

OBSAH

1. algoritmizácia.....	3
2. ateliér žurnalistiky - print a online I.....	5
3. ateliér žurnalistiky - print a online II.....	8
4. ateliér žurnalistiky - print a online III.....	12
5. ateliér žurnalistiky - print a online IV.....	15
6. audiovizuálne praktikum I.....	19
7. audiovizuálne praktikum II.....	22
8. diplomový seminár I.....	25
9. diplomový seminár II.....	27
10. edukácia v digitálnych hrách.....	30
11. filozofia médií.....	33
12. herná žurnalistika.....	35
13. herné siete I.....	37
14. herné siete II.....	39
15. komentovanie a streaming digitálnych hier I.....	41
16. komentovanie a streaming digitálnych hier II.....	43
17. komentovanie a streaming digitálnych hier III.....	45
18. komentovanie a streaming digitálnych hier IV.....	47
19. kreativita v spracovávaní digitálnych hier.....	49
20. kreatívne praktikum elektronického športu I.....	51
21. kreatívne praktikum elektronického športu II.....	53
22. kreatívne praktikum elektronického športu III.....	55
23. kreatívne praktikum elektronického športu IV.....	57
24. kreatívne praktikum herného vývoja I.....	59
25. kreatívne praktikum herného vývoja II.....	61
26. kreatívne praktikum herného vývoja III.....	63
27. kreatívne praktikum herného vývoja IV.....	65
28. kritická analýza mediálnych obsahov.....	67
29. kľúčové české a slovenské hry.....	70
30. marketing a marketingová komunikácia v digitálnych hrách.....	73
31. marketingová komunikácia.....	76
32. marketingová komunikácia digitálnych hier.....	78
33. masová a mediálna kultúra.....	80
34. nezávislé digitálne hry I.....	82
35. nezávislé digitálne hry II.....	84
36. obhajoba záverečnej práce.....	86
37. participatívna kultúra a fanúšikovské štúdiá.....	88
38. podnikateľský inkubátor I.....	91
39. podnikateľský inkubátor II.....	93
40. podnikateľský inkubátor III.....	95
41. podnikateľský inkubátor IV.....	97
42. praktikum projektového manažmentu I.....	99
43. praktikum projektového manažmentu II.....	101
44. praktikum projektového manažmentu III.....	103
45. praktikum projektového manažmentu IV.....	105
46. preddiplomová prax.....	107
47. priemysel digitálnych hier I.....	109
48. priemysel digitálnych hier II.....	111

49. procesy produkcie a postprodukcie hier I.....	113
50. procesy produkcie a postprodukcie hier II.....	116
51. psychologické, sociologické a edukačné aspekty digitálnych hier.....	119
52. sociologické a psychologické pôsobenie hier.....	121
53. teória masmediálnej komunikácie a digitálnych hier.....	123
54. tvorba príbehov v hrách I.....	126
55. tvorba príbehov v hrách II.....	129
56. výskum médií a počítačových hier.....	132
57. zvukový dizajn hier I.....	134
58. zvukový dizajn hier II.....	136
59. štatistika.....	138

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI003/23	Názov predmetu: algoritmizácia
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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na seminároch, max. 2 absencie za semester, úspešné absolvovanie skúšky. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch. 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: • porozumie viacerým číselným sústavám; • zameria sa na dvojkovú číselnú sústavu ako základ komunikácie; • bude schopný vykonávať matematické úkony v dvojkovej sústave; • pochopí základné kroky pri tvorbe programov; • bude rozumieť interpretácii algoritmizácie v praxi; • zvládne vytvoriť algoritmus na riešenie jednoduchých úloh.	
Stručná osnova predmetu: 1. Dvojková sústava – prevod medzi desiatkovou sústavou. 2. Súčet v dvojkovej sústave. 3. Rozdiel v dvojkovej sústave. 4. Súčin v dvojkovej sústave. 5. Definícia a vlastnosti algoritmu. 6. Typy údajov a ich využitie. 7. Základné riadiace štruktúry v algoritmoch. 8. Spôsoby zápisu algoritmov. 9. Grafická interpretácia algoritmu. 10. Základná syntax vybraného jazyka pre aplikáciu algoritmov. 11. Aplikácia algoritmov vo vybranom jazyku. 12. Záverečné zhrnutie.	
Odporúčaná literatúra:	

Töpfer, P. (2007). Algoritmy a programovací techniky. Spoločnosť Prometheus. Pšenčíková, J. (2009). Algoritmizace. Computer Media. Hylmar, R. (2009). Programování pro úplné začátečníky. Computer Press. Wirth, H. (1988). Algoritmy a štruktúry údajov. Alfa. Wróblewski, P. (2015). Algoritmy. Computer Press.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 34							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
55.88	20.59	14.71	2.94	5.88	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. Ing. Andrej Trnka, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21md157/21	Názov predmetu: ateliér žurnalistiky - print a online 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Pre úspešné absolvovanie predmetu musia študenti odovzdať počas semestra (výnimočne i skúškového obdobia) 4 rôzne novinárske obsahy, ktoré spracovali podľa inštrukcií svojho supervízora, vedúceho ateliéru alebo šéfredaktora či editora. Ide o tematické, žánrové a obsahové zameranie mediálneho obsahu, ktoré musia nasledovať. Obsah musí byť odovzdaný na základe interných inštrukcií a zásad časopisu Atteliér v systéme Wordpress so všetkými náležitosťami (viaceré titulky, perex, SEO, fotografický materiál a mnoho iného) v dohodnutom termíne. V prípade chýb v odovzdaných obsahoch, ich musia opraviť v čo najkratšom čase. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád (povolené absencie sú dve), na ktorých prichádzajú s vlastnými nápadmi na spracovanie témy a taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. V prípade, že študenti v rámci predmetu pôsobia ako editori, musia v stanovenom termíne redigovať mediálne obsahy a pripomienkovať ich autorom, resp. im dávať spätnú väzbu. Počet závisí od množstva autorov, ktorí v rámci predmetu píšu. Okrem iného by mali editori komunikovať s autorom a usmerňovať ich. Editori taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Na predmete pôsobia aj grafici, ktorí sa venujú zalamovaniu printovej verzie časopisu. Pre úspešné absolvovanie predmetu musia počas semestra i skúškového obdobia zalomiť vopred daný počet článkov v požadovanej kvalite v stanovenom termíne uzávierky, pričom musia nasledovať grafické zásady a vizuálnu identitu časopisu. Okrem toho musia vedieť zapracovať pripomienky šéfgrafika v čo najkratšom čase. Grafici taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Na predmete tiež študenti fungujú ako social media manažéri, ktorých úlohou je počas semestra i skúškového obdobia spravovať sociálne siete magazínu Atteliér, vytvárať kampane a kreativitu okolo obsahu na sociálnych sieťach. Musia komunikovať so šéfredaktorkou a aktívne prichádzať s nápadmi na zlepšenie. Počas semestra tiež musia vytvoriť požadovaný počet newsletterov a odoslať ich odoberateľom. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Jednotlivé zadania sú hodnotené priebežne, pričom za každé zadanie môže dostať študent 25 bodov. Plný počet bodov je 100, čo predstavuje 100 %. Pri hodnotení jednotlivých zadaní sa hodnotí kvalita novinárskeho spracovania, tematická originalita, komunikácia s editorom/supervízorom/šéfgrafikom a miera zapracovania pripomienok od supervízora/editora/šéfgrafika a šéfredaktora. 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 %> Hodnotenie je nastavené nasledovne: 25 % hodnotenia tvorí kvalita odovzdaných mediálnych obsahov 25 % hodnotenia zohľadňuje odovzdanie všetkých požadovaných mediálnych obsahov podľa dohody 25 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na redakčných poradách - nápady a feedback 25 % hodnotenia tvorí pravidelná účasť na redakčných poradách (max. dve absencie)

Výsledky vzdelávania:

Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získavajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: poznajú štruktúru redakcie a proces redigovania, dokážu vymyslieť tematicky zaujímavé obsahy na novinárske spracovanie, vedia analyzovať novinárske texty a podať spätnú väzbu na mediálne obsahy z novinárskeho hľadiska, dokážu vybranú tému spracovať v rôznych žánrových druhoch: správa, komentár, reportáž, analýza, interview, podcast, videorozhovor, infografika, listicle, newsletter, dokážu redigovať cudzie texty, a to najmä zo štylistického, gramatického, obsahového a informačného hľadiska, vedia publikovať mediálne obsahy v redakčnom systéme WordPress a v systéme Anchor určenom na podcasty, ovládajú základy SEO, vedia zalamovať novinárske obsahy predovšetkým v programe InDesign a ovládajú základné grafické pravidlá, ktoré sa týkajú nalievania textov, práce s fotografiami, grafického spracovania infografík a vedia aplikovať grafické nuansy typické pre časopisy, dokážu vybrať alebo pripraviť fotografický a iný vizuálny materiál potrebný k mediálnym obsahom, dokážu premýšľať o mediálnych obsahoch v kontexte sociálnych sietí, dokážu pripravovať multiplatformové žurnalistické obsahy pre printové i onlinové médiá, značne si posilnia komunikačné schopnosti, naučia sa pracovať v tíme, dokážu akceptovať spätnú väzbu a aplikovať ju v ďalšej novinárskej činnosti, rozšíria si obzory týkajúce sa diania v spoločnosti, vedia pracovať v redakčnom kolektíve.

