1, s. 8-35.
- Shell, J. (2008). The Art of Game Design – The Book of Lenses. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers. ISBN 978-0123694966.
- Zimmerman, E. (2004). Rules of Play – Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press. ISBN: 9780262240451.
- Vaněk, J. (2007). Filosofie a kultura v evropských dějinách. Příbram: Professional Publishing. ISBN 978-80-86946-47-4.
- Vaněk, J. (2011). Hra jako fenomén kultury a estetický zážitek. E-Logos. Electronic journal for philosophy, 19/2011, 1-29. ISSN 1211-0442.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 82

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
32.93	15.85	19.51	12.2	13.41	6.1	0.0	0.0

Vyučujúci:

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI016/21	Názov predmetu: kultúrne kontexty digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienkou pre klasifikáciu je prezentácia a napísanie seminárnej práce. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX. Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): 10% hodnotenia tvorí účasť na prednáškach 40% hodnotenia tvoria priebežná práca na seminárnej práci a jej prezentácia 50% hodnotenia tvorí vypracovanie a odovzdanie seminárnej práce Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny). V prípade tretej absencie sa znižuje známka o jeden stupeň a ak má študent viac ako štyri absencie opakuje absolvovanie predmetu. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, § 13). Študent s individuálnym študijným plánom musí okrem uvedených podmienok pre absolvovanie predmetu odovzdať na konci semestra seminárnu prácu na dohodnutú tému. Podmienkou úspešného ukončenia je absolvovanie prednášok, aktívne plnenie úloh na prednáškach a priebežných zadanií v rámci tvorby parciálnych štúdií.	
Výsledky vzdelávania: Predmet kultúrne kontexty digitálnych hier tematicky nadväzuje na predmet hry v dejinách kultúr v prvom ročníku bakalárskeho štúdia. Umožňuje študentom hlbšie preniknúť do problematiky kultúry, dejín kultúrnych reálií a artefaktov i socio-kultúry vo vzťahu k digitálnym hrám. V treťom bakalárskom ročníku štúdia digitálnych hier študenti disponujú požadovanou odbornosťou v oblasti digitálnych hier. To je dôvod, prečo predmet kultúrne kontexty digitálnych hier študujú až v tomto roku štúdia. Študenti po absolvovaní predmetu nadobúdajú tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Rozširuje a prehĺbuje sa ich poznanie najmä v problematike využitia kultúrnych prvkov a ich adaptácie v rôznych žánroch digitálnych hier.	

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

Schopnosť rozlišovania im umožňuje zdokonaľovať ich zručnosti, ktoré sa prejavujú v správnej identifikácii a konceptualizácii kultúrneho prostredia a v adekvátnom implementovaní kultúrnych prvkov v rámci kreovania vizuálu, scénického prostredia, ako i scénickej výpravy v rámci digitálnych hier.

Sú kompetentní analyzovať kontexty kultúry a herné princípy premietajúce sa do námetov, spôsobov stvárnenia textových, obrazových a zvukových zložiek jednotlivých komunikátov obsiahnutých v digitálnych hrách.

Získavajú schopnosť i zručnosť transformovať kultúrne kontexty do zrozumiteľných jazykových, obrazových a hudobných vyjadrovacích prostriedkov v rámci tvorby rôznych žánrov digitálnych hier.

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

Pravdová, H. (2022). From homo ludens to homo medialis. Cultural dimensions of game principles and media [Od homo ludens k homo medialis. Kultúrne dimenzie herných princípov a médií]. Wolter Kluwer.

Pravdová, H., Hudíková, Z. (2021). Correlations of Culture, Game Principles and Media Productions [Súvislosti kultúry, herných princípov a mediálnej produkcie]. In Communication Today. 12 (2), 4-19.

Pravdová, H. (2009). Sociokultúrne kontexty masovej komunikácie. Acta Culturologica.

Bendová, H. (2016). Umění počítačových her. Akademie múzických umění.

Howells, R., Negreiros, J. (2018). Visual Culture. [Vizuálna kultúra]. Wiley-Blackwell, 2018.

Caillois, R. (1998). Hry a lidé. . [(1958). Les Jeux et les Hommes. Éditions Gallimard]. Nakl. Studia Ypsilon.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 160

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
39.38	30.0	16.25	6.25	5.63	2.5	0.0	0.0

Vyučujúci: prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD., doc. MgA. Jozef Sedlák, Mgr. Monika Cihlářová

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI010/21	Názov predmetu: kľúčové digitálne hry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie a odovzdanie playthrough videí (5 x 10 bodov) 50 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (50 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 28 bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: vie sa orientovať v aktuálnom stave herného priemyslu a kriticky ho reflektovať v kontexte predchádzajúceho vývoja, prakticky spoznáva kľúčové tituly globálnej hernej histórie predovšetkým pomocou hrania konkrétnych hier, vie analyzovať digitálne hry podľa rôznych obsahových a formálnych kritérií, rozvíja systematické a kontextuálne myslenie o hernom priemysle a o hrách ako syntetickom digitálnom médiu, schopnosti komparácie, analýzy a syntézy, rozvíja svoje digitálne kreatívne kompetencie v produkcii playthrough videí z prebraných hier, zlepšuje svoje argumentačné zručnosti v diskusii o prebraných hrách.	
Stručná osnova predmetu:	

Úvod: vysvetlenie konceptu predmetu, priebehu vyučovania, podmienok absolvovania a spôsobu tvorby požadovaných výstupov. Nasledujú prednášky a semináre k vybraným hrám. Prednášky predstavujú konkrétnu hru a jej kontext (vývojári/štúdio, spoločensko-historické podmienky, recepciu apod.), v prípade potreby aj spôsob inštalácie, ovládanie a gameplay hry. Určí sa tiež odporúčaná literatúra a témy analýzy/diskusie. Na seminároch prebieha diskusia podľa odporúčanej literatúry a stanovených tém pre danú hru.																							
Odporúčaná literatúra: Bogost, I. (2015). How to Talk about Video Games. Minneapolis: University of Minnesota Press. Eggenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (eds.) (2019). Understanding Video Games: The Essential Introduction (4. vyd.). Routledge. Flanagan, M. (2016). Games as a Medium. In H. Lowood & R. Guins (Eds.), Debugging Game History: A Critical Lexicon (s. 222-228). The MIT Press. Mejia, R., Banks, J., Adams, A. (Eds.) (2017). 100 Greatest Video Game Franchises. Rowman & Littlefield. Payne, M. T., Huntemann, N. B (Eds.) (2019). How to Play Video Games. New York University Press. Perron, B., Boudreau, K., Wolf, M. J. P., Arsenault, D. (Eds.) (2023). Fifty Key Video Games. Routledge. Wolf, M. J. P., Perron, B. (2014). The Routledge Companion to Video Game Studies. Routledge.																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk																							
Poznámky:																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 218 <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>FX</th><th>abs</th><th>neabs</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12.84</td><td>25.69</td><td>39.91</td><td>7.8</td><td>5.05</td><td>8.72</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </tbody> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	12.84	25.69	39.91	7.8	5.05	8.72	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
12.84	25.69	39.91	7.8	5.05	8.72	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., doc. Mgr. Lukasz Wojciechowski, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDI001/21	Názov predmetu: manažment a marketing
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu si vyžaduje: a) aktívnu účasť na realizácii situačných hier, ktorých účelom je získanie miery poznania o odbornej kompetentnosti, poznaní biznis etiky, kreativity a inovácií u študentov, ktorí absolvujú daný predmet, b) pravidelnú účasť na výučbe, pričom sú povolené max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach), c) prípadná participácia na výskume. V prípade opakovaného predmetu, študenti sú povinní kontaktovať vyučujúceho v prvých dvoch týždňoch po začatí príslušného semestra (pedagóg mu určí podmienky dochádzky, resp. aktivity, ktoré budú nahrádzať % za účasť na výučbe). Ak sa tak nestane, bude mu pridelené 0% za túto časť hodnotenia. Maximálne bodové hodnotenie predmetu je 100 bodov (100 %), pričom celkové hodnotenie pozostáva z : bod a) tvorí 10% z celkovej známky, pričom študent musí získať min. 21 bodov z 30 bodov, bod b) 80%, bod c) 10 %. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 % =A; 91 - 83 % =B; 82 – 74 % =C; 73 – 65 % =D; 64 - 56 % =E; 56 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Cieľom predmetu je poskytnúť študentom ucelený pohľad a informačné bohatstvo o manažmente a marketingu. Absolventi predmet získajú: Vedomosti: - prierezové z vybraných tém manažmentu a marketingu obsiahnutých v stručnej osnove predmetu, - dokážu aktívne hľadať súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, - sú schopní analyzovať a identifikovať problémy, vyhodnocovať a navrhovať formy či postupy riešenia. Zručnosti: - dokážu identifikovať a využiť účinky šiestich mysliacich klobúkov na kreativitu aj pri brainstormingu, analyzovať vplyv manažmentu a marketingu na rozvoj podnikania, či riadenia	

podnikov/inštitúcií a navrhnúť využitie vhodných manažérskych postupov a marketingových nástrojov vedúcich k ich udržateľnosti a rozvoju. Kompetencie: - primeranú pripravenosť na rozvoj: mäkkých zručností (osobnostné predpoklady, ktoré zvyšujú interakciu aj kariérne možnosti); kritického myslenia vedúceho k osobnostnému rozvoju a intelektuálnemu rastu; analytického myslenia vedúceho k abstraktnému logickému mysleniu; komunikačných kompetencií.
Stručná osnova predmetu: 1. Historický vývoj manažmentu a moderné prístupy k manažmentu 2. Koncepcné vymedzenie manažmentu, východiská a princípy manažérskej práce 3. Vedenie ľudí - osobnosť, orientácia, motivácia, vzdelávanie 4. Vedenie skupín I.- medziľudské vzťahy, tímová spolupráca, zvládanie konfliktov 5. Vedenie skupín II. - manažérsky štýl, vyjednávanie pomocou neurolingvistického programovania 6. Kompetencie a metriky - meranie výkonu, ľudských zdrojov, schopnosti a postojov, vlastnosti a špeciálnych zdrojov 7. Trhovo orientované strategické plánovanie 8. Riadenie marketingových informácií a riadenie trhovej ponuky 9. Marketingové prostredie - analýza potrieb, trendov, identifikácia hlavných síl v makroprostredí a reakcia na nich 10. Spotrebiteľské trhy a nákupné správanie 11. Výber a riadenie nástrojov marketingového mixu 12. Kontrola - poslanie, klasifikácia, techniky a metódy 13. Koevolúcia - metateória pre udržateľný manažment organizácií, obnova organizácií a vznik nových organizačných foriem
Odporúčaná literatúra: Berešcká, J., Hronec, Š., Ikrényiová, K., Kárpáty, P., Mihályi, P., Škrdllová, K., & Slavík, V. (2020). Efektivita a výkonnosť súčasného stavu medziobecnej spolupráce na úrovni domácich a prihraničných regiónov (1st ed.). Bratislava: Združenie miest a obcí Slovenska. Rybanský, R., & Jánošová, D. (2015). Manažment a marketing. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Berešcká, J. (2018). Marketingová koncepcia vidieckeho turizmu v slovenskom regióne (1st ed.). Nitra: Slovenská poľnohospodárska univerzita. Berešcká, J., Nagyová, Ľ., Hroncová-Vicianová, J., Hronec, Š., Skýpalová, R., & Hudecová M. (2023). Marketing cestovného ruchu. Nitra: Slovenská poľnohospodárska univerzita. Berešcká, J. (2019). Povedomie o značke vo vidieckom turizme. Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Štrangfeldová, J., Mališová, D., Hronec, Š., & Berešcká, J. (2021). Performance management in private sector organisations and public services (Riadenie výkonnosti v organizáciách súkromného sektora a verejné služby) (1st ed.). Tallin: Teadmus OÜ a elektronicky zasielané linky, texty a pod.
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk
Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 216							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
19.91	30.56	19.91	12.96	16.67	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. Ing. Janka Beresecká, PhD., MSc., Prof. Ing. Jarmila Šalgovičová, CSc.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDIO	Názov predmetu: marketing digitálnych hier 02/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách (max. 2 ospravedlnené absencie; 50% účasť v prípade individuálneho študijného plánu). Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a prezentácia semestrálneho projektu zameraného na komunikačnú stratégiu konkrétnej digitálnej hry (20 + 20 bodov), • 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 33 bodov (56 %). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka celkovo získať minimálne 56 % bodov (t. j. min. 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - študent/ka sa oboznámi s problematikou marketingu a jeho špecifik v rámci digitálnoherného sektoru, porozumie stratégiám, nástrojom a technikám, ktoré sa v rámci marketingu digitálnych hier uplatňujú; - vie pracovať so základnými pojmami herného marketingu a herného marketingového mixu (5P): produkt (product), cena (price), komunikácia (promotion), distribúcia (place), participácia (participation); - oboznámi sa s marketingovou komunikáciou digitálnych hier ako najviditeľnejšou súčasťou herného marketingového mixu, od komplexnej marketingovej kampane po jednotlivé nadlinkové a podlinkové nástroje, ktoré sa pri propagácii digitálnych hier využívajú; - oboznámi sa s participatívnym marketingom, hráčmi generovanom marketingu, ktorý je výsledkom výrazného vplyvu participatívnej kultúry v tejto oblasti; - po absolvovaní predmetu bude študent/ka disponovať teoretickými poznatkami z oblasti marketingu digitálnych hier a povedomím o praktickej aplikácii marketingovo-komunikačných nástrojov v tomto sektore.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do herného marketingu. Herný marketingový mix 5P 2. Produktová politika digitálnoherného sektoru	

3. Cenová politika digitálnoherného sektoru
4. Distribučná politika digitálnoherného sektoru
5. Komunikačná politika digitálnoherného sektoru
 - 5.1. Marketingová kampaň digitálnych hier
 - 5.2. Audiovizuálna reklama, printová, outdoorová reklama
 - 5.3. Podpora predaja, public relations, guerillový marketing, výstavy a veľtrhy, cross- promotion
6. Participatívna politika digitálnoherného sektoru

Odporúčaná literatúra:

Dreskin, J. (2016). A practical guide to indie game marketing. Taylor & Francis.

Mago, Z. (2022). Marketing digitálnych hier. UCM.

Mago, Z. (2020). Fake-vertising and mobile games: Case study of ‘pull the pin’ ads. Communication Today, 11(2), 132-147.

Púchovská, O., & Mago, Z. (2018). Celebrity endorsement within digital games’ commercials. In A. Kusá, A. Zaušková, & L. Rusňáková (Eds.) Marketing identity : Digital mirrors – part II (pp. 153-167). UCM.

Wojciechowski, Ł. P., & Mago, Z. (2017). Advertainment - the relation between guerrilla marketing and digital games. In D. Petranová, R. Rybanský, & D. Mendelová (Eds.) Marketing identity : Online rules – part I (pp. 437-447). UCM.

Zackariasson, P., & Dymek, M. (2016). Video game marketing : A student textbook. Taylor & Francis.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 206

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
7.77	24.76	45.15	16.02	4.85	1.46	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMEDV/21bdTEDIO02/21	Názov predmetu: mediálna výchova a digitálne hry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): - 20 % tvorí účasť na prednáškach – max. 2 absencie. - 30 % tvorí skupinovú prezentáciu – študenti v stanovených skupinách vypracujú prezentáciu dotýkajúcu sa problematiky kritického myslenia vo vzťahu s digitálnymi hrami zaraďujúcimi sa pod existujúce herné žánre. Každý študent je povinný podieľať sa na projekte v rozsahu dohodnutom s ostatnými členmi študijnej skupiny, so zameraním sa na svoje najlepšie kompetencie a schopnosti. Hodnotiť sa bude kvalita projektu, úspešnosť jeho realizácie, ako aj individuálna participácia jednotlivých členov. - 50 % tvorí záverečný písomný test (úspešné absolvovanie). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - identifikuje a analyzuje prvky mediálnej gramotnosti, kompetencií a ich uplatňovanie v digitálnych hrách, - dokáže rozpoznať pozitívne pôsobenie hry na hráča s ohľadom na vyššie spomenuté, - zlepšuje si komunikačné kompetencie, prezentačné schopnosti, schopnosť pracovať v tíme, analytické myslenie.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do problematiky mediálnej výchovy a jej vzťahu s digitálnymi hrami; organizačné pokyny. 2. Herná gramotnosť a imerzia. 3. Definovanie kľúčových pojmov v kontexte mediálnej výchovy, uplatňovanie mediálnej výchovy vo formálnom a neformálnom vzdelávaní. 4. Digitálna hra a pojmy s ňou súvisiace	

5. Žánre a subžánre digitálnych hier – ich bližšia špecifikácia prostredníctvom príkladov z praxe.
6. „Akčné hry“ a rozvoj kritického myslenia.
7. Herný žáner „adventúra“ a kritické myslenie.
8. Mediálne kompetencie a herné žánre „arkáda“ a „logická hra“.
9. „RPG hry“ (prípadne „hra na hrdinu“ či „hry s hraním rolí“) ako nástroj rozvoja kritického myslenia.
10. Schopnosť kriticky myslieť v súvislosti s herným žánrom „simulátor“.
11. Kritické myslenie ako kľúčová kompetencia žánru „stratégia“.

Odporúčaná literatúra:

- Apperley, H. T. (2006). Game and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23.
- Buckingham, D. (2013). Media education. Literacy, learning and contemporary culture. Polity Press.
- Bučková, Z., & Rusňáková, L. (2016). The issue of game genre typology in the Slovak online game-magazine Sector. *Marketing Identity – Brands We Love - Part 1. Conference Proceedings from International Scientific Conference 8th - 9th November 2016*, 280–294.
- Kačínová, V., & Hurajová, A. (2022). Selected problems of media education: for students of mass media communication. *FMK UCM v Trnave*.
- Škripcová, L. (2022). Media Literacy in Digital Games. *Media Literacy And Academic Research*, 5(1), 131–140.
- Vrabec, N., & Gálik, S. (2022). Theoretical concept of media related competencies . *Medijna Gramotnost: Klasičeski i Novi Izmerenija = Media Literacy: Classical and New Dimensions#*: Meždunarodna Naučna Konferencija Na FŽMK#: *International Scientific Conference of the FJMC* , 257–267.
- Wolf, M. J. P. (2001). Genre and the Video Game. *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 156

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
1.28	7.05	22.44	33.33	35.9	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. et Bc. Lucia Škripcová, PhD., Mgr. Zuzana Kvetanová, PhD., doc. PhDr. Viera Kačínová, PhD., prof. Mgr. Norbert Vrabec, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI008/21	Názov predmetu: metódy výskumu a práca s dátami
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na prednáške, max. 2 absencie za semester, úspešné absolvovanie skúšky. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na prednáške. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov. 100 % hodnotenia tvorí test pozostávajúci z písomnej časti. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 % – 92 % =A; 91 % - 83 % =B; 82 % – 74 % =C; 73 % – 65 % =D; 64 % - 56 % =E; 55 % a menej = FX	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: Študent po absolvovaní predmetu ovláda základné pojmy z metodológie vedy, dokáže vyhľadať odborné zdroje, dokáže aplikovať jednotlivé vedecké metódy a má vedomosti o ich limitoch. Ovláda zásady písania vedeckého textu a jeho kritického posúdenia. Študent sa orientuje v základnej terminológii metodológie a výskumu. Dokáže vyhľadať relevantné odborné zdroje. Dokáže vhodne formulovať výskumný problém, výskumné otázky a vedecké hypotézy a v nadväznosti je schopný zvoliť vhodnú metódu a aplikovať ju. Dokáže identifikovať hlavné limity jednotlivých výskumov. Študent vie napláňovať výskum k bakalárskej práci. Dokáže formulovať výskumný problém a výskumné otázky alebo hypotézy. Je schopný aspoň čiastočne posúdiť vedeckosť textu, vhodnosť aplikovanej metódy a limity predstretého výskumu, vrátane možných etických dopadov. V nadväznosti na predmet dokáže samostatne rozširovať základňu súvisiacich poznatkov.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do kritického myslenia 2. Odborné zdroje: zásady korektnej práce so zdrojmi, ako a kde nachádzať odborné zdroje 3. Úvod do metodológie: čo je veda (znaky vedy, vedecký problém) 4. Základné parametre výskumu: objektivita, reliabilita, validita výskumu 5. Kvantitatívny a kvalitatívny výskum, zmiešaná výskumná stratégia 6. Postup vedeckého skúmania, hypotézy vs. výskumné otázky, formulácia hypotéz 7. Výber výskumného súboru, výskumný súbor vs. výskumný materiál 8. metódy 1: dotazník, otázky v dotazníku (typy otázok, škálovanie), sémantický diferenciál 9. metódy 2: rozhovor, pozorovanie, obsahová analýza 10. metódy 3: experiment	

11. metódy 4: kvalitatívne analýzy 12. Interpretácia výskumu; limity výskumu (organizačné, metodologické, technické, finančné, vychádzajúce z výskumného súboru, vychádzajúce zo spracovania dát, vychádzajúce z interpretácie); možné skreslenia pri výskume: falošná kauzalita, framing, konfirmačné skreslenie, publikačné skreslenie a i., 13. Písanie vedeckého textu: štruktúra záverečnej práce, štruktúra odborného článku, autorský plurál							
Odporúčaná literatúra: Maršálová, M., Mikšík, O., & kol. (1990). Metodológia a metódy psychologického výskumu. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo. Ferjenčík, J. (2000). Úvod do metodologie psychologického výskumu (1. vyd.). Praha: Portál. Hendl, J. (2016). Kvalitatívni výskum. Praha: Portál. Ondrejko, P. (2017). Kapitoly z metodologie výskumu v sociálnych vedách. Clientservice. Ritomský, A. (2016). Metodológia projektovania psychologického výskumu. Aleš Čeněk. Tomšík, R. (2017). Kvantitatívny výskum v pedagogických vedách. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Trnka, A. (2016). Základné štatistické metódy marketingového výskumu. Trnava: Fakulta masmediálnej komunikácie, Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 215							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
38.6	20.93	24.19	9.77	6.05	0.47	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD., prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI006/21	Názov predmetu: naratívny dizajn
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška / Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 1 / 1 Za obdobie štúdia: 13 / 13 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie zadání súvisiacich s hernou scenáristikou a naratívnym dizajnom. • 50 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (50 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 28 bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti kompetencie: - oboznámi sa s teoretickými a praktickými otázkami naratívneho dizajnu digitálnych hier, hernej scenáristiky a dramaturgie, - osvojí si základné poznatky z hernej naratológie a prakticky si vyskúša tvorbu rôznych čiastkových výstupov z oblasti herných naratívov, - porozumie teoretickým definíciám termínov ako: naratív a príbeh, naratívna kapacita digitálnych hier, prvky naratívu (prostredie, udalosti, postavy, príbeh), naratívne štruktúry, vzťah narativity a interaktivity, konflikt, protagonista, antagonista ai. - vie vykonať analýzu a komparáciu existujúcich herných a iných naratívov - rozvíja svoje kreatívne zručnosti tvorbou konceptov herného sveta, profilov postáv a herných dialógov v scenáristických formátoch využívaných v praxi.	
Stručná osnova predmetu: 1. Naratívna teória hier. 2. Médium a príbehosvet. 3. História interaktívneho digitálneho naratívu. 4. Naratívne štruktúry a digitálne médiá. Trojaktová štruktúra a jej uplatnenie v hrách.	

5. Vlastné herné naratívne štruktúry. Lineárne a nelineárne naratívy.
6. Vzťah interaktivity a narativity.
7. Herné svety. Herný dizajn ako naratívna architektúra.
8. Herné postavy, protagonista a antagonista, herný konflikt.
9. Herný scenár a písanie pre hry v praxi.
10. Herné trópy a možnosti inovácie rozprávačských postupov.

Odporúčaná literatúra:

Aarseth, E. J. (2012). A Narrative Theory of Games. In: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, 129-133.

Despain, W. (2020). Professional Techniques for Video Game Writing. CRC Press.

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. Computer, 44(3), 118-130.

Koenitz, H., et al. (2015). Introduction: A Concise History of Interactive Digital Narrative. In H. Koenitz et al. (Eds.), Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice (9-21). Routledge.

Madej, K. S. (2008). "Traditional Narrative Structure" – Not Traditional so Why the Norm?. In: 5th International Conference on Narrative and Interactive Learning Environments Edinburgh, Scotland 6th–8th August 2008.

Murray, J. H. (2017). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (2nd ed.). MIT Press.

Neitzel, B. (2014). Narrativity of Computer Games. Dostupné online: <https://www.warchiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/127.html>

Ryan, M. (2014). Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In M. Ryan a J. Thon (Eds.), Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology (25-49). U of Nebraska Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 304

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
20.07	12.5	26.32	22.37	10.53	8.22	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI1	Názov predmetu: nové trendy a médiá I. 29/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent môže získať 100 bodov (100 %): ● 100 % hodnotenia tvorí vypracovanie a prezentácia skupinového zadania, ktoré pozostáva z analýzy vybraného nového trendu s využitím dostupných dát, štatistík, metrík atď. a jeho úlohou je popísať a vysvetliť úspešnosť vybraného trendu. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). V prípade, že skupinová prezentácia nespĺňa požadované kvalitatívne nároky, prihlásia sa členovia skupiny na opravný termín, ktorý pozostáva z ústnej skúšky z prebraných okruhov výučby počas semestra. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13). Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:	

- vedomosti: študent sa orientuje v problematike nových trendov v médiách, digitálnych hrách, marketingu a na sociálnych sieťach, rozumie dôvodom ich vzniku a dokáže na základe historických a socio-ekonomických znalostí identifikovať ich štruktúru a dôvody úspechu.
- zručnosti: študent dokáže aktívne identifikovať a kriticky zhodnotiť, posúdiť a analyzovať vybraný trend z vymenovaných oblastí a čiastočne predikovať jeho vývoj.
- kompetencie: študent si rozšíri digitálne kompetencie, mediálne kompetencie a rozvíja prezentačné zručnosti

Stručná osnova predmetu:

1. Kanál alebo posolstvo? - prehľad najdôležitejších mediálnych teórií, historický vývoj médií a jeho podmienenosť, aktuálny stav.
2. Recipient ako druhá strana mince - publikum, jeho znaky a typológia, úloha recipienta v nových trendoch, horúce a studené médiá.
3. Úvod do trendov - kritické myslenie pri prijímaní nových trendov, pozitívne a negatívne účinky trendov a médií, budúcnosť médií, kultúry a recipienta.
4. Od Tatier k Dunaju - mediálne systémy vo svete, ich podoby, špecifiká, trendy, ktoré sa na ne vzťahujú.
5. Jeden za všetkých alebo všetci za jedného? - vnútorné štruktúry médií a ich vplyv na recipientov, globalizácia, individualizácia, globálna dedina.
6. Kto z koho - manipulatívne techniky v médiách, propaganda, agenda setting, gate keeping, špirála mlčania. História a súčasný stav.
7. Online. A čo ďalej? - médiá, marketing a kultúra v časoch onlinu, blogy, vlogy, kult osobnosti, online žurnalistika.
8. Mediálna kultúra alebo kultúrne médiá? - fenomény a ich výskyt, morbidita, sexualita, nové formy komunikácie, gamifikácia.
9. Troška troska - autenticita, spektakulárnosť, tragédia a príbehy v médiách, selfbranding, bulvár a ich dopad na recipienta.
10. Eko, bio, raw - enviromentalistika v ére sociálnych sietí.

Odporúčaná literatúra:

Radošinská, J., Točená, Z., & Macák, M. (2022). Synergia odvetví globalizovaného mediálneho priemyslu. Wolters Kluwer.

Radošinská, J., & Višňovský, J. (2013). Aktuálne trendy v mediálnej kultúre. FMK UCM.

Škripcová, L., & Hladíková, V. (2022). Current Social Media Trends and Young Audiences - Risks and Opportunities. European Journal of Media, Art and Photography, 10(2), 90-99.

Škripcová, L. (2022). Convergence in digital games: A Case Study of League of Legends. Acta Ludologica, (5(2), 86-103.

Mediálne.trend.sk (2023). Hlavná stránka. <https://medialne.trend.sk/>

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 8

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
37.5	0.0	12.5	25.0	12.5	12.5	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. et Bc. Lucia Škripcová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI130/21	Názov predmetu: nové trendy a médiá II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent môže spolu získať 100 bodov (100 %): - 30 % hodnotenia tvorí vypracovanie seminárnej práce (3-5 normostrán), v ktorej analyzuje a dátovo podloží vybraný mediálny trend - 70 % hodnotenia tvorí ústna skúška zo všetkých prebratých okruhov v zimnom aj letnom semestri tohto predmetu. Hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13). Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: oboznámia sa s aktuálnym stavom digitálnych médií a nových trendov, dokážu predikovať vývoj v tejto oblasti, získajú prehľad nielen o zabehnutých teóriách a ich aplikácii v praxi, ale aj o trendoch, ktoré sú ešte len na začiatku svojej cesty, vedia samostatne analyzovať faktory, ktoré vývoj trendov ovplyvňujú,	

rozšíria si vedomosti o politickej komunikácii, streamingových platformách a špecifických marketingových nástrojoch, ktoré sa využívajú v médiách.

Stručná osnova predmetu:

1. ChatGTP - nový skillset pre človeka modernej doby. 2. To už som niekde videl... - konvergencia, "kradnutie" obsahu a formy, cross-platform služby 3. Rozdel' a panuj - Trump effect, politická mediálna komunikácia v 21. storočí a paradigmatická zmena 4. Like, follow, subscribe - YouTube, audiovizuálne platformy a budúcnosť televízneho vysielania, streamingové platformy, binge watching, správanie publika v 21. storočí 5. From zero to hero - merchandising a jeho nové podoby, dvojstupňový tok komunikácie, influenceri a ich dopad na rozhodovanie recipienta 6. Čo recipient, to komentátor - streaming, Twitch, elektronické športy. Transformácia vysielania kompetitívnych športov, digitálne hry ako šport, gamifikácia 7. We are anonymous - DarkNet, DeepNet, Bitcoin, anonymita a pominuteľnosť na internete a jej dopad na psychológiu jednotlivca 8. Kamarátovi môjho známeho hovoril niekto na ulici... - mediálna gramotnosť, fake news, konšpirácie, dezinformačné médiá, prečo ľudia veria "alternatívu" a nie faktom 9. Informácie prestávajú mať moc - triedenie informácií a priority, Google a trackovanie dát 10. Aktuality z domova i zo sveta - obmedzovanie slobody v 21. storočí a príklady iných krajín 11. Pridaj si ma - sociálne siete a trendy, Tik Tok, Clubhouse, exkluzivita obsahu

Odporúčaná literatúra:

Pravdová, H., Radošinská, J., & Višňovský, J. (2016). Slovník vybraných pojmov z mediálnych štúdií. FMK UCM.

Rušňáková, L. (2022). New Perspectives of Perception of Mass Culture Structures in The Context of Other Cultural Systems. In Čábyová, L., Bezáková, Z., & Madleňák, A. (Eds.), Marketing Identity: New changes, new challenges (pp. 552-559). FMK UCM.

Škripcová, L., & Hladíková, V. (2022). Current Social Media Trends and Young Audiences - Risks and Opportunities. European Journal of Media, Art and Photography, 10(2), 90-99.

Mediálne.trend.sk (2023). Hlavná stránka. <https://medialne.trend.sk/>

O médiách (2023). Hlavná stránka. <https://www.omeiach.com/>

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 7

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
57.14	14.29	28.57	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. et Bc. Lucia Škripcová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI900/21	Názov predmetu: obhajoba záverečnej práce
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 10	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie - vládá teoretické východiská danej témy a vie ich aplikovať do analýzy konkrétneho subjektu (segmentu, odvetvia), - dokáže sa orientovať v problematike digitálnych hier a subjektov, ktoré pôsobia v hernom priemysle, - vie aktívnym spôsobom získavať sekundárne a primárne informácie a využívať ich na tvorbu riešení - je schopný formulovať odporúčania, návrhy a zdôvodniť ich, - vie charakterizovať cieľovú skupinu, ktorej je návrh určený, - je kreatívny, - vie zhodnotiť efektívnosť a účinnosť svojich návrhov, - vie odpovedať na otázky a obhájiť svoj názor i prijať spätnú väzbu, - má komunikačné a prezentačné schopnosti.	
Stručná osnova predmetu: Obhajoba záverečnej práce sa uskutočňuje pred komisiou pre štátne skúšky a jej súčasťou sú: ▪ prezentácia záverečnej práce, ▪ dva posudky (školiťel', oponent), ▪ protokol o kontrole originality (e-mailom), ▪ reakcia študenta na pripomienky a otázky v posudkoch, ▪ diskusia. Zásady prezentácií Prezentácia má slúžiť ako pomôcka k rýchlejšej, jasnej a komplexnej predstave o najväčších kvalitách vašej práce. Pritom je nutné dodržiavať tieto zásady:	

- nečítajte text na slajdoch – text by nemal kopírovať to, čo rozprávate; interpretujte, vysvetľujte,
- text prezentácie musí byť prehľadný, zrozumiteľný a dobre čitateľný,
- vyhnite sa definíciám základných pojmov, nepodstatným informáciám a superlatívom,
- zamerajte na konkrétne výsledky práce (analytická časť, výskum, návrhy).

Štruktúra a rozsah prezentácie

Určený čas na prezentáciu záverečnej práce: 8 minút.

Odporúčaný formát: PPT prezentácia, Prezi, ap.

V prípade PPT prezentácií používajte schválenú šablónu dostupnú na stránke fakulty. V prípade použitia iného druhu prezentačného softvéru používajte logo a korporátne farby (podľa dizajnu manuálu) našej fakulty.