Stručná osnova predmetu:

Predmet je prierezový a otvorený pre všetky ročníky. Primárne funguje ako redakcia, ktorá publikuje obsah na stránku www.attelier.sk a tiež v printovej verzii v mesačníku Atteliér. Redakcia je rozdelená na juniorov a seniorov. Juniori sú študenti, ktorí majú predmet prvýkrát a potrebujú sa naučiť tvorbu základných žurnalistických žánrov. Každý juniorský študent má supervízora, ktorý s ním komunikuje aj mimo hodín a usmerňuje ho a dáva spätnú väzbu. Seniori sú regulárni členovia redakcie, ktorí absolvovali juniorský ročník a ktorí pracujú v rámci systému uzávierok a ich texty sú určené na web i do printu. Z toho dôvodu existujú dve osnovy predmetu. Veľká časť práce sa odohráva mimo redakčných porad, pričom študenti píšú, hľadajú informácie, redigujú a zalamujú texty a predovšetkým medzi sebou komunikujú. JUNIORI: Komentár: Obsahové a formálne spracovanie. Komentár: Tematické spracovanie. Komentár: Spätná väzba. Podcast: Obsahové a formálne spracovanie. Podcast: Tematické spracovanie. Atteliér event: Praktický workshop alebo novinárska diskusia. Spätná väzba: Podcast. Rozšírená správa: Obsahové a formálne spracovanie. Rozšírená správa: Tematické spracovanie. Rozšírená správa: Spätná väzba. Spracovanie témy bez žánrového určenia. Spätná väzba. SENIORI: Redakčná porada 1: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 2: Spätná väzba k 4. vydaniu časopisu. Redakčná porada 3: Kontrola plnenia úloh z predošlej redakčnej rady. Redakčná porada 4: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 5: Spätná väzba k 5. vydaniu časopisu. Atteliér event: Praktický workshop alebo novinárska diskusia. Redakčná porada 6: Kontrola plnenia úloh z predošlej redakčnej rady. Redakčná porada 7: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 8: Spätná väzba k 6. vydaniu časopisu. Redakčná porada 9: Kontrola

plnenia úloh z predošlej redakčnej porady. Redakčná porada 10: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 11: Spätná väzba k 7. vydaniu časopisu.* *Grafici pracujú simultánne, pričom spoločne zalamujú a dávajú si spätnú väzbu							
Odporúčaná literatúra: Krajčovič, P., Radošinská, J. & Višňovský, J. (2021). Slovník vybraných pojmov s masmediálnej a marketingovej komunikácie. FMK UCM v Trnave. Pravdová, H. & Ungerová, M. (2018). Periodical Press and Media in the Online Environment : specialized academic textbook in English [Periodická tlač a médiá v onlinovom prostredí, špecializovaná akademická učebnica v angličtine]. FMK UCM v Trnave. Rončáková, T. (2019). Žurnalistické žánre. Verbum. Struhárik, F. (2022). Co je nového v médiích? Nová beseda. Švecová, M. (2017). Webová žurnalistika. FMK UCM v Trnave.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 25							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
60.0	24.0	12.0	4.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Pavel Bielik, PhD., Mgr. Eva Kramara Jonisová, PhD., Mgr. Simona Mičová, PhD., Mgr. Branislav Oprala, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21md158/21	Názov predmetu: ateliér žurnalistiky - print a online 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Pre úspešné absolvovanie predmetu musia študenti odovzdať počas semestra (výnimočne i skúškového obdobia) 4 rôzne novinárske obsahy, ktoré spracovali podľa inštrukcií svojho supervízora, vedúceho ateliéru alebo šéfredaktora či editora. Ide o tematické, žánrové a obsahové zameranie mediálneho obsahu, ktoré musia nasledovať. Obsah musí byť odovzdaný na základe interných inštrukcií a zásad časopisu Atteliér v systéme Wordpress so všetkými náležitosťami (viaceré titulky, perex, SEO, fotografický materiál a mnoho iného) v dohodnutom termíne. V prípade chýb v odovzdaných obsahoch, ich musia opraviť v čo najkratšom čase. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád (povolené absencie sú dve), na ktorých prichádzajú s vlastnými nápadmi na spracovanie témy a taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. V prípade, že študenti v rámci predmetu pôsobia ako editori, musia v stanovenom termíne redigovať mediálne obsahy a pripomienkovať ich autorom, resp. im dávať spätnú väzbu. Počet závisí od množstva autorov, ktorí v rámci predmetu píšú. Okrem iného by mali editori komunikovať s autorom a usmerňovať ich. Editori taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Na predmete pôsobia aj grafici, ktorí sa venujú zalamovaniu printovej verzie časopisu. Pre úspešné absolvovanie predmetu musia počas semestra i skúškového obdobia zalomiť vopred daný počet článkov v požadovanej kvalite v stanovenom termíne uzávierky, pričom musia nasledovať grafické zásady a vizuálnu identitu časopisu. Okrem toho musia vedieť zapracovať pripomienky šéfgrafika v čo najkratšom čase. Grafici taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Na predmete tiež študenti fungujú ako social media manažéri, ktorých úlohou je počas semestra i skúškového obdobia spravovať sociálne siete magazínu Atteliér, vytvárať kampane a kreativitu okolo obsahu na sociálnych sieťach. Musia komunikovať so šéfredaktorkou a aktívne prichádzať s nápadmi na zlepšenie. Počas semestra tiež musia vytvoriť požadovaný počet newslettrov a odoslať ich odoberateľom. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Jednotlivé zadania sú hodnotené priebežne, pričom za každé zadanie môže dostať študent 25 bodov. Plný počet bodov je 100, čo predstavuje 100 %. Pri hodnotení jednotlivých zadaní sa hodnotí	

kvalita novinárskeho spracovania, tematická originalita, komunikácia s editorom/supervízorom/šéfgrafikom a miera zapracovania pripomienok od supervízora/editora/šéfgrafika a šéfredaktora. 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 %> Hodnotenie je nastavené nasledovne: 25 % hodnotenia tvorí kvalita odovzdaných mediálnych obsahov 25 % hodnotenia zohľadňuje odovzdanie všetkých požadovaných mediálnych obsahov podľa dohody 25 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na redakčných poradách - nápady a feedback 25 % hodnotenia tvorí pravidelná účasť na redakčných poradách (max. dve absencie)
Výsledky vzdelávania: Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získavajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: poznajú štruktúru redakcie a proces redigovania, dokážu vymyslieť tematicky zaujímavé obsahy na novinárske spracovanie, vedia analyzovať novinárske texty a podať spätnú väzbu na mediálne obsahy z novinárskeho hľadiska, dokážu vybranú tému spracovať v rôznych žánrových druhoch: správa, komentár, reportáž, analýza, interview, podcast, videorozhovor, infografika, listicle, newsletter, dokážu redigovať cudzie texty, a to najmä zo štylistického, gramatického, obsahového a informačného hľadiska, vedia publikovať mediálne obsahy v redakčnom systéme WordPress a v systéme Anchor určenom na podcasty, ovládajú základy SEO, vedia zalamovať novinárske obsahy predovšetkým v programe InDesign a ovládajú základné grafické pravidlá, ktoré sa týkajú nalievania textov, práce s fotografiami, grafického spracovania infografík a vedia aplikovať grafické nuansy typické pre časopisy, dokážu vybrať alebo pripraviť fotografický a iný vizuálny materiál potrebný k mediálnym obsahom, dokážu premýšľať o mediálnych obsahoch v kontexte sociálnych sietí, dokážu pripravovať multiplatformové žurnalistické obsahy pre printové i onlinové médiá, značne si posilnia komunikačné schopnosti, naučia sa pracovať v tíme, dokážu akceptovať spätnú väzbu a aplikovať ju v ďalšej novinárskej činnosti, rozšíria si obzory týkajúce sa diania v spoločnosti, vedia pracovať v redakčnom kolektíve.
Stručná osnova predmetu: Stručná osnova predmetu: Predmet je prierezový a otvorený pre všetky ročníky. Primárne funguje ako redakcia, ktorá publikuje obsah na stránku www.attelier.sk a tiež v printovej verzii v mesačníku Atteliér. Redakcia je rozdelená na juniorov a seniorov. Juniori sú študenti, ktorí majú predmet prvýkrát a potrebujú sa naučiť tvorbu základných žurnalistických žánrov. Každý juniorský študent má supervízora, ktorý s

ním komunikuje aj mimo hodín a usmerňuje ho a dáva spätnú väzbu. Seniori sú regulárni členovia redakcie, ktorí absolvovali juniorský ročník a ktorí pracujú v rámci systému uzávierok a ich texty sú určené na web i do printu. Z toho dôvodu existujú dve osnovy predmetu. Veľká časť práce sa odohráva mimo redakčných porad, pričom študenti píšú, hľadajú informácie, redigujú a zalamujú texty a predovšetkým medzi sebou komunikujú. JUNIORI: Komentár: Obsahové a formálne spracovanie. Komentár: Tematické spracovanie. Komentár: Spätná väzba. Podcast: Obsahové a formálne spracovanie. Podcast: Tematické spracovanie. Ateliér event: Praktický workshop alebo novinárska diskusia. Spätná väzba: Podcast. Rozšírená správa: Obsahové a formálne spracovanie. Rozšírená správa: Tematické spracovanie. Rozšírená správa: Spätná väzba. Spracovanie témy bez žánrového určenia. Spätná väzba. SENIORI: Redakčná porada 1: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 2: Spätná väzba k 4. vydaniu časopisu. Redakčná porada 3: Kontrola plnenia úloh z predošlej redakčnej porady. Redakčná porada 4: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 5: Spätná väzba k 5. vydaniu časopisu. Ateliér event: Praktický workshop alebo novinárska diskusia. Redakčná porada 6: Kontrola plnenia úloh z predošlej redakčnej porady. Redakčná porada 7: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 8: Spätná väzba k 6. vydaniu časopisu. Redakčná porada 9: Kontrola plnenia úloh z predošlej redakčnej porady. Redakčná porada 10: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 11: Spätná väzba k 7. vydaniu časopisu.* *Grafici pracujú simultánne, pričom spoločne zalamujú a dávajú si spätnú väzbu
Odporúčaná literatúra: Krajčovič, P., Radošinská, J. & Višňovský, J. (2021). Slovník vybraných pojmov s masmediálnej a marketingovej komunikácie. FMK UCM v Trnave. Pravdová, H. & Ungerová, M. (2018). Periodical Press and Media in the Online Environment : specialized academic textbook in English [Periodická tlač a médiá v onlinovom prostredí, špecializovaná akademická učebnica v angličtine]. FMK UCM v Trnave. Rončáková, T. (2019). Žurnalistické žánre. Verbum. Struhárik, F. (2022). Co je nového v médiách? Nová beseda. Švecová, M. (2017). Webová žurnalistika. FMK UCM v Trnave.
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský
Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 25							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
72.0	12.0	4.0	8.0	4.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Pavel Bielik, PhD., Mgr. Eva Kramara Jonisová, PhD., Mgr. Branislav Oprala, PhD., Mgr. Zuzana Točená, PhD., Mgr. Šimona Tomková							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21md159/21	Názov predmetu: ateliér žurnalistiky - print a online 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Pre úspešné absolvovanie predmetu musia študenti odovzdať počas semestra (výnimočne i skúškového obdobia) 4 rôzne novinárske obsahy, ktoré spracovali podľa inštrukcií svojho supervízora, vedúceho ateliéru alebo šéfredaktora či editora. Ide o tematické, žánrové a obsahové zameranie mediálneho obsahu, ktoré musia nasledovať. Obsah musí byť odovzdaný na základe interných inštrukcií a zásad časopisu Atteliér v systéme Wordpress so všetkými náležitosťami (viaceré titulky, perex, SEO, fotografický materiál a mnoho iného) v dohodnutom termíne. V prípade chýb v odovzdaných obsahoch, ich musia opraviť v čo najkratšom čase. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád (povolené absencie sú dve), na ktorých prichádzajú s vlastnými nápadmi na spracovanie témy a taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. V prípade, že študenti v rámci predmetu pôsobia ako editori, musia v stanovenom termíne redigovať mediálne obsahy a pripomienkovať ich autorom, resp. im dávať spätnú väzbu. Počet závisí od množstva autorov, ktorí v rámci predmetu píšú. Okrem iného by mali editori komunikovať s autorom a usmerňovať ich. Editori taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Na predmete pôsobia aj grafici, ktorí sa venujú zalamovaniu printovej verzie časopisu. Pre úspešné absolvovanie predmetu musia počas semestra i skúškového obdobia zalomiť vopred daný počet článkov v požadovanej kvalite v stanovenom termíne uzávierky, pričom musia nasledovať grafické zásady a vizuálnu identitu časopisu. Okrem toho musia vedieť zapracovať pripomienky šéfgrafika v čo najkratšom čase. Grafici taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Na predmete tiež študenti fungujú ako social media manažéri, ktorých úlohou je počas semestra i skúškového obdobia spravovať sociálne siete magazínu Atteliér, vytvárať kampane a kreativitu okolo obsahu na sociálnych sieťach. Musia komunikovať so šéfredaktorkou a aktívne prichádzať s nápadmi na zlepšenie. Počas semestra tiež musia vytvoriť požadovaný počet newslettrov a odoslať ich odoberateľom. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Jednotlivé zadania sú hodnotené priebežne, pričom za každé zadanie môže dostať študent 25 bodov. Plný počet bodov je 100, čo predstavuje 100 %. Pri hodnotení jednotlivých zadaní sa hodnotí kvalita novinárskeho spracovania, tematická originalita, komunikácia s editorom/supervízorom/šéfgrafikom a miera zapracovania pripomienok od supervízora/editora/šéfgrafika a šéfredaktora. 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 %> Hodnotenie je nastavené nasledovne: 25 % hodnotenia tvorí kvalita odovzdaných mediálnych obsahov 25 % hodnotenia zohľadňuje odovzdanie všetkých požadovaných mediálnych obsahov podľa dohody 25 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na redakčných poradách - nápady a feedback 25 % hodnotenia tvorí pravidelná účasť na redakčných poradách (max. dve absencie)

Výsledky vzdelávania:

Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získavajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: poznajú štruktúru redakcie a proces redigovania, dokážu vymyslieť tematicky zaujímavé obsahy na novinárske spracovanie, vedia analyzovať novinárske texty a podať spätnú väzbu na mediálne obsahy z novinárskeho hľadiska, dokážu vybranú tému spracovať v rôznych žánrových druhoch: správa, komentár, reportáž, analýza, interview, podcast, videorozhovor, infografika, listicle, newsletter, dokážu redigovať cudzie texty, a to najmä zo štylistického, gramatického, obsahového a informačného hľadiska, vedia publikovať mediálne obsahy v redakčnom systéme WordPress a v systéme Anchor určenom na podcasty, ovládajú základy SEO, vedia zalamovať novinárske obsahy predovšetkým v programe InDesign a ovládajú základné grafické pravidlá, ktoré sa týkajú nalievania textov, práce s fotografiami, grafického spracovania infografík a vedia aplikovať grafické nuansy typické pre časopisy, dokážu vybrať alebo pripraviť fotografický a iný vizuálny materiál potrebný k mediálnym obsahom, dokážu premýšľať o mediálnych obsahoch v kontexte sociálnych sietí, dokážu pripravovať multiplatformové žurnalistické obsahy pre printové i onlinové médiá, značne si posilnia komunikačné schopnosti, naučia sa pracovať v tíme, dokážu akceptovať spätnú väzbu a aplikovať ju v ďalšej novinárskej činnosti, rozšíria si obzory týkajúce sa diania v spoločnosti, vedia pracovať v redakčnom kolektíve.

Stručná osnova predmetu:

Predmet je prierezový a otvorený pre všetky ročníky. Primárne funguje ako redakcia, ktorá publikuje obsah na stránku www.attelier.sk a tiež v printovej verzii v mesačníku Atteliér. Redakcia je rozdelená na juniorov a seniorov. Juniori sú študenti, ktorí majú predmet prvýkrát a potrebujú sa naučiť tvorbu základných žurnalistických žánrov. Každý juniorský študent má supervízora, ktorý s ním komunikuje aj mimo hodín a usmerňuje ho a dáva spätnú väzbu. Seniori sú regulárni členovia redakcie, ktorí absolvovali juniorský ročník a ktorí pracujú v rámci systému uzávierok a ich texty sú určené na web i do printu. Z toho dôvodu existujú dve osnovy predmetu. Veľká časť práce sa odohráva mimo redakčných porad, pričom študenti píšú, hľadajú informácie, redigujú a zalamujú texty a predovšetkým medzi sebou komunikujú. JUNIORI: Komentár: Obsahové a formálne spracovanie. Komentár: Tematické spracovanie. Komentár: Spätná väzba. Podcast: Obsahové a formálne spracovanie. Podcast: Tematické spracovanie. Atteliér event: Praktický workshop alebo novinárska diskusia. Spätná väzba: Podcast. Rozšírená správa: Obsahové a formálne spracovanie. Rozšírená správa: Tematické spracovanie. Rozšírená správa: Spätná väzba. Spracovanie témy bez žánrového určenia. Spätná väzba. SENIORI: Redakčná porada 1: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 2: Spätná väzba k 4. vydaniu časopisu. Redakčná porada 3: Kontrola plnenia úloh z predošlej redakčnej rady. Redakčná porada 4: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 5: Spätná väzba k 5. vydaniu časopisu. Atteliér event: Praktický workshop alebo novinárska diskusia. Redakčná porada 6: Kontrola plnenia úloh z predošlej redakčnej rady. Redakčná porada 7: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 8: Spätná väzba k 6. vydaniu časopisu. Redakčná porada 9: Kontrola

plnenia úloh z predošlej redakčnej porady. Redakčná porada 10: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 11: Spätná väzba k 7. vydaniu časopisu.* *Grafici pracujú simultánne, pričom spoločne zalamujú a dávajú si spätnú väzbu							
Odporúčaná literatúra: Krajčovič, P., Radošinská, J. & Višňovský, J. (2021). Slovník vybraných pojmov s masmediálnej a marketingovej komunikácie. FMK UCM v Trnave. Pravdová, H. & Ungerová, M. (2018). Periodical Press and Media in the Online Environment : specialized academic textbook in English [Periodická tlač a médiá v onlinovom prostredí, špecializovaná akademická učebnica v angličtine]. FMK UCM v Trnave. Rončáková, T. (2019). Žurnalistické žánre. Verbum. Struhárik, F. (2022). Co je nového v médiích? Nová beseda. Švecová, M. (2017). Webová žurnalistika. FMK UCM v Trnave.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky: Harmonogram výučby: Výučba prebieha počas semestra jedenkrát za týždeň (2x45 minút).							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 11							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
63.64	27.27	9.09	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Simona Mičová, PhD., Mgr. Pavel Bielik, PhD., Mgr. Eva Kramara Jonisová, PhD., Mgr. Branislav Oprala, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21md160/21	Názov predmetu: ateliér žurnalistiky - print a online 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Pre úspešné absolvovanie predmetu musia študenti odovzdať počas semestra (výnimočne i skúškového obdobia) 4 rôzne novinárske obsahy, ktoré spracovali podľa inštrukcií svojho supervízora, vedúceho ateliéru alebo šéfredaktora či editora. Ide o tematické, žánrové a obsahové zameranie mediálneho obsahu, ktoré musia nasledovať. Obsah musí byť odovzdaný na základe interných inštrukcií a zásad časopisu Atteliér v systéme Wordpress so všetkými náležitosťami (viaceré titulky, perex, SEO, fotografický materiál a mnoho iného) v dohodnutom termíne. V prípade chýb v odovzdaných obsahoch, ich musia opraviť v čo najkratšom čase. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád (povolené absencie sú dve), na ktorých prichádzajú s vlastnými nápadmi na spracovanie témy a taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. V prípade, že študenti v rámci predmetu pôsobia ako editori, musia v stanovenom termíne redigovať mediálne obsahy a pripomienkovať ich autorom, resp. im dávať spätnú väzbu. Počet závisí od množstva autorov, ktorí v rámci predmetu píšú. Okrem iného by mali editori komunikovať s autorom a usmerňovať ich. Editori taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Na predmete pôsobia aj grafici, ktorí sa venujú zalamovaniu printovej verzie časopisu. Pre úspešné absolvovanie predmetu musia počas semestra i skúškového obdobia zalomiť vopred daný počet článkov v požadovanej kvalite v stanovenom termíne uzávierky, pričom musia nasledovať grafické zásady a vizuálnu identitu časopisu. Okrem toho musia vedieť zapracovať pripomienky šéfgrafika v čo najkratšom čase. Grafici taktiež musia aspoň trikrát podať spätnú väzbu k tvorbe svojich kolegov. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Na predmete tiež študenti fungujú ako social media manažéri, ktorých úlohou je počas semestra i skúškového obdobia spravovať sociálne siete magazínu Atteliér, vytvárať kampane a kreativitu okolo obsahu na sociálnych sieťach. Musia komunikovať so šéfredaktorkou a aktívne prichádzať s nápadmi na zlepšenie. Počas semestra tiež musia vytvoriť požadovaný počet newslettrov a odoslať ich odoberateľom. Študenti sa tiež musia pravidelne zúčastňovať redakčných porád, povolené absencie sú dve. Jednotlivé zadania sú hodnotené priebežne, pričom za každé zadanie môže dostať študent 25 bodov. Plný počet bodov je 100, čo predstavuje 100 %. Pri hodnotení jednotlivých zadaní sa hodnotí	

kvalita novinárskeho spracovania, tematická originalita, komunikácia s editorom/supervízorom/šéfgrafikom a miera zapracovania pripomienok od supervízora/editora/šéfgrafika a šéfredaktora. 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 %> Hodnotenie je nastavené nasledovne: 25 % hodnotenia tvorí kvalita odovzdaných mediálnych obsahov 25 % hodnotenia zohľadňuje odovzdanie všetkých požadovaných mediálnych obsahov podľa dohody 25 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na redakčných poradách - nápady a feedback 25 % hodnotenia tvorí pravidelná účasť na redakčných poradách (max. dve absencie)