1. Úvodná snímka: Názov práce, autor, vedúci/školiť, dátum.
2. Popis riešeného problému: Popíšte, aký konkrétny problém ste riešili, prípadne dôvody vzniku riešeného problému.
3. Ciele práce: Stručne uveďte ciele práce. Neprepisujte celé vety zo zadania, ciele uvádzajte heslovite, prerozprávajte ich vlastnými súvislými vetami.
4. Metodika práce a metódy skúmania: Metodika vyjadruje spôsob, akým ste postupovali pri riešení problému. Metódy sú teoretické prostriedky, ktoré ste použili pri riešení.
5. Analýza súčasného stavu: Vysvetlite, ako a či už daný problém niekto riešil. Ak áno, vysvetlite jeho výsledky, prípadne v čom sú jeho nedostatky a prečo je potrebné riešenie pokračovať. Ak riešite problém, ktorý ešte nikto neriešil, zdôvodnite význam jeho riešenia.
6. Výsledky práce: Uveďte, čo je výstupom/výsledkom vášho riešenia a opíšte hlavné zistenia vašej záverečnej práce. V tejto časti môžete uviesť, ako ste svoje výsledky overili, vyhodnotili, ako bude práca využitá, aká je cieľová skupina, ktorá bude môcť využiť výsledky vašej práce. Zdôraznite originalitu a výnimočnosť vašej práce.
7. Možné návrhy, odporúčania, prínos práce: Uveďte všetky vaše návrhy, ktoré odporúčate skúmanému subjektu alebo v rámci výskumného materiálu či skúmanej problematiky.
8. Poďakovanie: Poďakovanie za pozornosť.
9. Odpovede na otázky z posudkov: V závere obhajoby si pripravte odpovede na otázky vedúceho a oponenta. K pripomienkam, ktoré vám niečo vyčítajú s ktorými sa stotožňujete, stručne uveďte, že s pripomienkami súhlasíte a uveďte, prečo nedostatok vznikol. Na pripomienky, s ktorými nesúhlasíte, si pripravte faktické argumenty, na otázky si pripravte kompetentné odpovede.
10. V prípade aplikačnej časti práce prineste aj vami vytvorené dielo, aby si ho komisia mohla pozrieť.

Odporúčaná literatúra:

Podľa zamerania a témy záverečnej práce.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 82

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
21.95	20.73	20.73	14.63	14.63	7.32	0.0	0.0

Vyučujúci:

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI013/21	Názov predmetu: odborná prax
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 40s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 7	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu zahŕňajú odovzdanie nasledujúcich dokumentov: 1. Potvrdenie o vykonaní praxe v minimálnom rozsahu 40 hodín z pracoviska, v ktorom sa prax uskutočnila. Potvrdenie musí byť uvedené na hlavičkovom papieri pracoviska (ak spoločnosť má hlavičkový papier), musí obsahovať meno študenta/študentky, dátum, počas ktorého bola vykonávaná prax, a pozíciu alebo náplň práce v rámci vykonávanej praxe, pečiatku (ak spoločnosť pečiatku má), podpis a kontaktné informácie zodpovednej osoby. 2. Sebahodnotenie praxe, t. j. prehľadné a vecné zhrnutie svojich pocitov, myšlienok, osobných dojmov, opisu práce v organizácii, spolupráce s pracovníkmi, využitia vedomostí a stručný opis výstupov svojej činnosti v rámci praxe (obrazové či iné prílohy sú vítané). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka do stanoveného dátumu (najneskôr do konca skúškového obdobia) odovzdať požadované dokumenty. Predmet je hodnotený absolvoval/ neabsolvoval. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - aktívne participuje na riešení konkrétnych úloh vyplývajúcich počas realizácie praxe v konkrétnom subjekte v minimálnom časovom rozsahu 2 týždňov (40 hodín); - je schopný/á samostatne riešiť zadania v podniku, dokáže analyzovať a hodnotiť marketingové, komunikačné, herné aktivity počas realizácie praxe; - je schopný/á vyvodzovať konštruktívne závery s perspektívnym využitím v praxi, dokáže prijímať spätnú väzbu a vie ohodnotiť výsledky svojej práce.	
Stručná osnova predmetu: Študent/ka absolvuje predpísanú prax v stanovenom rozsahu. Výber podniku/organizácie je na rozhodnutí študenta/študentky. Fakulta v prípade záujmu študentom a študentkám poskytuje možnosť absolvovania praxe v spolupracujúcich podnikoch. Študent/ka sa preukáže potvrdením o absolvovaní praxe a sebahodnotením praxe v požadovanom rozsahu.	
Odporúčaná literatúra: Usmernenie - odborná prax - TEDI. (2023, 19. apríl). FMK UCM. https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Odborna-prax.aspx	

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 195							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
17.44	0.51	0.0	0.0	0.0	0.0	62.56	19.49
Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI027/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie: KOMPETENCIE - zvláda manažment času, zdrojov a očakávaní - rozšíri komunikačné schopnosti a prácu v tíme - dokáže formulovať a prijímať objektívnu kritiku - prioritizuje úlohy - má schopnosť efektívne riešiť problémy - vie hľadať riešenia problémov v jednotlivých oblastiach hernej produkcie - zlepšuje si prezentačné schopnosti	
Stručná osnova predmetu: Výučba prebieha formou účasti na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií. Každá skupina má za úlohu vytvoriť hrateľnú demoverziu hry na zadanú tému počas 48 hodín. Jam prakticky preverí predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu. Počas semestra sa členovia tímu prestriedajú tak, aby bolo možné vyhodnotiť kvality jednotlivých študentov, ktorí si okrem cenného sebahodnotenia z predmetu odnesú aj cenné položky do vlastného portfólia.	
Odporúčaná literatúra:	

- Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Využitie game jamov pri tvorbe ekoinovačných hier = Use of game jams in the creation of eco-innovative game. In A. Zaušková, A. Madleňák, & R. Miklenčíčová (Eds.), Výskumné štúdie a analýzy súvisiace s uplatnením komunikačných aktivít prezentujúcich environmentálne inovácie prostredníctvom konceptu SoLoMo (1. vyd., s. 101-110). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.
- Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Game jams as a source of creativity in promoting eco-innovations. In Z. Bučková, L. Rusňáková, & M. Solík (Eds.), Megatrends and Media : Digital Universe (1. vyd., s. 386-398). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.
- Cornish, S., Farber, M., Fleming, A., & Miklasz, K. (2018). Game Jam Guide. Pittsburg: ETC Press. Dostupné na: <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-jam-guide/>.
- Eberhardt, R. (2016). No One Way to Jam: Game Jams for Creativity, Learning, Entertainment, and Research. In GJH&GC '16 Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events (s. 34-37). New York : ACM.
- Marhulet, W. (2020). 10 Steps to Making Your First Game Successful. Unfold Publishing. ISBN 1735232505.
- Reng, L., Schoenau-Fog, H., & Kofoed, L. B. (2013). The Motivational Power of Game Communities – Engaged through Game Jamming. In Workshop Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games. Chania : Foundations of Digital Games. Dostupné na: http://fdg2013.org/program/workshops/papers/GGJ2013/ggj13_submission_2.pdf.
- Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier (1. vyd.). Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 118

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
50.0	16.95	22.88	4.24	1.69	4.24	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI028/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie: KOMPETENCIE - zvláda manažment času, zdrojov a očakávaní - rozšíri komunikačné schopnosti a prácu v tíme - dokáže formulovať a prijímať objektívnu kritiku - prioritizuje úlohy - má schopnosť efektívne riešiť problémy - vie hľadať riešenia problémov v jednotlivých oblastiach hernej produkcie - zlepšuje si prezentačné schopnosti	
Stručná osnova predmetu: Prakticky orientovaný povinne voliteľný predmet poskytuje študentom možnosť preveriť si svoje zručnosti v rôznych oblastiach tvorby hier, pričom sa okrem grafických a programátorských schopností sústreďuje predovšetkým na spoznávanie a zlepšovanie komunikačných schopností nevyhnutných v tímovej práci. Výučba prebieha formou účasti na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií. Každá skupina má za úlohu vytvoriť hrateľnú demoverziu hry na zadanú tému počas 48 hodín. Jam prakticky preverí predovšetkým schopnosť fungovať v tíme,	

prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu. Počas semestra sa členovia tímu prestriedajú tak, aby bolo možné vyhodnotiť kvality jednotlivých študentov, ktorí si okrem cenného sebahodnotenia z predmetu odnesú aj cenné položky do vlastného portfólia.

Odporúčaná literatúra:

Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Využitie game jamov pri tvorbe ekoinovačných hier = Use of game jams in the creation of eco-innovative game. In A. Zaušková, A. Madleňák, & R. Miklenčíčová (Eds.), Výskumné štúdie a analýzy súvisiace s uplatnením komunikačných aktivít prezentujúcich environmentálne inovácie prostredníctvom konceptu SoLoMo (1. vyd., s. 101-110). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.

Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Game jams as a source of creativity in promoting eco-innovations. In Z. Bučková, L. Rusňáková, & M. Solík (Eds.), Megatrends and Media : Digital Universe (1. vyd., s. 386-398). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.

Cornish, S., Farber, M., Fleming, A., & Miklasz, K. (2018). Game Jam Guide. Pittsburg: ETC Press. Dostupné na: <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-jam-guide/>.

Eberhardt, R. (2016). No One Way to Jam: Game Jams for Creativity, Learning, Entertainment, and Research. In GJH&GC '16 Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events (s. 34-37). New York : ACM.

Marhulet, W. (2020). 10 Steps to Making Your First Game Successful. Unfold Publishing. ISBN 1735232505.

Reng, L., Schoenau-Fog, H., & Kofoed, L. B. (2013). The Motivational Power of Game Communities – Engaged through Game Jamming. In Workshop Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games. Chania : Foundations of Digital Games. Dostupné na: http://fdg2013.org/program/workshops/papers/GGJ2013/ggj13_submission_2.pdf.

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier (1. vyd.). Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 84

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
50.0	16.67	8.33	11.9	7.14	5.95	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI029/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie: KOMPETENCIE - zvláda manažment času, zdrojov a očakávaní - rozšíri komunikačné schopnosti a prácu v tíme - dokáže formulovať a prijímať objektívnu kritiku - prioritizuje úlohy - má schopnosť efektívne riešiť problémy - vie hľadať riešenia problémov v jednotlivých oblastiach hernej produkcie - zlepšuje si prezentačné schopnosti	
Stručná osnova predmetu: Výučba prebieha formou účasti na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií. Každá skupina má za úlohu vytvoriť hrateľnú demoverziu hry na zadanú tému počas 48 hodín. Jam prakticky preverí predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu. Počas semestra sa členovia tímu prestriedajú tak, aby bolo možné vyhodnotiť kvality jednotlivých študentov, ktorí si okrem cenného sebahodnotenia z predmetu odnesú aj cenné položky do vlastného portfólia.	
Odporúčaná literatúra:	

Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Využitie game jamov pri tvorbe ekoinovačných hier = Use of game jams in the creation of eco-innovative game. In A. Zaušková, A. Madleňák, & R. Miklenčíčová (Eds.), Výskumné štúdie a analýzy súvisiace s uplatnením komunikačných aktivít prezentujúcich environmentálne inovácie prostredníctvom konceptu SoLoMo (1. vyd., s. 101-110). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.

Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Game jams as a source of creativity in promoting eco-innovations. In Z. Bučková, L. Rusňáková, & M. Solík (Eds.), Megatrends and Media : Digital Universe (1. vyd., s. 386-398). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.

Cornish, S., Farber, M., Fleming, A., & Miklasz, K. (2018). Game Jam Guide. Pittsburg: ETC Press. Dostupné na: <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-jam-guide/>.

Eberhardt, R. (2016). No One Way to Jam: Game Jams for Creativity, Learning, Entertainment, and Research. In GJH&GC '16 Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events (s. 34-37). New York : ACM.

Marhulet, W. (2020). 10 Steps to Making Your First Game Successful. Unfold Publishing. ISBN 1735232505.

Reng, L., Schoenau-Fog, H., & Kofoed, L. B. (2013). The Motivational Power of Game Communities – Engaged through Game Jamming. In Workshop Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games. Chania : Foundations of Digital Games. Dostupné na: http://fdg2013.org/program/workshops/papers/GGJ2013/ggj13_submission_2.pdf.

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier (1. vyd.). Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 43

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
62.79	6.98	20.93	4.65	2.33	2.33	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI030/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania:	
Stručná osnova predmetu: Prakticky orientovaný povinne voliteľný predmet poskytuje študentom možnosť preveriť si svoje zručnosti v rôznych oblastiach tvorby hier, pričom sa okrem grafických a programátorských schopností sústreďuje predovšetkým na spoznávanie a zlepšovanie komunikačných schopností nevyhnutných v tímovej práci. Výučba prebieha formou účasti na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií. Každá skupina má za úlohu vytvoriť hrateľnú demoverziu hry na zadanú tému počas 48 hodín. Jam prakticky preverí predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu. Počas semestra sa členovia tímu prestriedajú tak, aby bolo možné vyhodnotiť kvality jednotlivých študentov, ktorí si okrem cenného sebahodnotenia z predmetu odnesú aj cenné položky do vlastného portfólia.	
Odporúčaná literatúra: Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Využitie game jamov pri tvorbe ekoinovatívnych hier = Use of game jams in the creation of eco-innovative game. In A. Zaušková, A. Madleňák, & R. Miklenčíčová (Eds.), Výskumné štúdie a analýzy súvisiace s uplatnením komunikačných aktivít prezentujúcich environmentálne inovácie prostredníctvom konceptu SoLoMo (1. vyd., s. 101-110). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.	

Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Game jams as a source of creativity in promoting eco-innovations. In Z. Bučková, L. Rusňáková, & M. Solík (Eds.), *Megatrends and Media : Digital Universe* (1. vyd., s. 386-398). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.

Cornish, S., Farber, M., Fleming, A., & Miklasz, K. (2018). *Game Jam Guide*. Pittsburg: ETC Press. Dostupné na: <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-jam-guide/>.

Eberhardt, R. (2016). No One Way to Jam: Game Jams for Creativity, Learning, Entertainment, and Research. In *GJH&GC '16 Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events* (s. 34-37). New York : ACM.

Marhulet, W. (2020). *10 Steps to Making Your First Game Successful*. Unfold Publishing. ISBN 1735232505.

Reng, L., Schoenau-Fog, H., & Kofoed, L. B. (2013). The Motivational Power of Game Communities – Engaged through Game Jamming. In *Workshop Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games*. Chania : Foundations of Digital Games. Dostupné na: http://fdg2013.org/program/workshops/papers/GGJ2013/ggj13_submission_2.pdf.

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). *Audiovizuálne aspekty digitálnych hier* (1. vyd.). Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:
slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 32

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
56.25	9.38	12.5	12.5	6.25	3.13	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI031/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie: KOMPETENCIE - zvláda manažment času, zdrojov a očakávaní - rozšíri komunikačné schopnosti a prácu v tíme - dokáže formulovať a prijímať objektívnu kritiku - prioritizuje úlohy - má schopnosť efektívne riešiť problémy - vie hľadať riešenia problémov v jednotlivých oblastiach hernej produkcie - zlepšuje si prezentačné schopnosti	
Stručná osnova predmetu: Výučba prebieha formou účasti na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií. Každá skupina má za úlohu vytvoriť hrateľnú demoverziu hry na zadanú tému počas 48 hodín. Jam prakticky preverí predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu. Počas semestra sa členovia tímu prestriedajú tak, aby bolo možné vyhodnotiť kvality jednotlivých študentov, ktorí si okrem cenného sebahodnotenia z predmetu odnesú aj cenné položky do vlastného portfólia.	
Odporúčaná literatúra:	

Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Využitie game jamov pri tvorbe ekoinovačných hier = Use of game jams in the creation of eco-innovative game. In A. Zaušková, A. Madleňák, & R. Miklenčíčová (Eds.), Výskumné štúdie a analýzy súvisiace s uplatnením komunikačných aktivít prezentujúcich environmentálne inovácie prostredníctvom konceptu SoLoMo (1. vyd., s. 101-110). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.

Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Game jams as a source of creativity in promoting eco-innovations. In Z. Bučková, L. Rusňáková, & M. Solík (Eds.), Megatrends and Media : Digital Universe (1. vyd., s. 386-398). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.

Cornish, S., Farber, M., Fleming, A., & Miklasz, K. (2018). Game Jam Guide. Pittsburg: ETC Press. Dostupné na: <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-jam-guide/>.

Eberhardt, R. (2016). No One Way to Jam: Game Jams for Creativity, Learning, Entertainment, and Research. In GJH&GC '16 Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events (s. 34-37). New York : ACM.

Marhulet, W. (2020). 10 Steps to Making Your First Game Successful. Unfold Publishing. ISBN 1735232505.

Reng, L., Schoenau-Fog, H., & Kofoed, L. B. (2013). The Motivational Power of Game Communities – Engaged through Game Jamming. In Workshop Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games. Chania : Foundations of Digital Games. Dostupné na: http://fdg2013.org/program/workshops/papers/GGJ2013/ggj13_submission_2.pdf.