Výsledky vzdelávania:

Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získavajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

poznajú štruktúru redakcie a proces redigovania,

dokážu vymyslieť tematicky zaujímavé obsahy na novinárske spracovanie,

vedia analyzovať novinárske texty a podať spätnú väzbu na mediálne obsahy z novinárskeho hľadiska,

dokážu vybranú tému spracovať v rôznych žánrových druhoch: správa, komentár, reportáž, analýza, interview, podcast, videorozhovor, infografika, listicle, newsletter,

dokážu redigovať cudzie texty, a to najmä zo štylistického, gramatického, obsahového a informačného hľadiska,

vedia publikovať mediálne obsahy v redakčnom systéme WordPress a v systéme Anchor určenom na podcasty,

ovládajú základy SEO,

vedia zalamovať novinárske obsahy predovšetkým v programe InDesign a ovládajú základné grafické pravidlá, ktoré sa týkajú nalievania textov, práce s fotografiami, grafického spracovania infografík a vedia aplikovať grafické nuansy typické pre časopisy,

dokážu vybrať alebo pripraviť fotografický a iný vizuálny materiál potrebný k mediálnym obsahom,

dokážu premýšľať o mediálnych obsahoch v kontexte sociálnych sietí,

dokážu pripravovať multiplatformové žurnalistické obsahy pre printové i onlinové médiá,

značne si posilnia komunikačné schopnosti,

naučia sa pracovať v tíme,

dokážu akceptovať spätnú väzbu a aplikovať ju v ďalšej novinárskej činnosti,

rozšíria si obzory týkajúce sa diania v spoločnosti,

vedia pracovať v redakčnom kolektíve.

Stručná osnova predmetu:

Predmet je prierezový a otvorený pre všetky ročníky. Primárne funguje ako redakcia, ktorá publikuje obsah na stránku www.attelier.sk a tiež v printovej verzii v mesačníku Atteliér. Redakcia je rozdelená na juniorov a seniorov. Juniori sú študenti, ktorí majú predmet prvýkrát a potrebujú sa naučiť tvorbu základných žurnalistických žánrov. Každý juniorský študent má supervízora, ktorý s ním komunikuje aj mimo hodín a usmerňuje ho a dáva spätnú väzbu. Seniori sú regulárni členovia redakcie, ktorí absolvovali juniorský ročník a ktorí pracujú v rámci systému uzávierok a ich texty

sú určené na web i do printu. Z toho dôvodu existujú dve osnovy predmetu. Veľká časť práce sa odohráva mimo redakčných porád, pričom študenti píšú, hľadajú informácie, redigujú a zalamujú texty a predovšetkým medzi sebou komunikujú. JUNIORI: Komentár: Obsahové a formálne spracovanie. Komentár: Tematické spracovanie. Komentár: Spätná väzba. Podcast: Obsahové a formálne spracovanie. Podcast: Tematické spracovanie. Ateliér event: Praktický workshop alebo novinárska diskusia. Spätná väzba: Podcast. Rozšírená správa: Obsahové a formálne spracovanie. Rozšírená správa: Tematické spracovanie. Rozšírená správa: Spätná väzba. Spracovanie témy bez žánrového určenia. Spätná väzba. SENIORI: Redakčná porada 1: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 2: Spätná väzba k 4. vydaniu časopisu. Redakčná porada 3: Kontrola plnenia úloh z predošlej redakčnej porady. Redakčná porada 4: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 5: Spätná väzba k 5. vydaniu časopisu. Ateliér event: Praktický workshop alebo novinárska diskusia. Redakčná porada 6: Kontrola plnenia úloh z predošlej redakčnej porady. Redakčná porada 7: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 8: Spätná väzba k 6. vydaniu časopisu. Redakčná porada 9: Kontrola plnenia úloh z predošlej redakčnej porady. Redakčná porada 10: Výber tém a usmernenie k spôsobu ich spracovania. Redakčná porada 11: Spätná väzba k 7. vydaniu časopisu.* *Grafici pracujú simultánne, pričom spoločne zalamujú a dávajú si spätnú väzbu
Odporúčaná literatúra: Krajčovič, P., Radošinská, J. & Višňovský, J. (2021). Slovník vybraných pojmov s masmediálnej a marketingovej komunikácie. FMK UCM v Trnave. Pravdová, H. & Ungerová, M. (2018). Periodical Press and Media in the Online Environment : specialized academic textbook in English [Periodická tlač a médiá v onlinovom prostredí, špecializovaná akademická učebnica v angličtine]. FMK UCM v Trnave. Rončáková, T. (2019). Žurnalistické žánre. Verbum. Struhárik, F. (2022). Co je nového v médiách? Nová beseda. Švecová, M. (2017). Webová žurnalistika. FMK UCM v Trnave.
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský
Poznámky: Harmonogram výučby: Výučba prebieha počas semestra jedenkrát za týždeň (2x45 minút).

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 11							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
72.73	9.09	9.09	0.0	9.09	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Branislav Oprala, PhD., Mgr. Pavel Bielik, PhD., Mgr. Eva Kramara Jonisová, PhD., Mgr. Zuzana Točená, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21md060/21	Názov predmetu: audiovizuálne 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: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
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 – 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: Získa širšie vedomosti z oblasti audiovizie, predovšetkým v súvislosti s tromi 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 – 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) 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 III: pohyb (vnútroobrazový), pohyby kamery („švenk“, panoráma, zmena ohniskovej vzdialenosti objektívu, nájazd, odjazd, kamerová jazda, špeciálny pohyb kamery). Filmový obraz ako zachytenie – zobrazenie časopriestoru. 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. Rozbor hotového (archívneho) AV diela z hľadiska filmovej reči, so zameraním sa na prácu kamery a strihovú skladbu. VI. Zostrih AV diela I: organizácia nakrúteného materiálu (denných prác) v súlade s jednoduchým tvorivým zámerom. Skladba na úrovni jednoduchších väzobných vzťahov jednotlivých záberov (konkrétnych základných kvalít záberov: kompozičných hľadísk, svetelných a tonálnych pomerov, vnútroobrazového pohybu, pohybov kamery). 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. Skladba na úrovni zložitejších väzobných vzťahov jednotlivých záberov vytvárajúcich novú kvalitu: nový účinok, nový význam. Vzťah strihovej skladby a dramaturgie AV diela: vypúšťanie nepodstatného, zdôraznenie relevantných informácií. Praktická časť: zostrih krátkeho AV diela (televízny 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 konkrétne. IX. Štandardné tvorivé postupy pri tvorbe AV diela: synchronná 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 synchronných 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:

- Jech, P., & Angiolillo, M. (2017). The seven minute screenplay. Akademia muzických umění v Praze.
- Bordwell, D., Thompsonová, K. (2012) Umění filmu, Vydavatel'stvo: Akademie múzických umění, 2012.
- Chion, M. (2020) Hlas ve filmu. Nakladatelství Akademie muzických umění.
- Gracova, S., Brník, A., Graca, M., & Proner, J. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
- Klusák M. (2020) Paralely hudobní a filmové řeči. Nakladatelství Akademie muzických umění.
- Szomolányi, A. (2016) Kamera! - Běží... Aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz. Citadella.
- Proner, J. (2022). Základy strihu a postprodukcie v programe Adobe Premiere Pro. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Jazyk slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 42							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
66.67	21.43	9.52	2.38	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21md065/21	Názov predmetu: audiovizuálne 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: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety: KUK/mdk060/05	
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 – 92 = A; 91 – 83 = B; 82 – 74 = C; 73 – 65 = D; 64 – 56 = E; 55 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:	

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. Vývoj, výroba, distribúcia. Festivaly, médiá, uplatnenie krátkometrážnej fabulovanej tvorby. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie. 9. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie. 10. Postavenie kinematografickej tvorby v súčasnom systéme médií, perspektívy vývoja. Možnosti webového prostredia, úskalia, príležitosti. 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: Jech, P., & Angiolillo, M. (2017). The seven minute screenplay. Akademia muzických umění v Praze. Bordwell, D., Thompsonová, K. (2012) Umění filmu, Vydavatel'stvo: Akademie múzických umění, 2012. Chion, M. (2020) Hlas ve filmu. Nakladatelství Akademie muzických umění. Gracova, S., Brník, A., Graca, M., & Proner, J. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Klusák M. (2020) Paralely hudobní a filmové řeči. Nakladatelství Akademie muzických umění. Szomolányi, A. (2016) Kamera! - Běží... Aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz. Citadella. Proner, J. (2022). Základy strihu a postprodukcie v programe Adobe Premiere Pro. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Jazyk slovenský
Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 42							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
64.29	33.33	2.38	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI010/21	Názov predmetu: diplomový seminár 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: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje štandardná pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 x absencia bez udania dôvodu. Pokiaľ ide o absenciu viac ako 2 x, je potrebné predložiť ospravedlňujúci dokument (lekárske potvrdenie o zdravotných dôvodoch, príp. iný doklad o relevantných dôvodoch neúčasti), ktorý bude posudzovaný (vždy individuálne a s ohľadom na okolnosti). V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť (k tomu Študijný poriadok UCM, §13)). Hodnotenie, resp. kredity budú udelené na základe úspešného zvládnutia písomnej práce (resp. semestrálnej práce). Hodnotenie FX sa udeľuje, resp. kredity sa neudelia študentovi/študentke, ak dosiahne menej ako 55 % -nú úspešnosť v počte pridelených bodov z ich maxima. 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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: VEDOMOSTI: pozná a rozumie podstate a povahe DP (akademickej práce, resp. odbornej a vedeckej práce); orientuje sa v metodike tvorby a písania DP s ohľadom na odbornosť a kvalifikáciu; pozná a chápe požiadavky na DP a kritériá jej hodnotenia, pozná a chápe princípy prezentácie a obhajoby DP; pozná a chápe etické princípy späté s prípravou, realizáciou a obhajobou DP; ZRUČNOSTI: vie aplikovať metodiku tvorby a písania DP; vie skonštruovať projekt DP, vie pripraviť prezentáciu k obhajobe DP; KOMPETENCIE: má rozšírené kognitívne a etické kompetencie súvisiace s realizáciou DP (dokáže identifikovať a analyzovať vybrané (časté) problémy realizácie DP; tiež identifikovať a analyzovať etický kontext realizácie DP (akademická, publikačná a výskumná (vedecká) etika).	
Stručná osnova predmetu:	

1. Problematika DP - jej podstata, povaha, význam 2. Plánovanie, organizovanie a konštrukcia (jednotlivých častí) DP 3. Posúdenie DP a jeho kritériá 4. Obhajoba DP, jej nároky 5. Etika v kontexte (tvorby a obhajoby) DP							
Odporúčaná literatúra: Balážová, F. (2019). Vieme napísať záverečnú prácu? (Návod ako postupovať pri písaní záverečnej práce). Františka Balážová. Hacek, J., Sámelová, A. & Stanková, M. (2022). Záverečné práce: učebné texty pre študentov žurnalistiky. UK v Bratislave. Smernica o náležitostiach záverečných prác, ich bibliografickej registrácii, uchovávaní a sprístupňovaní na UCM. Vnútorňý predpis Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, (2023). Metodika písania záverečných prác na FMK UCM. Vnútorňý predpis FMK UCM. (2020). Metodika písania aplikačných záverečných prác pre študijný program teória digitálnych hier. Vnútorňý predpis FMK UCM. (2023). Usmernenie k obsahu záverečných prác (manuál). FMK UCM. (2020). Citačný manuál Fakulty masmediálnej komunikácie: APA style 7 (záverečné a kvalifikačné práce) Vnútorňý predpis FMK UCM. (2023). Usmernenie k citačnému aparátu BP a DP (manuál). Vnútorňý predpis FMK UCM. (2022). Pozn. Všetky materiály FMK sú zdieľané (vrátane ich aktualizovaných verzií) na sharepointe fakulty.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 107							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
1.87	23.36	38.32	25.23	10.28	0.93	0.0	0.0
Vyučujúci: PhDr. Sabína Gáliková - Tolnaiová, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., doc. PhDr. Viera Kačínová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI013/21	Názov predmetu: diplomový seminár 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: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent získa kredity, ak splní stanovené podmienky školiteľa, ktoré tvoria 100% hodnotenia. Podmienky školiteľa obsahujú minimálne požiadavky na: • Rozsah práce, obsah práce, štruktúru. • Etiku vedeckej práce. • Samostatnosť pri písaní. • Časový harmonogram. • Formálnu úpravu. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 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: • odovzdajú a predložia záverečnú prácu na obhajobu, • identifikujú a dokážu rozlíšiť charakter odborných prameňov, rozumejú významu čerpania z odborných prameňov a významu utvárania autorského textu, • na základe teoretických a praktických poznatkov a interdisciplinárnych prepojení dokážu formulovať rôzne typy výskumných problémov, • preukazujú schopnosť písať vedeckú prácu a sú schopní formulovať svoje vlastné názory a závery, • vedia analyzovať vybraný subjekt záverečnej práce z pohľadu rôznych výskumných metód, získané poznatky analyzujú, porovnávajú a interpretujú, • sú schopní upraviť text záverečnej práce podľa schválenej metodiky, • pravidelne konzultujú svoju záverečnú prácu a postup so školiteľom a odmietajú kompilačné techniky v práci, • veľký dôraz kladú na etiku písania záverečnej práce,	

- dokážu utvoriť zmysluplný kompozičný celok vychádzajúci z teoretických možností absolvovaných predmetov a z praktických skúseností študenta,
- sú schopní vypracovať komplexný návrh zlepšenie aktuálneho stavu v skúmanej oblasti,
- vedia posúdiť realnosť svojich návrhov, ich efektívnosť a účinnosť,
- svoje návrhy sú schopní overiť v praxi a je dokážu prijať spätnú väzbu,
- zlepšujú si svoju komunikačnú a digitálnu zručnosť,
- vedia samostatne a kreatívne tvoriť.

Stručná osnova predmetu:

1. Študent sa pravidelne zúčastňuje konzultácii k diplomovej práci podľa stanoveného časového harmonogramu školiteľa
 2. Excerpcia teoretických východísk
 3. Ciele a metodika práce
 4. Analytická a empirická časť
 5. Vypracovanie návrhov na dosiahnutie cieľov
- Kvalitné informačné zdroje. Vyhľadávajúce relevantných zdrojov, rešerš. Typy záverečnej práce. IMRaD štruktúra vedeckých empirických prác. Citovanie, parafrázovanie, odkazovanie na zdroje. Dizajn titulného listu, obsahu, tabuliek, grafov, zoznamu bibliografických odkazov, príloh. Obsahová náplň kľúčových častí empirických prác: teoretické východiská, výskumný problém, metóda výskumu, výsledky, diskusia. Obsahová náplň abstraktu, úvodu a záveru. Odborný/akademický štýl písania. Najčastejšie chyby/nedostatky ročníkových a záverečných prác. Kritériá hodnotenia ročníkových a záverečných prác. Výskumné projekty, ich tvorba a štruktúra.

Odporúčaná literatúra:

1. Gavora, P., Koldeová, L., Dvorská, D., Pekárová, J., & Moravčík, M. (2010). Elektronická učebnica pedagogického výskumu. Univerzita Komenského.
2. Katuščák, D. (2013). Ako písať záverečné a kvalifikačné práce. Enigma.
3. Metodika písania ZP na FMK UCM. [online]. [2022-01-24]. Dostupné na internete: <<https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx>>.
4. Mináriková, J., Radošinská, J., & Višňovský, J. (2023): Východiská výskumu v mediálnych a komunikačných štúdiách. FMK UCM.
5. Smernica rektora o základných náležitostiach záverečných prác, kvalifikačných prác, kontrole ich originality, uchovávaní a sprístupňovaní na Univerzite sv. Cyrila a Metoda v Trnave. [online]. [2022-01-25]. Dostupné na internete: <http://www.ucm.sk/docs/legislativa/zakladne_nalezitosti_zaverecných_prac_2012.pdf>.
6. Usmernenie k citačnému aparátu BP a DP. [online]. [2023-09-04]. Dostupné na internete: <<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%2FUsmernenie%20k%20citac%CC%8Cne%CC%81mu%20apara%CC%81tu%204%2D2022%2Epdf&parent=%2Fteams%2FFMK%2FZdielane%20dokumenty%2FPre%20%C5%A1tudentov%20a%20doktorandov%2FZ%C3%A1vere%C4%8Dn%C3%A9%20pr%C3%A1ce>>.
7. Usmernenie k obsahu záverečných prác. [online]. [2022-01-25]. Dostupné na internete: <http://fmk.sk/download/zaverecne-prace/FMK_Usmernenie-k-pisaniu-ZP.pdf>.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 106							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
48.11	18.87	16.98	6.6	2.83	6.6	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Dušan Blahút, PhD., Mgr. Peter Lančarič, PhD., Mgr. Tomáš Farkaš, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Ján Proner, PhD., Mgr. Alexandra Rysuľová, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., doc. Mgr. Lukasz Wojciechowski, PhD., Mgr. et Bc. Lucia Škripcová, PhD., prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMEDV/21mdTEDI001/21	Názov predmetu: edukácia v digitálnych hrách
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: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Cieľom predmetu je vytvorenie game design dokumentu návrhu edukačnej digitálnej hry, pričom tento návrh bude podliehať kontrolným prezentáciám a konzultáciám, aby vo výsledku nabral reálne uplatnenie. Konzultovanie a mentoring bude prebiehať s odborníkmi z herného štúdia Impact Games, ktoré sa venuje tvorbe edukačných digitálnych hier a v prípade kvalitného návrhu môžu tieto hry postúpiť aj do realizačnej fázy. Spôsob hodnotenia a ukončenia predmetu: - kvalita a relevancia prvého návrhu digitálnej hry (váha: 30 % z celkového hodnotenia), - kvalita a relevancia rozpracovaného návrhu digitálnej hry (váha: 30 % z celkového hodnotenia), - kvalita odovzdaného vypracovaného návrhu digitálnej hry, jeho prezentácie a game design dokumentu (váha: 40 % z celkového hodnotenia). Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe(v súlade s aktuálnymi pravidlami Študijného poriadku). 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: Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - dokáže aktívnym spôsobom integrovať nové znalosti a informácie z odboru digitálnych hier a prakticky ich využívať pri tvorbe aplikačných výstupov zameraných na digitálne hry s edukačným potenciálom, - je spôsobilý aktívne riešiť teoretické i praktické úlohy v oblasti navrhovania a dizajnovania edukačných hier a aplikácií,	

- vie aplikovať abstraktné logické myslenie požadované pri vytváraní a rozvíjaní kreatívnych riešení špecifických pre oblasť implementácie seriózných hier v rôznych oblastiach odbornej praxe,
- nadobudnuté poznatky dokáže v aplikačnej rovine využiť v rámci prípravy kurzov vytvárania herných aplikácií, ako aj v procese tvorby vlastných platforiem aplikácií s edukačnými prvkami,
- má na vysokej úrovni rozvinuté digitálne kompetencie, ktoré dokáže aplikovať pri riešení odborných úloh a koordinovaní prác pri navrhovaní a dizajnovaní vzdelávacích hier,
- má rozvinutú schopnosť pracovať v tíme, personálne kompetencie a spôsobilosť aktívne si osvojovať nové vedomosti, zručnosti a postoje potrebné pre aktívne riešenie nových výziev a problémov súvisiacich s odborom digitálnych hier,
- vie identifikovať a zhodnotiť etické, sociálne a ďalšie súvislosti riešených problémov a úloh v oblasti digitálnych hier s edukačným zameraním,
- má rozvinutú pokročilú úroveň kompetencií v oblasti iniciatívnosti a podnikavosti, dokáže plánovať a iniciovať riešenie komplexných projektov, vrátane formulovania cieľov, prostriedkov a metód v oblasti vývoja vzdelávacích hier
- dokáže vytvoriť návrh vzdelávacej digitálnej hry.