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier (1. vyd.). Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 14

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
64.29	14.29	14.29	7.14	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI032/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja VI.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie: KOMPETENCIE - zvláda manažment času, zdrojov a očakávaní - rozšíri komunikačné schopnosti a prácu v tíme - dokáže formulovať a prijímať objektívnu kritiku - prioritizuje úlohy - má schopnosť efektívne riešiť problémy - vie hľadať riešenia problémov v jednotlivých oblastiach hernej produkcie - zlepšuje si prezentačné schopnosti	
Stručná osnova predmetu: Výučba prebieha formou účasti na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií. Každá skupina má za úlohu vytvoriť hrateľnú demoverziu hry na zadanú tému počas 48 hodín. Jam prakticky preverí predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu. Počas semestra sa členovia tímu prestriedajú tak, aby bolo možné vyhodnotiť kvality jednotlivých študentov, ktorí si okrem cenného sebahodnotenia z predmetu odnesú aj cenné položky do vlastného portfólia.	
Odporúčaná literatúra:	

- Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Využitie game jamov pri tvorbe ekoinovačných hier = Use of game jams in the creation of eco-innovative game. In A. Zaušková, A. Madleňák, & R. Miklenčíčová (Eds.), Výskumné štúdie a analýzy súvisiace s uplatnením komunikačných aktivít prezentujúcich environmentálne inovácie prostredníctvom konceptu SoLoMo (1. vyd., s. 101-110). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.
- Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Game jams as a source of creativity in promoting eco-innovations. In Z. Bučková, L. Rusňáková, & M. Solík (Eds.), Megatrends and Media : Digital Universe (1. vyd., s. 386-398). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.
- Cornish, S., Farber, M., Fleming, A., & Miklasz, K. (2018). Game Jam Guide. Pittsburg: ETC Press. Dostupné na: <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-jam-guide/>.
- Eberhardt, R. (2016). No One Way to Jam: Game Jams for Creativity, Learning, Entertainment, and Research. In GJH&GC '16 Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events (s. 34-37). New York : ACM.
- Marhulet, W. (2020). 10 Steps to Making Your First Game Successful. Unfold Publishing. ISBN 1735232505.
- Reng, L., Schoenau-Fog, H., & Kofoed, L. B. (2013). The Motivational Power of Game Communities – Engaged through Game Jamming. In Workshop Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games. Chania : Foundations of Digital Games. Dostupné na: http://fdg2013.org/program/workshops/papers/GGJ2013/ggj13_submission_2.pdf.
- Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier (1. vyd.). Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 11

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
54.55	9.09	9.09	18.18	9.09	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDI0	Názov predmetu: projektový manažment 03/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška / Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 1 / 1 Za obdobie štúdia: 13 / 13 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent / Študentka môže za predmet "Projektový manažment" získať spolu 100 bodov (t.j. 100 %): 50 bodov (t.j. 50 %) hodnotenia tvorí vypracovaný, odovzdaný a odprezentovaný semestrálny projekt. Aby bol študent úspešný musí za túto povinnosť dosiahnuť min. 30 bodov. 50 bodov (t.j. 50 %) hodnotenia tvoria dva priebežné písomné testy. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % (celkovo 56 bodov zo 100 bodov). V prípade, že študent nedosiahne minimálne 56 % (56 bodov), opakuje skúšku ústnou formou. Kritériá na hodnotenie semestrálneho projektu a jeho prezentáciu: # Preliminárna časť (2 body); # Úvod a záver (2 body); # Fázy PM (25 bodov); # Návrh komunikačnej kampane projektu (15 bodov); # Sebahodnotenie členov projektového tímu (1 bod); # Prezentácia semestrálneho projektu (5 bodov). Spolu za semestrálny projekt môže študent / študentka získať maximálne 50 bodov (t.j. 50 %) a minimálne 30 bodov (t.j. 30 %). Kritériá na hodnotenie priebežných testov: Prvý priebežný test (zostrojenie a výpočet Pertovho diagramu, výpočet ciest, určenie kritickej cesty, grafické zobrazenie všetkých ciest projektu): max. 35 bodov / min. 18 bodov, Druhý priebežný test (zostrojenie Ganttovho diagramu a vyznačenie kritickej cesty: max. 15 bodov / min. 8 bodov. Spolu za priebežné testy môže študent / študentka získať maximálne 50 bodov (t.j. 50 %) a musí získať minimálne 26 bodov (t.j. 26 %).	
Výsledky vzdelávania: Študent / Študentka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • je schopný / schopná po absolvovaní predmetu vypracovať, zrealizovať a implementovať východiskový projekt inovácie, • dokáže využitím nadobudnutých teoretických poznatkov pripraviť ucelený návrh a stratégiu komunikačnej kampane,	

- má tendenciu prispieť k ďalšiemu svojmu osobnostnému rozvoju, keďže v rámci tvorby kampane aktívnym spôsobom získava nové poznatky,
- dokáže navyše využiť analytickú metódu pre hodnotenie kritických prvkov úspešnosti pri realizácii projektu prostredníctvom Metódy 7S,
- rozvíjať nielen svoju kreativitu či digitálne kompetencie, ale aj svoje komunikačné kompetencie, a to nielen pri záverečnom prezentovaní projektu, ale najmä pri generovaní a selekcií invencií v rámci tímu ako aj počas tvorby jednotlivých častí projektu,
- dokáže analyzovať proces tvorby, dokáže aplikovať metódy "time managementu",
- je schopný / schopná riešiť vzniknuté problémy, kriticky myslieť či dokonca koordinovať jednotlivé postupy nielen v rámci tímu, ale aj na individuálnej báze,
- dokáže o danej problematike odborne diskutovať, a to najmä vďaka jeho nadobudnutým prezentačným a argumentačným schopnostiam.

Stručná osnova predmetu:

1. Základné teoretické a metodologické východiská z oblasti projektového manažmentu: základné pojmy a východiská, procesy, úlohy, podstata, magický trojuholník, magická pyramída, nástroje pre projektové riadenie. Projekt - charakteristika a vlastnosti, význam, vízia, pozadie, ciele, rozsah, riziká, projektové role (tvorba projektového tímu) a zainteresované strany (stakeholders).
2. Invenčná časť projektu: Invencie – východisko pre tvorbu projektu, používané metódy a techniky. Inovácia – dôležitá hnacia sila ekonomického pokroku, z ktorého ťažia spotrebitelia, podniky a hospodárstvo ako celok. Kreativita – teoretické a praktické uchopenie aktuálnych metód a techník tvorivosti, konkrétne možnosti ich praktického využitia v projektoch. Aplikácia konkrétnej techniky pri získaní invencie na ďalšie vypracovanie projektu.
3. Prvá fáza projektu: Definovanie projektu – popis inovácie, ciele projektu, atribúty projektu, kritériá hodnotenia úspešnosti projektu, termín ukončenia projektu, zdroje potrebné na realizáciu projektu.
4. Druhá fáza projektu: Plánovanie projektu – kick off meeting, tvorba projektového plánu, dekompozícia prác na projekte, odhad času a nákladov, usporiadanie aktivít podľa časových a logických nadväzností, tvorba Pertovho diagramu, určenie kritickej cesty projektu.
5. Tretia fáza projektu: Organizovanie projektu – tvorba balíkov pracovných úloh, exekutíva a prispôsobenie sa odchýlkam projektu.
6. Štvrtá fáza projektu: Kontrola projektu – nástroje a možnosti kontroly projektu, monitoring projektu (rozsah, riziká, kvalita), zostrojenie Ganttovho diagramu, určenie kritickej cesty projektu, hodnotenie zmeny a možnosti riešenia problémov.
7. Piata fáza projektu: Ukončenie projektu – zhodnotenie efektívnosti a trvalej udržateľnosti projektu pomocou vybranej metódy hodnotenia úspešnosti projektu, určenie ďalšieho vývoja a formulovanie záverov z projektu.
8. Komunikačná kampaň – tvorba kreatívnej komunikačnej kampane (grafické návrhy kampaní, textová časť komunikačnej kampane). Komunikácia s využitím nových komunikačných nástrojov so zreteľom na daný návrh kampane.
- 9.-12. Prezentácia skupinového semestrálneho projektu

Oporúčaná literatúra:

- Doležal, J. (2022). Agilní přístupy vývoje produktu a řízení projektu. Praha: Grada Publishing.
- Doležal, J., & kolektív. (2023). Projektový management: Komplexně, prakticky a podle světových standardů (2nd ed.). Praha: Grada Publishing.
- Kruse, K. (2019). Moderní time management. Praha: Grada Publishing.
- Křivanek, M. (2019). Dynamické vedení a řízení projektů: Systémovým myšlením k úspěšným projektům. Praha: Grada Publishing.

Všetečka, P. (2017). A Guide to the Project Thinking Body of Knowledge (PTBOK™ Guide) – Projektové myslenie, sprievodca súborom znalostí (2nd ed.). Liptovský Mikuláš: Petr Všetečka.
 Zaušková, A., Bezáková, Z., Madleňák, A., Mendelová, D. (2014). Kreatívny projektový manažment (1st ed.). Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 209

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
25.36	27.27	37.32	7.66	2.39	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: prof. Ing. Anna Zaušková, PhD., Mgr. Simona Ščepková

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI001/21	Názov predmetu: propedeutika digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Hodnotenie predmetu pozostáva z písomného testu. Študent/ka môže získať max. 15 bodov (100%). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 8 bodov (56%). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - získa fundamentálne teoretické poznatky z celého diskurzu štúdia digitálnych hier od všeobecného úvodu do herných štúdií, míľnikov v digitálnohernej histórii a vymedzení a klasifikácií terminológie a základných kategórií (hra, hráči, herné mechaniky, audiovizuálne a naratívne aspekty), až po charakteristiky oblastí s hrami súvisiacimi (pozitívne a negatívne vlastnosti, marketing); - orientuje sa v širokom diskurze digitálnych hier a má povedomie o východiskovej odbornej literatúre. Dokáže porozumieť kontextovým a vzťahovým aspektom teórie a praxe digitálnych hier. Získané poznatky vie aplikovať v rámci ďalšieho hĺbkového štúdia, či už pri iných tematicky nadväzujúcich predmetoch študijného programu alebo v záujme individuálneho rozvoja; - je schopný/á aktívne a samostatne vyhľadávať relevantné zdroje k jednotlivým oblastiam diskurzu digitálnych hier. Dokáže priebežne získavať nové poznatky, kriticky ich vyhodnocovať, a tým rozširovať svoje vedomosti, ktoré môže uplatniť pri ďalšom štúdiu.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do herných štúdií (game studies) 2. História digitálnych hier 3. Typológia hier 4. Typológia hráčov 5. Princípy, pravidlá a mechaniky digitálnych hier 6. Audiovizuálne aspekty digitálnych hier 7. Narativita v digitálnych hrách 8. Pozitívne a negatívne aspekty digitálnych hier 9. Produkcia, marketing a distribúcia digitálnych hier	

Odporúčaná literatúra: Balážiková, M. (2022). Vybrané kapitoly pôsobenia digitálnych hier. UCM. Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. UCM. Johan Huizinga, J. (2016). Homo ludens: A study of the play-element in culture. Angelico Press. Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. UCM. Mago, Z. (2022). Marketing digitálnych hier. UCM. Švecová, M., Kukumbergová, A. (2020). Etické výzvy digitálnych hier. UCM.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 302							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
38.41	23.18	24.5	8.28	4.97	0.66	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI00	Názov predmetu: propedeutika mediálnych štúdií 02/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie testu uskutočňovaného v písomnej forme v rozsahu zodpovedajúcom poznatkom a vedomostiam, ktoré poslucháči získajú prostredníctvom cyklu prednášok. Súčasťou písomného preverenia vedomostí je praktické cvičenie zamerané na overenie vedomostí poslucháčov v rámci tvorby a úpravy vedeckého textu. Študent musí získať min. 56 bodov zo 100 (t.j. 56% bodov). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %>, B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %>, C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %>, D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %>, E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %>, FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolene sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13).	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - disponujú potrebnými informáciami a poznatkami o organizačnej štruktúre fakulty a univerzity, - majú informácie o študijných podmienkach, študijnom poriadku, systéme štúdia, akademickom informačnom systéme a pod., - majú vedomosti o mediálnych a komunikačných štúdiách a ich postavení v systéme vied, - poznajú významných predstaviteľov študijného odboru a kľúčové diela, - dokážu čítať a interpretovať vedecký text, poznajú zásady jeho tvorby, formálne i obsahové aspekty tvorby vedeckého textu, vrátane práce s vedeckými a odbornými zdrojmi a referenciami,	

- uvedomujú si dôležitosť akademickej a vedeckej etiky, rozlišujú medzi kvalitným vedeckým textom, plagiatom a kompilátom,
- vedia základné penzum pojmov súvisiacich so štúdiom mediálnych a komunikačných štúdií,
- ozrejmuju si rozdiely v používaných vedeckých metódach skúmania, poznajú špecifiká jednotlivých metód a vhodnosť ich použitia pri výskume,
- dokážu vytvoriť odborný text, abstrakt a i. a prezentovať ho,
- nadobudnuté poznatky, schopnosti a zručnosti aplikujú vo svojom štúdiu.

Stručná osnova predmetu:

1. Východiskové informácie k štúdiu predmetu Propedeutika mediálnych štúdií.
2. Vymedzenie kľúčových pojmov a problematiky masmediálnych štúdií.
3. Vedecký a praktický význam štúdia médií.
4. Práca s vedeckým textom I.
5. Práca s vedeckým textom II.
6. Práca s vedeckým textom III.
7. Práca s vedeckým textom IV.
8. Práca s bibliografickými prameňmi I.
9. Práca s bibliografickými prameňmi II.
10. Práca s bibliografickými prameňmi III.
11. Zásady prezentovania vedeckého textu.
12. Záverečné opakovanie kľúčových tém a pojmov.

Odporúčaná literatúra:

Odporúčaná literatúra:

Citačný manuál Fakulty masmediálnej komunikácie UCM v Trnave: APA Style 7 (záverečné a kvalifikačné práce). <https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/Zdielane%20dokumenty/Forms/AllItems.aspx?id=%2Fteams%2FFMK%2FZdielane%20dokumenty%2FPre%20%C5%A1tudentov%20a%20doktorandov%2FZ%C3%A1vere%C4%8Dn%C3%A9%20pr%C3%A1ce%2FCitac%CC%8Cny%CC%81%20manua%CC%81%20FMK%20%2D%20za%CC%81verec%CC%8Cne%CC%81%20pra%CC%81ce%2C%20publika%CC%81cie%20v%20SVK%2Epdf&parent=%2Fteams%2FFMK%2FZdielane%20dokumenty%2FPre%20%C5%A1tudentov%20a%20doktorandov%2FZ%C3%A1vere%C4%8Dn%C3%A9%20pr%C3%A1ce>

Mináriková, J., Radošinská, J., & Višňovský, J. (2023): Východiská výskumu v mediálnych a komunikačných štúdiách. FMK UCM v Trnave.

Berger, A. A. (2019): Media and Communication Research Methods: An Introduction to Qualitative and Quantitative Approaches. (5. vyd.) Sage Publications.

Sedláková, R. (2015): Výzkum médií. Grada.

Metodika písania záverečných prác na FMK UCM v Trnave. (b.d.). <https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/Zdielane%20dokumenty/Forms/AllItems.aspx?id=%2Fteams%2FFMK%2FZdielane%20dokumenty%2FPre%20%C5%A1tudentov%20a%20doktorandov%2FZ%C3%A1vere%C4%8Dn%C3%A9%20pr%C3%A1ce%2Fmetodika%5Fpisania%2DZP%5Faktualizovana%5F2020%2Epdf&parent=%2Fteams%2FFMK%2FZdielane%20dokumenty%2FPre%20%C5%A1tudentov%20a%20doktorandov%2FZ%C3%A1vere%C4%8Dn%C3%A9%20pr%C3%A1ce>

Trampota, T., & Vojtěchovská, M. (2010): Metody výzkumu médií. Portál.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 301							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
7.97	28.57	20.27	25.25	16.61	1.33	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Monika Prostináková Hossová, PhD., doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI017/21	Názov predmetu: právne aspekty digitálnych médií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Účasť na prednáškach a aktivita na predmete. Úspešné absolvovanie písomnej skúšky z obsahu prednášok a povinnej literatúry. (S prihliadnutím na pandemickú situáciu a pokyny príslušných úradov sa vedomostný test môže konať vo virtuálnej podobe). Stupnica hodnotenia: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %> Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13). Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - má poznatky z mediálneho práva, predmetu mediálneho práva, prameňov mediálneho práva, - rozumie úlohám slobody prejavu v demokratickej spoločnosti, medzinárodným ústavnoprávnym a zákonným garanciam slobody prejavu, tlačového zákona, právam a povinnostiam vydavateľa, šéfredaktora, redaktorov, - ovláda vydávania periodickej tlače, právu na opravu, odpoveď a dodatočné oznámenie právnym, - ovláda právne aspekty reklamy vo všeobecnosti, skrytej a klamlivej reklame, právnym aspektom internetu, atď. - pozná špecifiká digitálnych médií a ich právnu úpravu na internete,	

- je schopný orientovať sa v príslušných právnych normách a chrániť sa pred poškodzovaním dobrého mena,
- dokáže posúdiť porušenie základných pravidiel reklamy ako aj dodržiavanie etických zásad,
- rozvíja právne vedomie z príslušných právnych disciplín,
- zlepšuje svoje komunikačné zručnosti pri posudzovaní a analyzovaní konkrétnych prípadových štúdií z praxe,
- dokáže samostatne a aj v tíme riešiť odborné úlohy.

Stručná osnova predmetu:

1. Predstavenie štruktúry predmetu, literatúra, podmienky hodnotenia/úspešného absolvovania predmetu.
2. Právna ochrana osobnosti (vymedzenie pojmu právna ochrana osobnosti), na internete (Facebook, YouTube, Instagram a iné).
3. Všeobecné osobnostné právo v objektívnom a subjektívnom zmysle, pojmové znaky subjektívneho všeobecného osobnostného práva, osobnostný vzťah a jeho prvky.
4. Právo na osobnú slobodu, právo na meno, právo na podobu, právo na česť a dôstojnosť, právo na slovné prejavy osobnej povahy, právo na súkromie, atď. v kontexte digitálnych médií
5. Právne prostriedky ochrany a medzinárodné právne dokumenty.
6. Funkcie autorského práva, jeho právna povaha a obsah (autorské osobnostné právo a autorské majetkové právo).
7. Subjekty autorského práva a trvanie autorského práva.
8. Využívanie autorského práva na základe zmluvných vzťahov.
9. Ústavoprávna garancia slobody prejavu.
10. Reklama v médiách a právne aspekty internetu.
11. Duálny systém médií.
12. Práva a povinnosti právnických a fyzických osôb a štátnych orgánov pri prevádzkovaní rozhlasového a televízneho vysielania.

Odporúčaná literatúra:

Zákon č. 264/2022 Z. z. o mediálnych službách (2022). <https://www.slov-lex.sk/pravne-predpisy/SK/ZZ/2022/264/20220801.html>

Zákon č. 265/2022 Z. z. o publikáciách (2022). <https://www.slov-lex.sk/pravne-predpisy/SK/ZZ/2022/265/20220801>

Zákon č. 185/2015 Z. z. autorský zákon (2015). <https://www.slov-lex.sk/pravne-predpisy/SK/ZZ/2015/185/20230201>

Zákon č. 211/2000 Z. z. o slobode informácií (2000). <https://www.slov-lex.sk/pravne-predpisy/SK/ZZ/2000/211/20230101>

Veterníková, M. (2003). Právna ochrana osobnosti. Procom.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 158

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
32.28	29.11	22.78	11.39	4.43	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: doc. JUDr. Michal Maslen, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI005/21	Názov predmetu: prípadové štúdie digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: - priebežné hodnotenie: aktívna účasť na seminároch (cca 40 %), domáca príprava (cca 20 %) - záverečné hodnotenie: tímová práca s individuálnym hodnotením (cca 40 %) Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať z každej povinnej časti určený počet bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov. Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - schopnosť kriticky zhodnotiť digitálnu hru z vybranej formalistickej (napr. rozbor mechaník, štruktúry naratívu, monetizácie...) či obsahovej (napr. sémiotической, kritickej, kontextuálnej...) perspektívy - vedomosti o štruktúre a procese tvorby prípadovej štúdie, - zručnosti v písaní a analýze odborného textu, - zručnosti v organizácii vedeckých aktivít (workshopy, konferencie, panely, postery...) - v osobných kompetenciách, a to najmä komunikačných a digitálnych - základné poznatky o fungovaní znakových systémov a hlavných princípoch semiotiky a lingvistiky - základné poznatky o ideológiách a ich prejavoch v digitálnych hrách a ďalších médiách	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod a. Hra na akademikov b. Čo sú prípadové štúdie? 2. Teória a metóda:	

- a. Prečo má zmysel skúmať hry?
- b. Ako hľadať významy v hrách?
- c. Semiotika, lingvistika, ideológia
- 3. Teoretická konferencia
- a. Prezentácie teórie,
- b. diskusie,
- c. workshopy
- 4. Ukážky prípadových štúdií
- 5. Konferencia 1 a 2
- a. Panelové diskusie,
- b. prezentácie,
- c. postery

Odporúčaná literatúra:

Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. MIT Press. ISBN 978-026-2516-518.

Kafai, Y., Heeter, C., & Sun, J. (2008). Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming. MIT Press. ISBN 978-026-2516-068.

Manovich, L. (2002). The language of new media. MIT Press. ISBN 02-626-3255-1.

Murray, J. (1998). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. The MIT Press. ISBN 978-0262631877.

Priya, A. (2021). Case Study Methodology of Qualitative Research: Key Attributes and Navigating the Conundrums in Its Application. Sociological Bulletin, 70(1), 94-110. <https://doi.org/10.1177/0038022920970318>.

Kvetanová, Z., & Radošinská, J. (2020). Expressions of Postmodernism Within the Dimension of Digital Games. Ejmap: European Journal of Media, Art & Photography, 8(1), 84-95. ISSN 1339-4940.

Radošinská, J. (2016). Digital Role-Playing Games as Artefacts of Media Culture. Mediterranean Journal of Social Sciences, 7(2), 368-375. ISSN 2039-9340.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 232

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
24.57	21.55	22.84	15.52	11.64	3.88	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. et Bc. Silvester Buček

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDIO03/21	Názov predmetu: psychológia a sociológia komunikácie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť, max. 2 absencie za semester, úspešné absolvovanie ústnej skúšky. 40% hodnotenia tvoria priebežné hodnotenia písomných zadaní, 60% ústna skúška. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 % – 92 % =A; 91 % - 83 % =B; 82 % – 74 % =C; 73 % – 65 % =D; 64 % - 56 % =E; 55 % a menej = FX	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Študent ovláda základnú terminológiu zo všeobecnej psychológie, nadobúda systematické poznatky z psychológie komunikácie, pozná zásady asertívnej komunikácie a dokáže v komunikácii aplikovať asertívne techniky. Orientuje sa v téme neverbálnej komunikácie, pozná základné manipulatívne techniky a potenciálne znaky klamstva vo verbálnej aj neverbálnej komunikácii. Ovláda základné vedomosti zo psychológie riešenia konfliktov a komunikácie podľa transakčnej analýzy. Študent dokáže integrovať vedomosti z predmetu v podobe zlepšenia komunikačných kompetencií, konkrétnejšie dokáže aplikovať zásady a techniky asertívnej komunikácie, identifikovať nezdravú komunikáciu, manipuláciu a jej techniky v komunikácii a brániť sa im, diferencovať medzi jednotlivými typmi konfliktných situácií a konfliktnými štýlmi. Predmet prispieva k schopnosti riešiť konfliktné situácie. Získané poznatky študent vie aplikovať v intenciách svojho študijného odboru. Predmet rozvíja predovšetkým komunikačné kompetencie, prezentačné schopnosti, schopnosť riešiť konfliktné situácie, schopnosť vyjednávať a schopnosť práce v tíme.	
Stručná osnova predmetu: o Teórie atribúcie. o Skupinové správanie (skupinové myslenie, polarizácia skupiny, efekt prihliadajúceho, najznámejšie experimenty sociálnej psychológie). o Sociálna interakcia (konformita, sociálna facilitácia, sociálne zaháľanie a i.) o Zdravá komunikácia. Bariéry efektívnej komunikácie. Zručnosť počúvať. o Asertívna komunikácia. Techniky asertívnej komunikácie o Neverbálna komunikácia.	

- o Manipulatívna komunikácia.
- o Psychológia klamstva.
- o Komunikácia podľa transakčnej analýzy.
- o Komunikácia v prostredí internetu (špecifiká virtuálnej komunikácie, komunikácia v digitálnych hrách).
- o Psychológia riešenia konfliktov.

Odporúčaná literatúra:

Hewstone, M., & Stroebe, W. (2008). Sociální psychologie: moderní učebnice sociální psychologie. Praha: Portál. (768 s.)

Vysekalová, J. (2022). Psychologie reklamy. Praha: Grada.

Vybíral, Z. (2009). Psychologie komunikace. Praha: Portál. (320 s.)

Wilmot, W. W., & Hockero, J. L. (2004). Interpersonálny konflikt. Bratislava: Ikar. (488 s.)

Poláková, E., Spálová, L., & Hoflerová, E. (2013). Efektivní sociálně-mediální komunikace. Ostrava: Ostravská univerzita. (194 s.)

Nepovinná odporúčaná literatúra:

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2011). Univerzální principy dizajnu. Brno: Computer Press. (272 s.)

Hill, G. (2004). Moderní psychologie. Praha: Portál.

Pech, J. (2014). Řeč těla & umění komunikace. Praha: NS Svoboda. (138 s.)

Berne, E. (2011). Jak si lidé hrají. Praha: Portál. (200 s.)

Ekman, P. (2014). O klamání: Ako odhaliť podvádzanie v politike, na trhu a v manželstve. Bratislava: Aleph. (320 s.)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 227

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
16.3	25.99	25.99	19.38	12.33	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD., prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI102/21	Názov predmetu: reklamná fotografia a dizajn I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): · 10 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), · 20% hodnotenia tvorí konzultácia moodboardu a kreatívneho konceptu (20 bodov), · 30% hodnotenia tvorí konzultácia rozpracovania (30 bodov), · 40% hodnotenia tvorí vypracovanie fotografií súvisiacich so semestrálnou témou, finálna prezentácia fotografického projektu a odovzdanie komplet materiálov (moodboard, anotácia, autorská séria fotografií v tlačovej kvalite), kritériá hodnotenia (originalita konceptu, kreativita fotografií). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92 – 100 %>; B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83 – 91 %>; C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74 – 82 %>; D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65 – 73 %>; E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56 – 64 %>; FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študentky/študenta <0 – 55 %>. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Výsledky vzdelávania: Predmet Reklamná fotografia I. je zameraný na zlepšenie teoreticko-praktických zručností súvisiacich s komunikáciou prostredníctvom fotografie. Cieľom je študentom odovzdať poznatky o možnostiach vizuálnej komunikácie, o súčasnom stave estetiky fotografie, o vnútornej štruktúre média fotografie, jej výrazových prvkoch a princípoch, produkčnej a postprodukčnej zložke tvorivého procesu. Cvičenie je zamerané aj na zvýšenie kreatívneho myslenia a tvorivosti študentov. Výučba prebieha priamo vo fotografickom ateliéri. Lektor je prítomný počas celého tvorivého procesu a reflexívne rieši otázky súvisiace s fotografickou produkciou jednotlivých študentov.	

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

Prednáškový cyklus je rozdelený do dvoch blokov.

1/ Základné teoreticko-metodologické východiská

študent sa oboznámi s podstatou a významom teórie fotografie z hľadiska vnútornej štruktúry média fotografie, vývoja estetiky fotografie v období moderny a postmoderny, súčasných trendov diferenciacie vizuálnych jazykov používaných vo fotografii,

v nadväznosti na spomenuté teoreticko-metodologické východiská média fotografie sa oboznámi s konkrétnymi témami a zadaniami. Každé zadanie praktického cvičenia je okrem teoretického zdôvodnenia a analýzy doplnené bohatou obrazovou prílohou, dokumentujúcou rôzne polohy a prístupy tvorivého procesu.

2/ Tvorivý a kreatívny proces – praktická realizácia zadaných tém

študent aplikuje teoretické poznatky vnútornej štruktúry a výrazových prvkov média fotografie, konzultuje formou osobného prístupu (pedagóg – študent) a sústreďí sa na tvorivý proces, analytické myslenie, kreativitu a taktiež na technologické zvládnutie tém, postprodukcii a finálnu prezentáciu semestrálneho projektu.

Stručná osnova predmetu:

1. Úvodné stretnutie, zadanie semestrálnej témy
2. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme
3. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme
4. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme
5. Prednáška o tvorivom procese
6. Konzultácie konceptov a moodboardov
7. Konzultácie konceptov a moodboardov
8. Praktická hodina
9. Konzultácie rozpracovania
10. Konzultácie rozpracovania
11. Praktická hodina
12. Dodatočné konzultácie, evaluácia semestra

Odporúčaná literatúra:

1. Bate, D. (2023). Photography after Postmodernism; Barthes, Stieglitz and the Art of Memory. Routledge.
2. Rubinstein, D. (2023). How Photography Changed Philosophy. Routledge Taylor & Francis Group.
3. Wells, L. (2021). Photography: A Critical Introduction. Routledge.
4. Cotton, Ch. (2020). World of Art: The Photograph as Contemporary Art. Thames & Hudson.
5. Lančarič, P. (2018). Portrét ako sociologický komunikát [Nepublikovaná dizertačná práca]. FMK UCM.
6. Hirsch, R. (2017). Seizing the Light: A Social & Aesthetic History of Photography. Routledge.
7. Sedlák, J., Cepková, P., Rónai, P. (2011). Fotografia program komunikácie. (2011). FMK UCM.
8. Hlaváč, Ľ. (1989). Dejiny slovenskej fotografie. Osveta Martin.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk

Poznámky:

K absolvovaniu predmetu nie je potrebné vlastniť digitálnu zrkadlovku, ale stačí akýkoľvek fotoaparát. Prípadne aj fotoaparát v mobilnom telefóne.

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 64							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
75.0	20.31	4.69	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Peter Lančarič, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI103/21	Názov predmetu: reklamná fotografia a dizajn II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): · 10 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), · 20% hodnotenia tvorí konzultácia moodboardu a kreatívneho konceptu (20 bodov), · 30% hodnotenia tvorí konzultácia rozpracovania (30 bodov), · 40% hodnotenia tvorí vypracovanie fotografií súvisiacich so semestrálnou témou, finálna prezentácia fotografického projektu a odovzdanie komplet materiálov (moodboard, anotácia, autorská séria fotografií v tlačovej kvalite), kritériá hodnotenia (originalita konceptu, kreativita fotografií). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92 – 100 %>; B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83 – 91 %>; C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74 – 82 %>; D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65 – 73 %>; E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56 – 64 %>; FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študentky/študenta <0 – 55 %>. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Predmet Reklamná fotografia I. je zameraný na zlepšenie teoreticko-praktických zručností súvisiacich s komunikáciou prostredníctvom fotografie. Cieľom je študentom odovzdať poznatky o možnostiach vizuálnej komunikácie, o súčasnom stave estetiky fotografie, o vnútornej štruktúre média fotografie, jej výrazových prvkoch a princípoch, produkčnej a postprodukčnej zložke tvorivého procesu. Cvičenie je zamerané aj na zvýšenie kreatívneho myslenia a tvorivosti študentov. Výučba prebieha priamo vo fotografickom ateliéri. Lektor je prítomný počas celého tvorivého procesu a reflexívne rieši otázky súvisiace s fotografickou produkciou jednotlivých študentov. Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:	

Prednáškový cyklus je rozdelený do dvoch blokov. 1/ Základné teoreticko-metodologické východiská š študent sa oboznámi s podstatou a významom teórie fotografie z hľadiska vnútornej štruktúry média fotografie, vývoja estetiky fotografie v období moderny a postmoderny, súčasných trendov diferenciacie vizuálnych jazykov používaných vo fotografii, v nadväznosti na spomenuté teoreticko-metodologické východiská média fotografie sa oboznámi s konkrétnymi témami a zadaniami. Každé zadanie praktického cvičenia je okrem teoretického zdôvodnenia a analýzy doplnené bohatou obrazovou prílohou, dokumentujúcou rôzne polohy a prístupy tvorivého procesu. 2/ Tvorivý a kreatívny proces – praktická realizácia zadaných tém š študent aplikuje teoretické poznatky vnútornej štruktúry a výrazových prvkov média fotografie, konzultuje formou osobného prístupu (pedagóg – študent) a sústreď sa na tvorivý proces, analytické myslenie, kreativitu a taktiež na technologické zvládnutie tém, postprodukciiu a finálnu prezentáciu semestrálneho projektu.
Stručná osnova predmetu: 1. Úvodné stretnutie, zadanie semestrálnej témy 2. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 3. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 4. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 5. Prednáška o tvorivom procese 6. Konzultácie konceptov a moodboardov 7. Konzultácie konceptov a moodboardov 8. Praktická hodina 9. Konzultácie rozpracovania 10. Konzultácie rozpracovania 11. Praktická hodina 12. Dodatočné konzultácie, evaluácia semestra
Odporúčaná literatúra: 1. Bate, D. (2023). Photography after Postmodernism; Barthes, Stieglitz and the Art of Memory. Routledge. 2. Rubinstein, D. (2023). How Photography Changed Philosophy. Routledge Taylor & Francis Group. 3. Wells, L. (2021). Photography: A Critical Introduction. Routledge. 4. Cotton, Ch. (2020). World of Art: The Photograph as Contemporary Art. Thames & Hudson. 5. Lančarič, P. (2018). Portrét ako sociologický komunikát [Nepublikovaná dizertačná práca]. FMK UCM. 6. Hirsch, R. (2017). Seizing the Light: A Social & Aesthetic History of Photography. Routledge. 7. Sedlák, J., Cepková, P., Rónai, P. (2011). Fotografia program komunikácie. (2011). FMK UCM. 8. Hlaváč, L. (1989). Dejiny slovenskej fotografie. Osveta Martin.
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk
Poznámky: K absolvovaniu predmetu nie je potrebné vlastniť digitálnu zrkadlovku, ale stačí akýkoľvek fotoaparát. Prípadne aj fotoaparát v mobilnom telefóne

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 63							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
80.95	9.52	4.76	1.59	1.59	1.59	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Peter Lančarič, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI015/21	Názov predmetu: seminár k záverečnej práci I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach), a splnenie čiastkových úloh (max. 100 bodov): - absolvovanie min. 3 konzultácií so školiteľom/kou BP do konca prednáškovkej časti semestra (15 bodov, t. j. 15 % z hodnotenia); - odovzdanie návrhu štruktúry, cieľov, metód a povinnej literatúry BP do stanoveného dátumu (25 bodov, t. j. 25 % z hodnotenia); - odovzdanie teoretickej časti BP (rozsah podľa inštrukcií školiteľa/školiteľky BP) na akceptovateľnej úrovni kvality do konca prednáškovkej časti semestra (60 bodov, t. j. 60 % z hodnotenia). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka celkovo získať minimálne 56 % z celkového počtu bodov, t. j. 56 bodov. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - zoznámi sa so základnými náležitosťami a dokumentami, ktoré sú potrebné pri písaní záverečnej práce; - pozná základnú štruktúru záverečnej práce, je schopný/á používať literárne pramene, rozlišovať medzi citáciami a parafrázami a správne ich označiť, vie vybrať vhodné vedecké metódy pre potreby skúmaného problému; - na základe teoretických a praktických poznatkov a interdisciplinárnych prepojení dokáže formulovať# rôzne typy výskumných problémov, vie formulovať cieľ a základné metódy záverečnej práce; - je oboznámený/á a dbá na základné princípy etiky písania a vedeckého bádania.	
Stručná osnova predmetu: 1. Usmernenie k písaniu ZP, všeobecné požiadavky na ZP, harmonogram písania ZP, konzultácie a spolupráca s vedúcim ZP 2. Typy, štruktúra a ciele ZP 3. Vyhľadávanie zdrojov. Citácie, parafrázy, práca s literatúrou	

4. Teoretická časť ZP (súčasný stav riešenej problematiky doma i v zahraničí)
5. Metodika ZP (charakteristika aplikovanej metodológie, metód a výskumných nástrojov, stanovenie a charakteristika výskumnej vzorky/materiálu, analytických kategórií)
6. Empirická časť ZP (výsledky, diskusia, odporúčania)
7. Formálne súčasti ZP (obal, titulný list, zadanie, čestné vyhlásenie, abstrakt, predhovor, obsah, zoznam obrázkov a grafov, zoznam skratiek a značiek, úvod, záver, zoznam použitej literatúry a zdrojov, zoznam príloh, prílohy).
8. Formálna úprava ZP.
9. Odovzdanie a obhajoba ZP.