Stručná osnova predmetu:

1. Digitálne hry ako prostriedky výchovy a vzdelávania. Výhody a nevýhody zaradenia digitálnych hier do edukačného procesu. Potenciál a limity digitálnych hier vo vzdelávaní. Príklady a možnosti využitia digitálnych hier využiteľných v neformálnom a formálnom vzdelávaní.
2. Digitálne hry ako prostriedky rozvoja rôznych typov zručností. Logické a strategické myslenie, manažérske, sociálne zručnosti, tímová spolupráca, schopnosť riešenia problémov. Prosociálne správanie v hrách.
3. Seriózne a edukačné hry. Charakteristika. Oblasti a rozsah ich aplikovania (praktické príklady). Využívanie hier na výchovno-vzdelávanie účely (EDU verzie hier).
4. Konzultovanie návrhu vlastnej vzdelávacej digitálnej hry (tvorenej v tíme). Prezentovanie témy, ktorú hra spracuje a oporných prvkov herného dizajnu hry. Spätná väzba k návrhom vo forme vylepšenia.
5. Základné atribúty dizajnu kvalitnej digitálnej hry so vzdelávacím potenciálom. Zameranie na používateľa, intuitívne ovládanie, rozvoj analytického myslenia, rozvoj schopnosti identifikácie problému a navrhovania vhodných riešení, rozvoj rôznych typov životných zručností
6. Základné zásady a pravidlá rovesníckeho učenia sa. Možnosti využitia digitálnych hier v rovesníckom učení sa.
7. Zásady a pravidlá lektorských zručností.
8. Prezentovanie čiastkových výsledkov tvorby návrhu edukačnej digitálnej hry: herné mechaniky, didaktické spracovanie témy. Konzultovanie a spätná väzba.
9. Prípadové štúdie edukačných digitálnych hier.
10. Prípadové štúdie edukačných digitálnych hier.
11. Prípadové štúdie edukačných digitálnych hier.
12. Prezentovanie finálneho návrhu edukačnej digitálnej hry a spätná väzba.

Odporúčaná literatúra:

- Beavis, C., Dezuanni, M., & O'Mara, J. (2017). Serious Play: Literacy, Learning and Digital Games (Digital Games, Simulations, and Learning). Routledge.
- Bell, K. (2017). Game On!: Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator. Johns Hopkins University Press.
- Blaško, M. (2010). Úvod do modernej didaktiky I. Technická univerzita v Košiciach. <http://web.tuke.sk/kip/main.php?om=1300&res=low&menu=1310>
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2019). Understanding Video Games: The Essential Introduction. Routledge.

Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games. Lulu Press. Hendl, J. (2005). Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace. Portál. Horst, B., & Siegrist, M. (2007). Klíčové kompetence a jejich rozvíjení. Portál. Chou, Y. K. (2017). Actionable Gamification - Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Octalysis Media. Kalaš, I., et al. (2013). Premeny školy v digitálnom veku. Slovenské pedagogické nakladateľstvo. Kašová, J., Tomková, A., & Dvořáková, M. (2009). Učíme v projektech. Portál. Martin, S. M., Casey, J. R., & Kane, S. (2021). Serious Games in Personalized Learning: New Models for Design and Performance. Routledge. Miklovič, I. (2013). Lektorské zručnosti. Sprievodca pre začínajúcich lektorov. GtoG. Pijpers, R., & Bosch, N. (Eds.). (2014). Positive Digital Content for Kids. POSCON & Mijn Kind Online. Southgate, E. (2020). Virtual Reality in Curriculum and Pedagogy: Evidence from Secondary Classrooms (Digital Games, Simulations, and Learning). Routledge. Vrabec, N. & Hekelj, M. (2017). Digital games as an integral part of the online presentation of TV channels for children and adolescents. In D. Petranová, R. Rybanský & D. Mendelová (Eds.), Online rules - part I.: Conference Proceedings from International Scientific Conference (pp. 426-436). University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava. Vrabec, N. (2019). The concept of soft skills cluster and descriptive indicators in the process of gamification. In A. Kusá, A. Zaušková & Z. Bučková (Eds.), Offline Is the New Online : Conference Proceedings from the International Scientific Conference (pp. 1001-1016). University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava. Warren, S.J.& Greg, J. (2018). Learning Games (Advances in Game-Based Learning). Springer. Yin, R. (2017). Case Study Research and Applications: Design and Methods. SAGE.																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk																							
Poznámky:																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 108 <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>40.74</td><td>37.96</td><td>15.74</td><td>2.78</td><td>1.85</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.93</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	40.74	37.96	15.74	2.78	1.85	0.0	0.0	0.93
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
40.74	37.96	15.74	2.78	1.85	0.0	0.0	0.93																
Vyučujúci: prof. Mgr. Norbert Vrabec, PhD., doc. PhDr. Viera Kačínová, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21mdTEDI002/21	Názov predmetu: filozofia 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: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie je udelené na základe úspešného absolvovania vedomostného testu v písomnej forme. Vedomostný test v písomnej podobe predstavuje 100 % hodnotenia (možno v ňom získať maximálne 25 bodov). V záujme úspešného absolvovania predmetu musí študent získať v rámci vedomostného testu minimálne 56 % bodov (celkovo 14 bodov z 25 možných). S prihliadnutím na pandemickú situáciu a pokyny príslušných úradov sa vedomostný test môže konať vo virtuálnej podobe. 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: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - študent získa komplexné poznatky o filozofii médií, konkrétne o povahe predmetu, jeho metódach, významných predstaviteľoch a ich najdôležitejších koncepciách, - študent dokáže analyzovať a vyhodnocovať základné kategórie a pojmy z oblasti filozofie médií, - študent dokáže aplikovať teoretické poznatky na súčasnosť,	

- študent podporuje a rozvíja schopnosť interpretácie filozofických myšlienok, schopnosť argumentácie a logického myslenia,
- študent rozvíja komunikačné a prezentačné schopnosti.

Stručná osnova predmetu:

1. Uvedenie do problematiky. Analýza základných pojmov. Špecifikum filozofie médií, jej miesto medzi filozofickými disciplínami. Otázka legitimacy filozofie médií. Metodológia.
2. Hermeneutika ako všeobecná teória porozumenia. Hermeneutika a médiá.
3. Semiotika I. Uvedenie do semiotiky. Vizuálna semiotika.
4. Semiotika II. Teória kódov.
5. Dejiny ľudskej komunikácie v kontexte dejín ľudského myslenia. Epocha hovorenia a tradičnej spoločnosti. fenomén reči.
6. Dejiny ľudskej komunikácie v kontexte dejín ľudského myslenia. Vznik písma. Epocha písania v Európe rukopisov.
7. Dejiny ľudskej komunikácie v kontexte dejín ľudského myslenia. Noví prostredníci – stroje. Masovosť ako systém.
8. Dejiny ľudskej komunikácie v kontexte dejín ľudského myslenia. Epocha netvarovosti.
9. Pojem informácie a informačnej spoločnosti. Problém vzdelanosti v informačnej spoločnosti.
10. Konštruovanie reality digitálnymi médiami. Pojem simulácie, kyberpriestoru a virtuálnej reality.
11. Formálno-technologický vplyv médií na človeka. Problém času, priestoru, identity, kyborgizmu.
12. Obsahový vplyv médií na človeka. Problém mediálnej výchovy

Odporúčaná literatúra:

- Gálik, S. (2020). Thinking in the Network [Myslenie v sieti]. Central European Journal of Communication, 13(3/27) 446-459.
- Gálik, S. (2020). Philosophical reflection of the Influence of Digital Media on Current Education [Filozofická reflexia vplyvu digitálnych médií na súčasné vzdelávanie]. Media Education, 60(1) 100-106.
- Gálik, S. & Gáliková Tolnaiová, S. (2020). Cyberspace as a New Existential Dimension of Man [Kyberpriestor ako nová existenciálna dimenzia človeka]. In E. Abu-Taieh, A. El Mouatasim, & I. H. Al Hadid (Eds.), Cyberspace [Kyberpriestor] (pp. 13-25). IntechOpen.
- Gáliková Tolnaiová, S. (2019). Media and truth in the perspective of the practice and life form of the modern "Homo medialis" [Médiá a pravda v perspektíve praxe a životnej formy moderného „Homo medialis“]. Communication Today, 10(1) 4-19.
- Hassan, R. Sutherland, T. (2017). Philosophy of Media [Filozofia médií]. Routledge

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 107

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
27.1	23.36	23.36	14.95	11.21	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: prof. PhDr. Slavomír Gálik, PhD., PhDr. Sabína Gáliková - Tolnaiová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI003/21	Názov predmetu: herná žurnalistika
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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent/ka musí absolvovať semináre a prednášky pripravený/á, teda je potrebné, aby mala načítané, napočúvané a napozierané vybrané obsahy týkajúce sa predmetnej látky, poprípadе splniť praktické zadanie (napríklad tvorba recenzie, štruktúra článku a pod.) Príprava na semináre tvorí 40 % hodnotenia. 10 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach a seminároch, ktorá sa meria testami cez platformu Kahoot. Za prvé, druhé a tretie miesto v teste vie študent/ka získať bonusové body. Druhú polovicu hodnotenia tvorí vypracovanie záverečného zadania. Ide o spracovanie ľubovoľného žánru resp. mediálneho obsahu na vopred danú tému. Študenti si môžu vybrať z nasledovných: 1. Tlačová správa k hernému produktu. 2. Publicistické interview s developerom / e-športovým hráčom / cosplayerom a pod. 3. Recenzia na vopred daný herný produkt. 4. Podcast, ktorého obsahom bude študentova/študentkina herná skúsenosť (vo dvojici). 5. In-game video. 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: • získa zručnosti pri tvorbe základných novinárskych žánrov používaných v herných médiách, • je schopný pripraviť mediálne obsahy textového, audiovizuálneho i auditívneho charakteru s hernou tematikou, • naučí sa, ako postaviť obsahovú štruktúru mediálneho obsahu, používať správne štylistické a lexikálne prostriedky, • naučí sa rozmyšľať nad vhodnými témami a formou ich spracovania pre vybrané médium,	

- okrem praktickej tvorby vybraných žurnalistických žánrov je študent schopný analyzovať mediálne obsahy herných médií, získa o nich prehľad.

Stručná osnova predmetu:

1. Základná štruktúra mediálneho obsahu v printovom médiu a webovom médiu.
2. Druhy herných médií a platforiem.
3. Práca so zdrojmi informácií.
4. Publikovanie a komunikácia na sociálnych sieťach.
5. Spravodajské spracovanie herných noviniek. Softnews ako spôsob spravodajského uchopenia témy.
6. Tlačová správa k hernému produktu.
7. Publicistické interview a skladba otázok.
8. Druhy recenzie podľa cieľovej platformy.
9. Recenzia na edukačnú hru.
10. Reportáž.
11. Druhy podcastov na základe spracovania témy.
12. Audiovizuálny obsah v hernej žurnalistike. Recenzie, in-game videá.

Odporúčaná literatúra:

Nieborg, D.B., & Foxman, M. (2023). *Mainstreaming and Game Journalism* [Mainstreaming a herná žurnalistika]. MIT Press.

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.] Wolters Kluwer.

Rončáková, T. (2019). *Žurnalistické žánre*. Verbum.

Struhárik, F. (2022). *Co je nového v médiích? Nová beseda*.

Švecová, M. (2017). *Webová žurnalistika*. FMK UCM v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský, anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 151

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
39.74	25.17	21.85	6.62	4.64	1.99	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21mdTEDI0	Názov predmetu: herné siete I. 13/21
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: II.	
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% tvorí účasť na odborných seminároch - 75% hodnotenia tvorí participácia na virtuálnom serióznom hackathone a je rozdelená do jednotlivých častí : 5% návrh a rozdelenie tímu, 60% spracovanie finálnej simulácie, 10% finálna prezentácia - 15% hodnotenia tvorí odovzdanie návrhu 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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - naučí sa správne používať odbornú terminológiu, - osvojí si základné znalosti a orientáciu vo virtuálnom prostredí, - aplikuje nadobudnuté poznatky pri realizácii praktického výstupu vo forme výstav vo virtuálnych priestoroch fakulty na vybrané témy, - naučí sa komunikovať, koordinovať a kooperovať v tíme, - rozvíja prezentačné zručnosti a vyjadrovanie vlastných názorov, - využije a zdokonaľuje už nadobudnuté zručnosti - 2D grafika, 3D grafika, zvuk, - dokáže vytvoriť vhodné virtuálne objekty a sprievodné texty pre splnenie zadania, - oboznámi sa s možnosťami využitia virtuálneho prostredia,	

- rozvíja kreatívne myslenie a tvorivosť,
- osvojí si viaceré zručnosti spojené s tvorbou virtuálnych výstav: výroba objektov, implementácia do - virtuálneho prostredia, realizácia výstavy, propagácia a prezentácia,
- zdokonalí si komunikáciu v anglickom jazyku pri prezentácii praktického výstupu širokej verejnosti.

Stručná osnova predmetu:

1. Herné aspekty sociálnych sietí a gamifikácia komunikácie
2. Serious Game Hackathon v Second Life
3. Virtuálna realita, rozšírená realita a metaverzum
4. Úvod a tvorba avatarov vo virtuálnom prostredí Second Life
5. Základné možnosti interakcie
6. Tvorba objektov
7. Exkurzia svetových vzdelávacích inštitúcií vo virtuálnom priestore
8. Praktické zadania, prezentácia
9. Workshop s tvorcami virtuálneho obsahu
10. Realizácia čiastkových cieľov projektu
11. Prezentácia projektov
12. Predstavenie vytvorených elementárnych objektov

Odporúčaná literatúra:

Bartle, A. R. (2016). MMOs from the Inside Out: The History, Design, Fun, and Art of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Apress.

French, R. C. (2021). Learning in a Virtual World. Paramount Publisher.

Khan, I. (2023). Metaverse for Dummies. Metaverse for Dummies. A Wiley Brand.

McCaffrey, M. (2021). The Invisible Hand in Virtual Worlds: The Economic Order of Video Games. Cambridge University Press.

Penn, J. (2021). Artificial Intelligence, Blockchain, and Virtual Worlds: The Impact of Converging Technologies on Authors and the Publishing Industry. Curl Up Press.

Quandt, T., Kröger, S. (2016). Multiplayer - Social Aspects of Digital Gaming. Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 110

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
77.27	21.82	0.0	0.0	0.0	0.91	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21mdTEDI014/21	Názov predmetu: herné siete 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: II.	
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. Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): - 10% hodnotenia tvorí tvorba virtuálneho podujatia - 10% hodnotenia tvorí prezentácia podujatia na hodine - 20% hodnotenia tvorí propagácia a komunikácia podujatia na sociálnych sieťach - 10 % hodnotenia tvorí záverečná práca o aktivitách v rámci podujatia - sumár informácií - 10 % hodnotenia tvorí realizácia virtuálneho podujatia - 20 % hodnotenia tvorí tvorba virtuálneho objektu - 20 % hodnotenia tvorí propagácia a tvorba sumáru o implementácii objektu na virtuálny trh Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 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: - naučí sa správne používať odbornú terminológiu, - osvojí si základné znalosti a orientáciu vo virtuálnom prostredí, - aplikuje nadobudnuté poznatky pri realizácii praktického výstupu vo forme výstav vo virtuálnych priestoroch fakulty na vybrané témy, - naučí sa komunikovať, koordinovať a kooperovať v tíme, - rozvíja prezentačné zručnosti a vyjadrovanie vlastných názorov,	

- využije a zdokonaľuje už nadobudnuté zručnosti - 2D grafika, 3D grafika, zvuk,
- dokáže vytvoriť vhodné virtuálne objekty a sprievodné texty pre splnenie zadania,
- oboznámi sa s možnosťami využitia virtuálneho prostredia,
- rozvíja kreatívne myslenie a tvorivosť,
- osvojí si viaceré zručnosti spojené s tvorbou virtuálnych výstav: výroba objektov, implementácia do - virtuálneho prostredia, realizácia výstavy, propagácia a prezentácia,
- zdokonalí si komunikáciu v anglickom jazyku pri prezentácii praktického výstupu širokej verejnosti.

Stručná osnova predmetu:

Predmet je zameraný na oboznámenie poslucháča s problematikou herných sietí. Jednotlivé prednášky a cvičenia približujú rôzne úrovne chápania sietí od ich technologickej podstaty, cez komerčné využitie až po fenomény súvisiace s virtuálnym svetom ako novou oblasťou zábavného priemyslu. Hodiny prebiehajú formou interaktívnej diskusie s aktuálnymi príkladmi.

Odporúčaná literatúra:

Bartle, A. R. (2016). MMOs from the Inside Out: The History, Design, Fun, and Art of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Apress.

French, R. C. (2021). Learning in a Virtual World. Paramount Publisher.

Khan, I. (2023). Metaverse for Dummies. Metaverse for Dummies. A Wiley Brand.

McCaffrey, M. (2021). The Invisible Hand in Virtual Worlds: The Economic Order of Video Games. Cambridge University Press.

Penn, J. (2021). Artificial Intelligence, Blockchain, and Virtual Worlds: The Impact of Converging Technologies on Authors and the Publishing Industry. Curl Up Press.

Quandt, T., Kröger, S. (2016). Multiplayer - Social Aspects of Digital Gaming. Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 108

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
85.19	12.96	0.0	1.85	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI026/21	Názov predmetu: komentovanie a streaming digitalnych 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: II.	
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: 37							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
54.05	10.81	8.11	16.22	8.11	2.7	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI027/21	Názov predmetu: komentovanie a streaming digitalnych 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: II.	
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: 27							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
40.74	11.11	25.93	14.81	3.7	3.7	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI028/21	Názov predmetu: komentovanie a streaming 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: II.	
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 aspektmi 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: 5							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
40.0	0.0	40.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI029/21	Názov predmetu: komentovanie a streaming 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: II.	
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 aspektmi 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: 5							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
40.0	0.0	0.0	20.0	40.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI005/21	Názov predmetu: kreativita v spracovávaní 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené pravidelnou účasťou na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Priebežné hodnotenie pozostáva z vypracovania jednotlivých заданий, za ktoré môže študent/ka získať max. 2700 bodov (100%). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56% bodov (1512 bodov). Záverečná hodnotiacia stupnica v percentách: 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: - má prierezové vedomosti z oblasti kreativity v spracovaní digitálnych hier. Ovláda základnú terminológiu z psychológie tvorivosti a je oboznámený s procesmi stimulujúcimi kreativitu. Rozumie postaveniu digitálnych hier v rámci kreatívnej ekonomiky, vzťahu kreativity a racionalizácie produkcie hier, recyklácii konceptov a praktickej implementácii kreativity pri špecifických súčiastiach digitálnych hier; - vie identifikovať kreatívne prvky v hrách, analyzovať ich a následne aplikovať relevantné kreatívne postupy pri hľadaní možných kreatívnych riešení v súvislosti so spracovaním digitálnych hier. Dokáže samostatne kriticky vyhodnocovať rozhodnutia týkajúce sa kreativity implementovanej pri produkcii a spracovaní digitálnych hier z pohľadu dizajnu, trhu a ekonomiky. Dokáže nielen odporučiť, ale aj navrhnúť riešenia, ktoré reflektujú teoretické prístupy ku kreativite, pričom zohľadňujú zaužívanú prax a špecifiká digitálnoherného sektoru; - osvojuje si schopnosť kritickej analýzy v kontexte kreativity a s ňou súvisiacich aspektov, ako vo všeobecnej rovine, tak aj v rámci špecifickej oblasti digitálnych hier. Zároveň získava kompetencie v oblasti praktického aplikovania techník rozvoja kreativity, rozvíja si argumentačné a prezentačné schopnosti a schopnosť pracovať individuálne a v tíme.	
Stručná osnova predmetu: 1. Kreativita a základné pojmy psychológie tvorivosti 2. Postavenie digitálnych hier v kreatívnej spoločnosti 3. Originalita v ére digitálnych médií 4. Racionalizácia vs. kreativita	