Odporúčaná literatúra:

Ďaďo, J. (2022). Ako napísať a úspešne obhájiť záverečnú prácu (alebo ako zjesť slona). Epos.
Hendl, J. (2016). Kvalitatívny výzkum: Základní metody a aplikace. Portál.
Lankovski, P., & Björk, S. (2015). Game research methods. ETC Press.
Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. FMK UCM.
Metodika písania ZP. (2020). FMK UCM. <https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx>
Metodika písania aplikačných záverečných prác TEDI. (2022). FMK UCM. <https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx>
Trampota, T., & Vojtěchovská, M. (2010). Metody výzkumu médií. Portál.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

anglický jazyk a slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 163

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
41.72	21.47	15.34	9.2	7.36	4.91	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI019/21	Názov predmetu: seminár k záverečnej práci II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 7	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent/ka získa kredity, ak splní stanovené podmienky školiteľa, ktoré tvoria 100% hodnotenia. Podmienky školiteľa/školiteľky obsahujú minimálne požiadavky na: - rozsah práce, obsah práce, štruktúru; - etiku vedeckej práce; - samostatnosť pri písaní; - časový harmonogram; - formálnu úpravu. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka celkovo získať minimálne 56 % z celkového hodnotenia. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - identifikuje a rozlišuje charakter odborných prameňov, rozumie významu čerpania z odborných prameňov a významu utvárania autorského textu, - na základe teoretických a praktických poznatkov a interdisciplinárnych prepojení dokáže formulovať rôzne typy výskumných problémov, - preukazuje schopnosť písať vedeckú prácu a je schopný/schopná formulovať svoje vlastné názory a závery, - vie analyzovať vybraný subjekt záverečnej práce z pohľadu rôznych výskumných metód, získané poznatky dokáže analyzovať, porovnať a interpretovať, - je schopný/schopná upraviť text záverečnej práce podľa schválenej metodiky, - pravidelne konzultuje svoju záverečnú prácu a postup so školiteľom/školiteľkou a odmieta kompilačné techniky v práci, - veľký dôraz kladie na etiku písania záverečnej práce, - dokáže vytvoriť zmysluplný kompozičný celok projektu bakalárskej práce vychádzajúci z teoretických možností absolvovaných predmetov a z vlastných praktických skúseností.	
Stručná osnova predmetu: 1. Študent/ka sa pravidelne zúčastňuje konzultácii k bakalárskej práci podľa stanoveného časového harmonogramu školiteľa	

2. Excerpcia teoretických východísk 3. Ciele a metodika práce 4. Analytická a empirická/aplikačná časť 5. Vypracovanie návrhov na dosiahnutie cieľov							
Odporúčaná literatúra: Ďaďo, J. (2022). Ako napísať a úspešne obhájiť záverečnú prácu (alebo ako zjesť slona). Epos. Hendl, J. (2016). Kvalitatívny výzkum: Základní metody a aplikace. Portál. Lankovski, P., & Björk, S. (2015). Game research methods. ETC Press. Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. FMK UCM. Metodika písania ZP. (2020). FMK UCM. https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx Metodika písania aplikačných záverečných prác TEDI. (2022). FMK UCM. https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx Trampota, T., & Vojtěchovská, M. (2010). Metody výzkumu médií. Portál.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 163							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
36.2	19.02	16.56	4.91	5.52	17.79	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Dušan Blahút, PhD., Mgr. Tomáš Farkaš, PhD., Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD., Ing. Vajk Pomichal, Mgr. art. Martin Schwarz, Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD., prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD., Mgr. Veronika Šašalová, Mgr. Monika Cihlářová, doc. MgA. Jozef Sedlák, Mgr. Adam Kysler							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI039/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov (celkovo 55 bodov zo 100). 80 % hodnotenia tvorí aktivita na streamovaní/ komentovaní / nakrúcaní na vybraných platformách. 20 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na prednáškach a workshopoch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu:	

Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.							
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Taylor, T. L. (2018). Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. Smith, M., & Telang, R. (2019). Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press. Bent, B. (2021). The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published. Arditi, D. (2021). Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 44							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
70.45	4.55	11.36	4.55	6.82	2.27	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI040/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov (celkovo 55 bodov zo 100). 80 % hodnotenia tvorí aktivita na streamovaní/ komentovaní / nakrúcaní na vybraných platformách. 20 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na prednáškach a workshopoch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu:	

Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.							
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Taylor, T. L. (2018). Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. Smith, M., & Telang, R. (2019). Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press. Bent, B. (2021). The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published. Arditi, D. (2021). Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 27							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
25.93	18.52	11.11	22.22	7.41	14.81	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI020/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov (celkovo 55 bodov zo 100). 80 % hodnotenia tvorí aktivita na streamovaní/ komentovaní / nakrúcaní na vybraných platformách. 20 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na prednáškach a workshopoch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu:	

Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.							
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Taylor, T. L. (2018). Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. Smith, M., & Telang, R. (2019). Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press. Bent, B. (2021). The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published. Arditi, D. (2021). Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 55							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
43.64	10.91	16.36	12.73	16.36	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI021/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov (celkovo 55 bodov zo 100). 80 % hodnotenia tvorí aktivita na streamovaní/ komentovaní / nakrúcaní na vybraných platformách. 20 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na prednáškach a workshopoch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu:	

Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.							
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Taylor, T. L. (2018). Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. Smith, M., & Telang, R. (2019). Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press. Bent, B. (2021). The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published. Arditi, D. (2021). Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 46							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
36.96	8.7	28.26	17.39	6.52	2.17	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI022/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov (celkovo 55 bodov zo 100). 80 % hodnotenia tvorí aktivita na streamovaní/ komentovaní / nakrúcaní na vybraných platformách. 20 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na prednáškach a workshopoch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu:	

Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.							
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Taylor, T. L. (2018). Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. Smith, M., & Telang, R. (2019). Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press. Bent, B. (2021). The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published. Arditi, D. (2021). Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 29							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
44.83	20.69	17.24	10.34	6.9	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI023/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier VI.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov (celkovo 55 bodov zo 100). 80 % hodnotenia tvorí aktivita na streamovaní/ komentovaní / nakrúcaní na vybraných platformách. 20 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na prednáškach a workshopoch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu:	

Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.							
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Taylor, T. L. (2018). Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. Smith, M., & Telang, R. (2019). Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press. Bent, B. (2021). The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published. Arditi, D. (2021). Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 22							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
22.73	9.09	0.0	27.27	31.82	9.09	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI902/21	Názov predmetu: teória digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - orientuje sa v širokom diskurze digitálnych hier, - má povedomie o východiskovej odbornej literatúre, - dokáže porozumieť kontextovým a vzťahovým aspektom teórie a praxe digitálnych hier, - vie aplikovať získané poznatky aplikovať v rámci ďalšieho hĺbkového štúdia, či už pri iných tematicky nadväzujúcich predmetoch študijného programu alebo v záujme individuálneho rozvoja - orientuje sa v právnych aspektoch digitálnych médií so zameraním na digitálne hry, - orientuje sa v oblasti herného marketingu a marketingovej komunikácie digitálnoherného sektoru.	
Stručná osnova predmetu: 1. Kultúrnotvorný koncept hry podľa Johana Huizinga v diele „Homo ludens“. Základné znaky hry, pravidlá a špecifiká hry. 2. Koncept hry podľa Rogera Cailloisa v diele „Hry a ľudia. Maska a závrat“. Vývojové fázy herného správania -- paidea, ludus. 3. Charakteristika štyroch herných princípov podľa Rogera Cailloisa -- agón, alea, mimikry, ilinx. 4. Kultúry v egejskej oblasti ako zdroje starej gréckej kultúry. Minojská kultúra na Kréte, náboženské rituály, hry, kult fyzickej krásy, sily, obratnosti, kult a herné princípy -- agón, ilinx. 5. Kultúra a umenie, polyteistické náboženstvo antických Grékov. Dionýzie, Leánie, Anthestérie -- slávnostné náboženské hry, obetné ceremoniály, sprievody, súťaže. Hry detí a dospelých. Spartánska verzus Aténska výchova. 6. Kultové miesto Olympia, vznik Olympijských hier na počesť bohov, otvárací ceremoniál, náboženské obrady, súťažné disciplíny, kultúrny význam hier, dôvody zániku Olympijských hier. 7. Kultúra a umenie antického Ríma. Náboženstvo a bohovia v antickom Ríme, kulty Dionýza a Bakchusa, lukulské hody, Saturnálie, obete, oslavy, súťaže, hry.	

8. Divadlo, davová zábava v antickom Ríme, chlieb a hry. Vznik a vývoj gladiátorských hier, etruská tradícia, druhy gladiátorských zápasov, ceremoniál. Formy profánnych hier dospelých a detí.
9. Stredoveká kultúra a umenie. Cirkevné sviatky a divoká kultúra máš v stredoveku. Rituály a hry karnevalovej kultúry, verejné popravy a tresty. Stredoveké formy profánnych hier a zábavy pre dospelých a deti.
10. Dvorská kultúra, platonická láska, kult ženy, legendy, hrdinské eposy, trubadúri. Rytiersky stav, étos rytierskej kultúry. Vznik a vývoj rytierskych turnajov, výchova profesionálneho rytiera, rytierske hry ako divadlo pre aristokratické stavy.
11. Novoveká kultúra a umenie. Renesancia, barok, klasicizmus, romantizmus, eklektizmus, secesia. Masová spoločnosť a kultúra v 19. storočí, sekularizácia herných princípov, renesancia a novodobá tradícia Olympijských hier.
12. Fenomén hry v kontexte moderného, postmoderného umenia a súčasnej zážitkovej spoločnosti. Populárna kultúra a populárne hry v 20. a 21. storočí, status profesionálnych hráčov. Uplatnenie herných princípov -- agón, alea, mimikry, ilinx -- v digitálnych hrách.
13. Koncepty „hra“ a „hranie“. Paidea, ludus, play, game – Caillois, Frasca. Aktivita, pravidlá, ciele. Hra, video hra, počítačová hra, digitálna hra.
14. Ludológia. Interdisciplinárny charakter herných štúdií. Významný ludológovia a ich prínos – Markku Eskelinen, Jesper Juul, Gonzalo Frasca. Vývoj herných štúdií – prvé záverečné práce, konferencie.
15. Spor ludológia vs. naratológia. Vplyv predchádzajúcich médií – Brenda Laurelová, Janet Murrayová, Lev Manovich. Reprezentácia, naratív, simulácia, sekvencia. Argumenty Jespera Juula prečo hry môžu/nemôžu byť považované za naratívy.
16. Teória kybertextu Espena Aarsetha. Text, hypertext, kybertext. Roviny textu ako dát – texton, skripton. Užívateľské funkcie – lineárne (interpretačná), ergodické (exploratívna, konfiguratívna, textonická).
17. História digitálnych hier I. Prvé herné programy, hry a platformy. Zlatý vek arkád. 8-bitová éra. Veľká videoherná kríza.
18. História digitálnych hier II. 16-bitová éra. Diskurz násilia v hrách. 32-bitová éra. Mobilné hranie. Herné konzoly novej generácie. Rozšírená a virtuálna realita.
19. Typológia digitálnych hier. Klasifikácia podľa platformy, pripojenia na sieť, na základe sociálneho kontaktu, financovania, distribúcie, žánrová klasifikácia, klasifikácia podľa účelu. Systémy vekovej klasifikácie digitálnych hier. Multidimenzionálna typológia.
20. Audiovizuálne prvky digitálnych hier. Zobrazenie priestoru v hrách (dimenzia, perspektíva vnímania). Diegetický, nediegetický zvuk. Súborny audiovizuálnych elementov: herné svety, rozličné objekty (predmety, charaktery), symboly, video sekvencie.
21. Audiovizuálne štýly digitálnych hier. Fotorealizmus, karikaturizmus, abstrakcionizmus. Televizualizmus, Iluzionizmus.
22. Machinima. Definícia a základné princípy. Druhy machinimy a najčastejšie využívané herné prostredia.
23. Herný engine. Základná definícia, príklady najúspešnejších enginov, ich vývoj a najznámejšie hry na nich postavené. Mody ako princíp kreovania nových herných titulov a žánrov.
24. 2D grafika. Vektorová a rastrová grafika. Vývoj dvojrozmernej grafiky v hernom prostredí. Vývoj rozlíšenia a farebnej hĺbky. Pixel art a historické prvky v súčasných hrách.
25. 3D grafika. Základné pojmy a princípy (polygón, textúra, shadery, rednering). Druhy perspektívy, predchodcovia a vývojové fázy 3D grafiky. Príklady hier, ktoré priniesli zásadné inovácie v trojrozmernom zobrazení.
26. Umelá realita. Rozdiel medzi virtuálnou a rozšírenou realitou. Mechanizmus fungovania, história konceptu a najznámejšie zariadenia pre reprodukciu trojrozmerného obrazu od statickej stereografie po súčasné HMD.

27. Metaverzum a kyberpriestor. Jeho zobrazenie v sci-fi dielach Niela Stephensona a Williama Gibsona. Príklady fungovania ich konceptov v súčasných podmienkach							
Odporúčaná literatúra: Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. In Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, 1(1). [Online]. Available at [insert URL]. ISSN 1604-7982. Aarseth, E. et al. (2014). A Multi-dimensional Typology of Games. In DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2, 47-53. ISSN 2342-9666. Caillois, R. (1998). Hry a lidé. Praha. Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. In Parnasso, 3. ISSN 0031-2320. Frasca, G. (2003a). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In Levelup: Digital Games Research Conference. Utrecht: Utrecht University, 92-99. Frasca, G. (2003b). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In Wolf, M. J. P., Perron, B. (Eds.), The Video Game Theory Reader, 221-236. Londýn: Routledge. Järvinen, A. (2002). Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere: Tampere University Press. Juil, J. (2001a). Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. In Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, 1(1). [Online]. Available at [insert URL]. ISSN 1604-7982. Juil, J. (2005). Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press. Pravdová, H. (2009). Sociokultúrne kontexty masovej komunikácie. Bratislava. Švelch, J. (2008). Počítačové hry jako nová média. In Mediální Studia: Český a slovenský čtvrtletník pro kritickou reflexi médií, 3(1), 8-35. ISSN 1800-9978.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 82							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
31.71	29.27	14.63	9.76	12.2	2.44	0.0	0.0
Vyučujúci:							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI901/21	Názov predmetu: teória masmediálnej komunikácie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - orientuje sa v základných pojmoch masovej a masmediálnej komunikácie, - pozná etapy vo vývoji ľudskej civilizácie, - ovláda postup a proces výskumu médií, - vie kriticky posúdiť účinky médií, - má prehľad v globálnych trendoch na mediálnom trhu, - vie charakterizovať publikum médií, - je schopný aplikovať získané poznatky na problematiku digitálnych hier, - orientuje sa vo vedeckej a odbornej literatúre, - chápe rozdiely v jednotlivých teóriách médií.	
Stručná osnova predmetu: 1. Základné pojmy spojené s masovou komunikáciou: komunikácia, komunikátor, komunikát, médium, recipient, spätná väzba. 2. Mediálne a komunikačné štúdiá v systéme vied. Charakteristika odboru a vedeckých disciplín, ktoré sa podieľajú na jeho formovaní. Interdisciplinarita mediálnych a komunikačných štúdií. 3. Roviny komunikácie. Znak, vlastnosti a definícia masovej komunikácie. 4. Štyri modely komunikácie. Lineárny model komunikácie podľa Harolda Lasswella a Clauda Shannona/Warrena Weavera. 5. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: obdobie znamení a signálov, obdobie hovoreného jazyka. Orálna kultúra. Primárne (ľudské) médiá a ich charakteristika. 6. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: obdobie písma a zrod kníhtlače. Vznik novín a masovej tlače. Spoločenské funkcie periodickej tlače. Masová a elitná tlač. Charakteristické znaky žltej žurnalistiky.	

7. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: technické predpoklady a podmienky vzniku elektronických médií: telegraf, telefón, zvukové nosiče.
8. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: technické predpoklady a podmienky vzniku fotografie a filmu.
9. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: rozhlas, televízia (vývoj rozhlasu vo svete; vývoj televízie vo svete).
10. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: digitálne médiá a konvergencia médií. Internet, multimédiá. Web 2.0 a jeho fungovanie. Uplatnenie multimédií na celospoločenskej úrovni.
11. Vzťah médií a spoločnosti: sociocentrický a mediocentrický prístup. Teórie médií vo vzťahu k spoločnosti (funkcionalizmus, kritická politická ekonómia, sociálny konštruktivizmus, technologický determinizmus, teória informačnej spoločnosti).
12. Začiatky systematického výskumu médií: administratívny výskum. Výskumné a teoretické práce Harolda D. Lasswella, Charlesa R. Wrighta, Paula F. Lazarsfelda a Elihu Katza.
13. Systematický výskum médií: Frankfurtská škola a kritický výskum. Význam Frankfurtskej školy, jej najdôležitejšie poznatky a kľúčoví predstavitelia. Teoretické práce Theodora W. Adorna a Maxa Horkheimera. Pojem „kultúrny priemysel“.
14. Systematický výskum médií: Birminghamská škola a kultúrna výskumná tradícia. Zdroje inšpirácie Birminghamskej školy a východiská jej výskumných aktivít. Predstavitelia Birminghamskej školy a ich kľúčové práce. Teória kódovania a dekódovania Stuarta Halla.
15. Systematický výskum médií: Torontská škola a technologický determinizmus. Teoretické práce Harolda A. Innisa, Marshalla McLuhana a Joshuu Meyrowitza. Médiá ako extenzie ľudských zmyslov.
16. Počiatočné teoretické predstavy o účinkoch médií: od všemocných médií k limitovaným účinkom. Teória podkožnej ihly, dvojstupňový tok komunikácie, osobný vplyv a názoroví vodcovia. Charakteristika jednotlivých názorov a datovanie ich vzniku.
17. Predstavy o účinkoch médií: znovuobjavenie mocných médií a dohodnuté účinky. Nastolovanie agendy, dlhodobé neplánované zmeny. Vedomostná priepasť. Špirála mlčania Elizabeth Noelle Neumannovej.
18. Typológia účinkov médií: základné druhy a kategórie mediálnych účinkov. Konkretizácia jednotlivých typov mediálnych účinkov a ich prejavov v mediálnej praxi a sociálnej komunikácii.
19. Globálne trendy v mediálnej komunikácii: Komercializácia, globalizácia, regionalizácia, lokalizácia. Nadnárodné šírenie mediálnej komunikácie. Horizontálna a vertikálna koncentrácia vlastníctva médií. Aplikácia na digitálne hry.
20. Spravodajstvo, zber a spracovanie informácií. Spravodajské hodnoty a uhol pohľadu, Problém dôveryhodnosti a objektivity médií. Infotainment a jeho konkrétne prejavy.
21. Normatívne teórie médií: štyri teórie tlače a ich kritické prehodnotenie v prácach Denisa McQuaila.
22. Publikum médií. Vývoj predstáv o mediálnom publiku a typy publika. Charakteristické znaky súčasných mediálnych publik.
23. Informačná spoločnosť: charakteristika a základné znaky. Komodifikácia informácie.
24. Teória archetypov v kontexte mediálnej komunikácie. Rozdiely medzi archetypmi a stereotypmi. Mediálne stereotypy a ich využitie – konkrétne prejavy mediálnej stereotypizácie.
25. Mediálny produkt a jeho štruktúra: žáner, narácia, serialita. Formy seriality vo vzťahu k digitálnym hrám.
26. Ludická spoločnosť: charakteristika a základné znaky. Názory Johana Huizingu a Miloslava Petruska.
27. Vymedzenie a charakteristika fenoménu kultúry prostredníctvom „cibuľového diagramu“ Geerta Hofstedeho

Odporúčaná literatúra:

Brečka, S., et al. (2009). Od tamtamov po internet. Bratislava: Eurokódex. ISBN 978-80-89363-29-2.

Burton, G., & Jiráček, J. (2008). Úvod do studia médií. Brno: Barrister & Principal. ISBN 80-859-4767-6.

DeFleur, M. L., & Ballová-Rokeachová, S. J. (1996). Teorie masové komunikace. Praha: Karolinum. ISBN 80-718-4420-9.

Hofstede, G., & Hofstede, G. J. (2006). Kultura a organizace (Software lidské mysli). Praha: Linde. ISBN 978-80-8613-170-X.

Huizinga, J. (2000). Homo ludens. O původu kultury ve hře. Slavonice: Dauphin. ISBN 978-80-7272-020-1.

Charvát, J. (1996). Masová komunikácia. Bratislava: Perex. ISBN 80-967545-8-0.

Jiráček, J., & Köpplová, B. (2009). Masová média. Praha: Portál. ISBN 80-7367-466-3.

McQuail, D. (2009). Úvod do teorie masové komunikace (2nd ed.). Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-591-2.

Pravdová, H., Radošinská, J., & Višňovský, J. (2017). Koncepty a praktiky multiplatformovej žurnalistiky: Slovensko v sieťach digitálnych diaľnic. Trnava: FMK UCM. ISBN 978-80-8105-911-7.

Pravdová, H., Radošinská, J., & Višňovský, J. (Eds.). (2016). Slovník vybraných pojmů z mediálních studií: Klíčové termíny v současné mediální komunikaci. Trnava: FMK UCM. ISBN 978-80-8105-874-5.

Pravdová, H. (2009). Determinanty kreovania mediálnej kultúry. Trnava: FMK UCM. ISBN 978-80-8105113-5.

Radošinská, J. (2016). Mediální zábava v 21. století. Sociálně-kulturní aspekty a trendy. Trnava: FMK UCM. ISBN 978-80-8105-793-9.

Radošinská, J. (2019). Propedeutika (mas)mediálních studií. Trnava: FMK UCM. ISBN 978-80-572-0006-2.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 82

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
20.73	18.29	17.07	12.2	21.95	9.76	0.0	0.0

Vyučujúci:

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI004/21	Názov predmetu: teória médií I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie didaktického testu v stanovenom termíne. Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Hodnotenie pozostáva: 95% test 5% účasť na prednáškach Záverečná hodnotiacia stupnica A: 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B: 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C: 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D: 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E: 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX: 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %> Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % z celkového počtu bodov.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - orientuje sa v jednotlivých teóriách masmediálnych a komunikačných štúdií a metódach využívaných pri analýze mediálnych produktov. - je schopný kontextuálne vnímať funkciu médií a ich význam v celospoločenskom kontexte, - získa potrebný prehľad o pozícii médií v spoločnosti (v minulosti a aj súčasnosti), - lepšie rozumie správaniu sa médií a aj tomu akým spôsobom a pre aké účely boli či sú médiá používané, - porozumie procesu masovej komunikácie, dokáže vymenovať jeho zložky a budú poznať špecifiká masovej komunikácie v odlišnosti od iných typov komunikácie.	
Stručná osnova predmetu: 1. Mediálne štúdiá/masmediálne štúdiá v systéme vied Základné pojmy, koncepty a teórie: mediálne štúdiá, masmediálne štúdiá.	

2. pojmy v teórii masovej komunikácie Typológia medziľudskej komunikácie (roviny komunikácie), proces masovej komunikácie. Základné pojmy, koncepty a teórie: komunikácia, masová komunikácia, masa, masové médiá, médium, mediálne publikum.
3. Štyri modely komunikácie Základné pojmy, koncepty a teórie: prenosový model (Lasswellova formula, Teória informácie Shannona a Weavera), rituálový (výrazový) model, propagačný model, príjmový model. Téma č. 4: Základné metódy štúdia médií Základné pojmy, koncepty a teórie: kvantitatívny a kvalitatívny výskum, obsahová analýza.
4. Mediálny produkt a jeho význam I. Semiotika v masmediálnej komunikácii Základné pojmy, koncepty a teórie: znak, význam, text, kontext, kód, konotácia, denotácia, semiotika.
5. Mediálny produkt a jeho význam II. Reprezentácia sociálnej skutočnosti v mediálnych produktoch Základné pojmy, koncepty a teórie: mediálna skutočnosť, sociálna skutočnosť, reprezentácia, archetyp, stereotyp.
6. Štruktúra mediálneho produktu I. Narácia, serialita, žáner Základné pojmy, koncepty a teórie: žáner, serialita, narácia. Formy seriality.
7. Spravodajstvo v masmediálnej komunikácii Základné pojmy, koncepty a teórie: zber správ, výber správ, spravodajské hodnoty, dôveryhodnosť spravodajstva, infotainment.

Odporúčaná literatúra:

Jiráček, J., & Köppllová, B. (2003). Média a společnost. Portál.

Mináriková, J., Radošinská, J., & Višňovský, J. (2023). Východiská výskumu v mediálnych a komunikačných štúdiách (Foundations of Research in Media and Communication Studies) (1st ed.). FMK UCM

Reifová, I. (Ed.). (2004). Slovník mediální komunikace. Portál.

Rusnák, J., & kolektív. (2010). Texty elektronických médií: Stručný výkladový slovník. Prešovská univerzita v Prešove.

Sedlák, J., Lančarič, P., & Pribila, K. (2020). Hidden Meanings of Image of Communication in the Medium of Photography (Wisdom and Madness of Photography). ejmap: European Journal of Media, Art & Photography, 8(2), 72-82.

Trampota, T., & Vojtěchovská, M. (2010). Metody výzkumu médií. Portál.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 216

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
13.89	32.87	38.89	8.8	5.56	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juliana Mináriková, PhD., doc. MgA. Jozef Sedlák

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI005/21	Názov predmetu: teória médií II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie didaktického testu v stanovenom termíne. Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Hodnotenie pozostáva: 95% test 5% účasť na prednáškach Záverečná hodnotiacia stupnica A: 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B: 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C: 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D: 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E: 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX: 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %> Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % z celkového počtu bodov.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - získavajú vedomosti a prehľad o teóriách, ktoré opisujú vzájomný vzťah médií, spoločnosti a kultúr. Tiež poznajú teórie správania sa médií, mediálne účinky a problematiku publika – jeho sociológie a typológie, - dokážu identifikovať vplyvy politických, ekonomických a kultúrnych faktorov na mediálny systém, vnímať zložitú sieť vzťahov medzi masmédiami, spoločnosťou a kultúrou, ako aj hlbšie pochopiť, akým spôsobom vplyvajú médiá na politiku. Najviac učebnej látky vychádza z teórie masovej komunikácie a sociológie (mas)médií, - osvojujú si najmä sociologické, psychologické a normatívne teórie a získavajú podrobnejší prehľad o účinkoch masovej komunikácie, - nadobúdajú teoretické minimum nevyhnutné na kriticko-analytický pohľad na médiá a ďalšie vzdelávanie	

- sú schopní aplikovať získané poznatky aj v rámci ostatných oblastí mediálnych štúdií – digitálnych hrách, marketingovej komunikácii či výchove k mediálnej gramotnosti.

Stručná osnova predmetu:

1. Masové médiá a moderná spoločnosť
2. Teórie správania médií
3. Kritické teórie masových médií – Frankfurtská škola
4. Kritické teórie masových médií – Birminghamská škola
5. Kritické teórie masových médií – Torontská škola
6. Masová kultúra a masové médiá
7. Globalizácia kultúry a masové médiá
8. Výskum účinkov masových médií
9. Teória publika
10. Mediokracia

Odporúčaná literatúra:

Jiráček, J., & Köppllová, B. (2003). Média a společnost. Portál.
Mináriková, J., Radošinská, J., & Višňovský, J. (2023). Východiská výskumu v mediálnych a komunikačných štúdiách (Foundations of Research in Media and Communication Studies) (1st ed.). FMK UCM
Reifová, I. (Ed.). (2004). Slovník mediální komunikace. Portál.
Rusnák, J., & kolektív. (2010). Texty elektronických médií: Stručný výkladový slovník. Prešovská univerzita v Prešove.
Sedlák, J., Lančarič, P., & Pribila, K. (2020). Hidden Meanings of Image of Communication in the Medium of Photography (Wisdom and Madness of Photography). ejmap: European Journal of Media, Art & Photography, 8(2), 72-82.
Trampota, T., & Vojtěchovská, M. (2010). Metody výzkumu médií. Portál.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 212

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
22.64	28.3	33.49	8.02	7.55	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juliana Mináriková, PhD., doc. MgA. Jozef Sedlák

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI084/21	Názov predmetu: typografia a dizajn I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 80 % hodnotenia pozostáva zo splnenia semestrálneho zadania a jeho kvality 20 % hodnotenia pozostáva z aktivity a frekvencie konzultácií. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX)	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: osvojí si základné pojmy v oblasti dizajnu a tvorby písma, a to v klasickej polohe, ale aj so súčasným presahom na nové média, je schopný realizovať svoje návrhy a vizuálne predstavy - tvorba logotypu, inzercie, reklamné komunikáty, získa a osvojí si kreatívne zručnosti, naučí sa ako byť umelecky originálny, vie aplikovať získané teoretické poznatky pri tvorbe loga, inzercie a reklamných komunikátov, vie kriticky zhodnotiť úroveň spracovania jednotlivých výstupov.	
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na osvojenie základných pojmov v oblasti dizajnu a tvorby písma, a to v klasickej polohe, ale aj so súčasným presahom na nové média. Študenti po osvojení základných teoretických znalostí aj prakticky realizujú svoje návrhy a vizuálne predstavy - tvorba logotypu, inzercie, reklamné komunikáty. Kľúčové slová: Typografia, logo, tvorba písma, textová hra, design, kreativita, symbol, tvorba, umelecká originalita. - Zadanie témy - Osobná konzultácia - Konzultácia technických postupov - Realizácia vlastnej tvorby	
Odporúčaná literatúra: Bringhurst, R. (2014). "The Elements of Typographic Style." Hartley & Marks. Lupton, E. (2017). "Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students." Princeton Architectural Press.	

Felici, J. (2018). "The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type." Peachpit Press.

Spiekermann, E., & Ginger, E. M. (2009). "Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works." Adobe Press.

Samara, T. (2020). "Typography Workbook: A Real-World Guide to Using Type in Graphic Design." Rockport Publishers.

Heller, S., & Talarico, J. (2021). "Typography Sketchbooks." Princeton Architectural Press.

Garfield, S. (2011). "Just My Type: A Book About Fonts." Gotham Books.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 1

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI085/21	Názov predmetu: typografia a dizajn II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety: KUK/bd084/05	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 80 % hodnotenia pozostáva zo splnenia semestrálneho zadania a jeho kvality 20 % hodnotenia pozostáva z aktivity a frekvencie konzultácií. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX)	
Výsledky vzdelávania: Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: osvojí si základné pojmy v oblasti dizajnu a tvorby písma, a to v klasickej polohe, ale aj so súčasným presahom na nové média, je schopný realizovať svoje návrhy a vizuálne predstavy - tvorba logotypu, inzercie, reklamné komunikáty, získa a osvojí si kreatívne zručnosti, naučí sa ako byť umelecky originálny, vie aplikovať získané teoretické poznatky pri tvorbe loga, inzercie a reklamných komunikátov, vie kriticky zhodnotiť úroveň spracovania jednotlivých výstupov.	
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na osvojenie základných pojmov v oblasti dizajnu a tvorby písma, a to v klasickej polohe, ale aj so súčasným presahom na nové média. Študenti po osvojení základných teoretických znalostí aj prakticky realizujú svoje návrhy a vizuálne predstavy - tvorba logotypu, inzercie, reklamné komunikáty. Kľúčové slová: Typografia, logo, tvorba písma, textová hra, design, kreativita, symbol, tvorba, umelecká originalita. - Zadanie témy - Osobná konzultácia - Konzultácia technických postupov - Realizácia vlastnej tvorby	
Odporúčaná literatúra: Bringhurst, R. (2014). "The Elements of Typographic Style." Hartley & Marks. Lupton, E. (2017). "Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students." Princeton Architectural Press.	

Felici, J. (2018). "The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type." Peachpit Press.

Spiekermann, E., & Ginger, E. M. (2009). "Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works." Adobe Press.

Samara, T. (2020). "Typography Workbook: A Real-World Guide to Using Type in Graphic Design." Rockport Publishers.

Heller, S., & Talarico, J. (2021). "Typography Sketchbooks." Princeton Architectural Press.

Garfield, S. (2011). "Just My Type: A Book About Fonts." Gotham Books.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 1

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI003/21	Názov predmetu: výrazové prostriedky digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 1. Priebežná príprava: 60 % 2. Záverečná práca: 40 % Záverečná hodnotiaca stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti: - pozná a rozumie “gramatike” digitálnych hier, resp. spôsobom, akým funguje a pracuje s hráčom. - ovláda existujúce typológie digitálnych hier, - vníma rozdiel medzi populárnymi a akademickými pojmami - je schopný kriticky zhodnotiť jednoduchší odborný text.	
Stručná osnova predmetu: 1. Kategórie digitálnych hier 2. Komponenty a prostredia 3. Pravidlá a herné mechaniky 4. Informácie, témy a rozhrania 5. Hráči a kontext 6. Analýza herných elementov	
Odporúčaná literatúra: Švelch, J. (2007). Počítačové hry a jejich miesto v mediálných štúdiách. Järvinen, A. (2008). Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies. (PhD Thesis). Tampere, Finland. Fichnová, K., Gero, Š. (Recenzent), & Gajdka, K. (Recenzent). (2010). Identita a masová komunikácia. (1. vyd.). Nitra, Slovakia: UKF. ISBN 978-80-8094-848-1.	

Wojciechowski, L., Mikuláš, P., Štrbová, E., Ogonowska, A. (Recenzent), Récka, A. (Recenzent), & Satková, J. (Recenzent). (2013). Masmediálna komunikácia - vybrané aspekty. (1. vyd.). Nitra, Slovakia: UKF. ISBN 978-80-558-0357-9. Mago, Z., et al. (2023). Learning by Playing: A Case Study of the Education in Photography by Digital Games. Journal of Education Culture and Society, 14(1), 465-479. Buček, S. (2013). Typológie hier nezaložené na herných mechanikách = Typologies of video games based on other factors than game mechanics. Mediální Studia: Odborný Časopis pro Kritickou Reflexi Médii, (3), 323-336. ISSN 1801-9978. Đurková, V. (Ed.), & Šmehlík, D. (Ed.). (2014). Herní studia: sborník z CONference 2013. Brno, Czech Republic: Flow. ISBN 978-80-905480-6-0.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: anglický, slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 306							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
16.99	22.22	27.12	18.95	9.15	5.56	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. et Bc. Silvester Buček, Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI009/21	Názov predmetu: vývojové nástroje I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Na úspešné absolvovanie predmetu musí študent vypracovať a odovzdať priradené zadania v dostatočnej kvalite (60% hodnotenia). Predmet je ukončený písomnou skúškou (40% hodnotenia). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - orientuje sa v základných princípoch fungovania vývojových nástrojov využívaných pri vývoji hier - dokáže navrhnúť a implementovať základné mechaniky jednoduchých hier pomocou vybraných nástrojov - rozvíja základné znalosti programovania, algoritmickej a herného dizajnu - naučí sa vytvárať jednoduché, prezentovateľné prototypy digitálnych hier pomocou nástrojov Penpot a Godot engine - naučí sa odprezentovať herný prototyp, zrozumiteľne vysvetliť hlavné mechaniky a poukázať na unikátne prvky	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod - motivácia a základné princípy. 2. Penpot – predstavenie prostredia 3. Penpot - vytváranie obrazoviek 4. Penpot – prototypovanie a simulácia 5. Godot - predstavenie prostredia	

6. Godot - GDScript a základy skriptovania 1 (premenné, podmienky) 7. Godot - GDScript a základy skriptovania 2 (cykly) 8. Godot - signály 9. Godot – Autoload 10. Godot - základy UX a UI 11. Godot - import assetov, animácie a particle systems 12. Godot – Základy objektovo orientovanej architektúry							
Odporúčaná literatúra: Zubek, R. (2020). Elements of game design. MIT Press. Bycer, J. (2019). Game Design Deep Dive: Platformers. CRC press. Thorn, A. (2020). Moving from Unity to Godot. Apress. Sobota, B., & Pietriková, E. (2023). The Role of Game Engines in Game Development and Teaching. Dhule, M. (2022). Beginning Game Development with Godot. Apress.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 224							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
23.66	24.55	23.66	17.41	4.91	5.8	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Ing. Vajk Pomichal, Mgr. Dalibor Bartoš							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI011/21	Názov predmetu: vývojové nástroje II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Na úspešné absolvovanie predmetu musí študent vypracovať a odovzdať priradené zadania v dostatočnej kvalite (60% hodnotenia). Predmet je ukončený písomnou skúškou (40% hodnotenia). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: orientuje sa v základných princípoch fungovania nástroja Unity, dokáže navrhnuť a implementovať základné mechaniky hry v nástroji Unity, dokáže analyzovať a modifikovať existujúce vizuálne skripty v Unity, rozvíja základné znalosti programovania a algoritmizácie, naučí sa vytvárať jednoduché, prezentovateľné prototypy digitálnych hier,	
Stručná osnova predmetu: 1. Predstavenie a úvod 2. Visual scripting a Bolt - premenné a podmienky 3. Cykly, metódy a vstavané MonoBehaviour metódy 4. Vektory, fyzika a pohyb 5. Instancovanie a ničenie, prefaby 6. Zoznamy 7. Užívateľské rozhranie (UI) v Unity 8. Animácie a stavový automat 9. Terén	

10. Úvod do Unity 2d 11. Svetlá a particle systems 12. Kamery a postprocessing							
Odporúčaná literatúra: De Byl, P. (2019). Holistic game development with unity: An all-in-one guide to implementing game mechanics, art, design and programming. CRC Press. Takoordyal, K. (2020). Beginning Unity Android Game Development. Apress. Goldstone, W. (2009). Unity game development essentials. Packt Publishing Ltd. Zubek, R. (2020). Elements of game design. MIT Press. Aversa, D., & Dickinson, C. (2019). Unity Game Optimization: Enhance and extend the performance of all aspects of your Unity games. Packt Publishing Ltd. Barney, C. (2020). Pattern language for game design. CRC Press. Sutherland, J., & Coplien, J. O. (2019). A Scrum book: The spirit of the game. Pragmatic Bookshelf.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 198							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
32.83	35.35	18.18	8.08	5.56	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Ing. Vajk Pomichal, Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Dalibor Bartoš							
Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI014/21	Názov predmetu: vývojové nástroje III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Na úspešné absolvovanie predmetu musia študenti počas semestra v tímoch vypracovať a odovzdať prototyp digitálnej hry podľa zadanej témy, vytvorenej pomocou herného enginu Unity s príslušnou dokumentáciou (Game design document - GDD a Art design document - ADD). Práca na projekte a výsledná prezentácia tvorí 100% hodnotenia. Záverečná hodnotiaca stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - dokáže analyzovať konkrétne segmenty trhu digitálnych hier, správne identifikovať konkurenčné hry a cieľovú skupinu - dokáže vytvoriť, rozvíjať a udržiavať hernú dokumentáciu (GDD a ADD) - vie navrhnuť a implementovať prototyp digitálnej hry na zadanú tému - pri práci na projekte sa naučí kooperovať v tíme na vývoji digitálnej hry - naučí sa odprezentovať vytváraný herný produkt	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod - motivácia a opakovanie. 2. Vytváranie hernej dokumentácie - game design dokument (GDD) a art design dokument (ADD). 3. Praktická tvorba herných projektov 4. Práca s git a projektový manažment 5. Konzultácie projektov 6. Prezentácia projektov.	

Odporúčaná literatúra:

Zubek, R. (2020). Elements of game design. MIT Press.

Nicoll, B., Keogh, B., Nicoll, B., & Keogh, B. (2019). The Unity game engine and the circuits of cultural software (pp. 1-21). Springer International Publishing.

Aversa, D., & Dickinson, C. (2019). Unity Game Optimization: Enhance and extend the performance of all aspects of your Unity games. Packt Publishing Ltd.

Barney, C. (2020). Pattern language for game design. CRC Press.

Sutherland, J., & Coplien, J. O. (2019). A Scrum book: The spirit of the game. Pragmatic Bookshelf.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 161

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
47.2	24.22	17.39	4.97	4.97	1.24	0.0	0.0

Vyučujúci: Ing. Vajk Pomichal, Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Dalibor Bartoš

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI018/21	Názov predmetu: vývojové nástroje IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Na úspešné absolvovanie predmetu musia študenti počas semestra v tímoch vypracovať a odovzdať prototyp digitálnej hry podľa zadanej témy, vytvorenej pomocou herného enginu Unity s príslušnou dokumentáciou (Game design document - GDD a Art design document - ADD). Práca na projekte a výsledná prezentácia tvorí 100% hodnotenia. Záverečná hodnotiaca stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: dokáže vytvoriť, rozvíjať a udržiavať hernú dokumentáciu, vie navrhnuť a implementovať prototyp digitálnej hry na zadanú tému, pri práci na projekte sa naučí kooperovať v tíme na vývoji digitálnej hry, naučí sa odprezentovať vytváraný herný produkt, naučí sa základné princípy publikovanie hier na vybranú platformu,	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod, manažment malých herných projektov 2. Vytváranie buildu z Unity 3. Práca s assetmi 4. Práca s kamerami a postprocessing 5. DoTween a ShaderGraph 6. Playtestovanie hry 7. ScriptableObjects	

8. Ukladanie dát
9. Analytika v hrách
10. Google Play Store
11. Itch.io
12. Prezento vanie projektov

Odporúčaná literatúra:

Zubek, R. (2020). Elements of game design. MIT Press.

Nicoll, B., Keogh, B., Nicoll, B., & Keogh, B. (2019). The Unity game engine and the circuits of cultural software (pp. 1-21). Springer International Publishing.

Aversa, D., & Dickinson, C. (2019). Unity Game Optimization: Enhance and extend the performance of all aspects of your Unity games. Packt Publishing Ltd.

Barney, C. (2020). Pattern language for game design. CRC Press.

Sutherland, J., & Coplien, J. O. (2019). A Scrum book: The spirit of the game. Pragmatic Bookshelf.

De Byl, P. (2019). Holistic game development with unity: An all-in-one guide to implementing game mechanics, art, design and programming. CRC Press.

Takoordyal, K. (2020). Beginning Unity Android Game Development. Apress. 2020. ISBN: 978-1-4842-6002-9.

GOLDSTONE, W: Unity game development essentials. Packt Publishing Ltd. 2009. ISBN: 1847198198.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 142

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
33.8	21.83	19.01	14.08	6.34	4.93	0.0	0.0

Vyučujúci: Ing. Vajk Pomichal, Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Dalibor Bartoš

Dátum poslednej zmeny: 03.07.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI001/21	Názov predmetu: základné vizualizačné schopnosti
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Účasť na prednáškach. Vytvorenie a splnenie zadaní navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu herných assetov podľa pracovného postupu predstaveného na hodinách (50 bodov) 50 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), tvorba počas hodiny na základe predstaveného pracovného postupu a rýchle reakcie na danú tému. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Predmet základné vizualizačné schopnosti podáva základ pre pochopenie vizuálnej stránky hier a prepisu informácie do grafickej podoby. Po absolvovaní predmetu by mali byť študenti schopní vizualizovať svoje nápady v dostatočnej miere na to, aby vedeli vizuálne odkomunikovať myšlienku kreatívnemu tímu pri tvorbe digitálnych hier. Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: VEDOMOSTI: študent rozumie postupu pri tvorbe 2D hernej grafiky. Orientuje sa v názvosloví, dokáže popísať postup tvorby aj ho sám použiť. Študent dokáže uplatňovať základné výtvarné schopnosti umožňujúce tvorbu grafických herných súčastí. ZRUČNOSTI: študent dokáže vizualizovať svoje myšlienky, napodobniť existujúci herný asset. Nadobúda základné technické znalosti a procesy pri tvorbe hernej grafiky v 2D programe photoshop. KOMPETENCIE: študent si precvičuje logické myslenie, pričom je schopný analyzovať obraz, koncept a prichádzať na riešenia ovplyvňujúce dizajn herného objektu.	
Stručná osnova predmetu:	

- 1.Úvod do problematiky vizuality hier
- 2.Úvod do 2D programu - Photoshop
- 3.Úvod do pochopenia a konštruovania priestoru a základných geometrických útvarov - perspektíva
- 4.Praktické cvičenie - štúdia priestoru
- 5.Úvod do pochopenia kompozície a jej využitia pri tvorbe príbehu
- 6.Praktické cvičenie - analýza a prenos kompozície podľa obrazovej predlohy
- 7.Úvod do pochopenia vplyvu svetla na priestor a jeho modeláciu
- 8.Praktické cvičenie - priestorová štúdia geometrických útvarov v odtieňoch šedej
- 9.Úvod do pochopenia tvarov, formy a materiálu a ich vplyvu na dizajn
- 10.Praktické cvičenie - priestorová štúdia jednoduchých predmetov s ohľadom na materiál
- 11.Úvod do pochopenia farebnej harmónie v obraze a jeho vplyvu na emocionálne zafarbenie
- 12.Praktické cvičenie - štúdia umeleckého diela s ohľadom na prenos nálady a emócie cez farbu

Odporúčaná literatúra:

3dtotal Publishing & Publishing, D. (2020). Art Fundamentals (2nd ed.): Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth. 3dtotal Publishing.

3dtotal Publishing & Publishing, D. (2022). Beyond Art Fundamentals: A Guide to Emotion, Mood, and Storytelling for Artists (2nd ed.). 3dtotal Publishing.

Solarski, C. (2017). Interactive Stories and Video Game Art. A K Peters/CRC Press.

Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. Watson-Guption.

3dtotal Publishing & Publishing, D. (2022). Artists' Master Series: Color and Light. 3dtotal Publishing.

3dtotal Publishing & Publishing, D. (2023). Artists' Master Series: Composition and Narrative. 3dtotal Publishing.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:

Predmet sa poskytuje len v zimnom semestri. Predmet je povinný, počet študentov nie je limitovaný (počet študentov sa odvíja od prijatého počtu študentov)

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 302

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
32.45	25.5	26.16	11.26	3.97	0.66	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI011/21	Názov predmetu: základy grafického spracovania hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie a splnenie zadaní navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu herného assetu podľa pracovného postupu predstaveného na hodinách (50 bodov) 50 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), tvorba počas hodiny na základe predstaveného pracovného postupu a rýchle reakcie na danú tému. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Predmet Základy grafického spracovania hier zoznamuje študenta s dizajnerským a technickým premýšľaním pri tvorbe grafickej podoby digitálnych hier. Študent má tak predpoklady pre prácu na vizuálnej podobe hry, ktorá je správna po technickej stránke a zároveň zaujímavá svojim návrhom. Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: VEDOMOSTI: študent rozumie postupu pri technickej tvorbe herného assetu. Orientuje sa v názvosloví, dokáže popísať postup tvorby aj ho sám použiť. Študent dokáže uplatňovať základné výtvarné schopnosti umožňujúce tvorbu grafických herných súčastí.	

ZRUČNOSTI: študent dokáže tvoriť a inak spracovávať, meniť či upravovať hernú grafiku v programoch ako sú photoshop a blender. Nadobúda základné technické znalosti a procesy pri tvorbe hernej grafiky v 2D a 3D programoch. KOMPETENCIE: študent si precvičuje logické myslenie, pričom je schopný analyzovať obraz, koncept a prichádzať na riešenia ovplyvňujúce dizajn herného objektu.																							
Stručná osnova predmetu: 1.Špecifiká vizuality hier podľa žánru 2.Základné techniky a nástroje v 2D tvorbe 3.Základy dizajnerskeho premýšľania 4.Geometrizácia priestoru 5.Štúdie tvarov, formy a funkcionality podľa predlohy 6.Technické spracovanie 2D herného assetu 7.Úvod do 3D softwaru 8.Základné techniky a nástroje v 3D tvorbe 9.Modelovanie v 3D 10.Sculpting v 3D 11.Svetlo, kamera, mapy a textúry 12.Základy 3D animácie																							
Odporúčaná literatúra: Solarski. S.(2012). Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guptill. Robertson. S. (2013). How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press. Beloil. G, Donglu. Y, Urschel. J., Rebholz. B., Retz. Z. (2017). The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing. Mateu-Mestre, M. (2016). Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press. Sainsbury, M. (2015). Game Art: Art from 40 Videos Games and Interviews with Their Creators. San Francisco : No Starch Press. Ahearn, L. (2016). 3D Game Textures: Create Professional Game Art Using Photoshop. Massachusetts : A K Peters/CRC Press. Curviz, B. (2023). Mastering Blender 3D. Independently published.																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk																							
Poznámky: predmet sa poskytuje len v zimnom semestri. Predmet je povinne voliteľný, počet študentov je limitovaný na 25.																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 107 <table> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>FX</th><th>abs</th><th>neabs</th></tr> <tr> <td>40.19</td><td>29.91</td><td>21.5</td><td>5.61</td><td>2.8</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	40.19	29.91	21.5	5.61	2.8	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
40.19	29.91	21.5	5.61	2.8	0.0	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023																							
Schválil:																							