5. Game jamy ako zdroje kreativity 6. Tvorba konceptov digitálnych hier a ich opakovateľnosť 7. Kreativita integrovaných súčastí digitálnych hier							
Odporúčaná literatúra: Fichnová, K. (2019). Komunikácia, tvorivá klíma a kreativita v reklamných a komunikačných agentúrach. Dot.comm – Časopis pre teóriu, výskum a prax mediálnej a marketingovej komunikácie, 7(1-2), 8-17. Green, G. P., & Kaufman, J. C. (2015). Video games and creativity. Elsevier. Mago, Z. (2019). Easter eggs in digital games as a form of textual transcendence (case study). Acta Ludologica, 2(2), 48-57. 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 (s. 386-398). FMK UCM. 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. Zagalo, N., & Branco, P. (2015). Creativity in the digital age. Springer-Verlag London.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 153							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
39.87	43.79	10.46	1.96	1.31	2.61	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD., doc. MgA. Jozef Sedlák							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI022/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum elektronického športu 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: II.	
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 prehĺbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti Strana: 2 v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske, manažérske, alebo komentátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.

Voliteľným prvkom výučby sú tiež marketingovo orientované workshopy, ktoré sa zameriavajú na marketing e-športovej organizácie alebo turnaja/eventu a tiež na organizovania podujatí elektronického športu.

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: 57

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
57.89	10.53	7.02	7.02	8.77	8.77	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI023/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum elektronického športu 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: II.	
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. Voliteľným prvkom výučby sú tiež marketingovo orientované workshopy, ktoré sa zameriavajú na marketing e-športovej organizácie alebo turnaja/eventu a tiež na organizovania podujatí elektronického športu.

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: 39

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
53.85	20.51	5.13	7.69	10.26	2.56	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI024/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum elektronického športu 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. Akceptované sú pozície hráčov, trénerov, manažérov a streamerov/komentátorov. 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 získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - preverí si svoje individuálne hráčske kvality, - zvládne rolu profesionálneho hráča, - rozvíja aj ďalšie komunikačné zručnosti a prácu v tíme, - učí sa zvládať stresové situácie, - je schopný koordinovať priebeh hry a interakciu medzi hráčmi, - učí sa ovládať svoje emócie, priznať chyby a pracovať na nej, - zúčastní sa univerzitného turnaja Unicup, - zlepšuje si organizačné schopnosti, - ovláda základy marketingovej komunikácie v elektronickom športe a v organizácii podujatí v tejto oblasti, - má prehľad o organizovaní podujatí v elektronickom športe.	
Stručná osnova predmetu: 1. Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na e-športových podujatiach. Voliteľnou súčasťou	

predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy.

2. Predmet je zameraný na prehľbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu.

3. 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.

4. Voliteľným prvkom výučby sú tiež marketingovo orientované workshopy, ktoré sa zameriavajú na marketing e-športovej organizácie alebo turnaja/eventu a tiež na organizovania podujatí elektronického športu.

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: 32

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
65.63	18.75	9.38	3.13	3.13	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI025/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum elektronického športu 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. Akceptované sú pozície hráčov, trénerov, manažérov a streamerov/komentátorov. 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 získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - preverí si svoje individuálne hrácke kvality, - zvládne rolu profesionálneho hráča, - rozvíja aj ďalšie komunikačné zručnosti a prácu v tíme, - učí sa zvládať stresové situácie, - je schopný koordinovať priebeh hry a interakciu medzi hráčmi, - učí sa ovládať svoje emócie, priznať chyby a pracovať na nej, - zúčastní sa univerzitného turnaja Unicup, - zlepšuje si organizačné schopnosti, - ovláda základy marketingovej komunikácie v elektronickom športe a v organizácii podujatí v tejto oblasti, - má prehľad o organizovaní podujatí v elektronickom športe.	
Stručná osnova predmetu: 1. Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na e-športových podujatiach.	

2. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy.
3. Predmet je zameraný na prehĺbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu.
4. 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.
5. Voliteľným prvkom výučby sú tiež marketingovo orientované workshopy, ktoré sa zameriavajú na marketing e-športovej organizácie alebo turnaja/eventu a tiež na organizovania podujatí elektronického športu.

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: 32

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
62.5	15.63	12.5	3.13	6.25	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI018/21	Názov predmetu: kreatívne 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: II.	
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 vedomosti, zručnosti a kompetencie: - preverí si svoje zručnosti v rôznych oblastiach tvorby hier, - osvojí si nové grafické a programátorské zručnosti, - zlepši si komunikačné zručnosti, ktoré sú nevyhnutné v tímovej práci, - zúčastní sa na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester, - bude schopný vytvoriť demoverziu hry, - prostredníctvom účasti na game game preverí si predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu, - je schopný ohodnotiť a kriticky posúdiť výstupy svojej tvorby.	
Stručná osnova predmetu:	
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: 39

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
46.15	15.38	20.51	7.69	7.69	2.56	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI019/21	Názov predmetu: kreatívne 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: II.	
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 vedomosti, zručnosti a kompetencie: - preverí si svoje zručnosti v rôznych oblastiach tvorby hier, - osvojí si nové grafické a programátorské zručnosti, - zlepši si komunikačné zručnosti, ktoré sú nevyhnutné v tímovej práci, - zúčastní sa na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester, - bude schopný vytvoriť demoverziu hry, - prostredníctvom účasti na game game preverí si predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu, - je schopný ohodnotiť a kriticky posúdiť výstupy svojej tvorby.	
Stručná osnova predmetu: 1. 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. 2. Výučba prebieha formou účasti na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester. 3. 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

4. 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.

5. Časť študentov, ktorí už majú skúsenosť s tvorbou hier na game jamoch a má vytvorený stabilný tím sa môže realizovať na práci na tzv. dlhodobom projekte, čo je práca hrách pre externého alebo interného objednávateľa alebo na svojich vlastných projektoch pod dozorom projektového manažéra.

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. Miklenčičová (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
59.38	18.75	9.38	9.38	3.13	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI020/21	Názov predmetu: kreatívne 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: II.	
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 vedomosti, zručnosti a kompetencie: - preverí si svoje zručnosti v rôznych oblastiach tvorby hier, - osvojí si nové grafické a programátorské zručnosti, - zlepši si komunikačné zručnosti, ktoré sú nevyhnutné v tímovej práci, - zúčastní sa na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester, - bude schopný vytvoriť demoverziu hry, - prostredníctvom účasti na game game preverí si predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu, - je schopný ohodnotiť a kriticky posúdiť výstupy svojej tvorby.	
Stručná osnova predmetu: 1. 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. 2. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií.	

3. 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.
4. 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.
5. Časť študentov, ktorí už majú skúsenosť s tvorbou hier na game jamoch a má vytvorený stabilný tím sa môže realizovať na práci na tzv. dlhodobom projekte, čo je práca hrách pre externého alebo interného objednávateľa alebo na svojich vlastných projektoch pod dozorom projektového manažéra

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: 13

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
61.54	7.69	30.77	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI021/21	Názov predmetu: kreatívne 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: II.	
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 vedomosti, zručnosti a kompetencie: - preverí si svoje zručnosti v rôznych oblastiach tvorby hier, - osvojí si nové grafické a programátorské zručnosti, - zlepši si komunikačné zručnosti, ktoré sú nevyhnutné v tímovej práci, - zúčastní sa na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester, - bude schopný vytvoriť demoverziu hry, - prostredníctvom účasti na game game preverí si predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu, - je schopný ohodnotiť a kriticky posúdiť výstupy svojej tvorby.	
Stručná osnova predmetu: 1. 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. 2. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií.	

3. 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.
4. 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.
5. Časť študentov, ktorí už majú skúsenosť s tvorbou hier na game jamoch a má vytvorený stabilný tím sa môže realizovať na práci na tzv. dlhodobom projekte, čo je práca hrách pre externého alebo interného objednávateľa alebo na svojich vlastných projektoch pod dozorom projektového manažéra.

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
42.86	14.29	21.43	7.14	14.29	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI008/21	Názov predmetu: kritická analýza mediálnych obsahov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška / Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 / 1 Za obdobie štúdia: 26 / 13 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: - priebežné hodnotenie: 3 x príprava z povinnej literatúry 15 % (max. 15 bodov) - priebežné hodnotenie: prezentácia projektu 25 % (max. 25 bodov) - záverečné hodnotenie: seminárna práca 60% (max. 60 bodov) 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: - ovláda problematikou pôsobenia kultúry, kultúrnych prvkov a trendov na prístupy k tvorbe digitálnych hier, - dokáže analyzovať kontexty kultúry, premietajúce sa do námetov, spôsobov stvárnenia textových, obrazových a zvukových zložiek jednotlivých komunikátov, - vie analyzovať vplyv hier na kultúru, tzn., na mieru ich participácie pri formovaní úrovne elementárnych prvkov sociokultúry. - chápe kontextualitu kultúry na oba procesy, ktorá je základným predpokladom pre kreovanie hier, ktoré akceptujú a rozvíjajú danú kultúru a zároveň sú schopné transformovať jej kontexty do zrozumiteľných jazykových, obrazových a hudobných vyjadrovacích prostriedkov, - pozná trendy a prvky kultúry v digitálnych hrách, - analyzuje digitálne hry v kontexte s danou sociokultúrou.	
Stručná osnova predmetu: 1. Kritická analýza, sémiotika: a. Kritická analýza herných pravidiel a princípov b. Sémiotika a jej využitie v tradičných médiách	

c. Vývoj prístupov ku kritickej analýze 2. Hra ako objekt skúmania: a. Interaktívna komunikácia v prostredí virtuálnej reality b. Vplyv ostatných herných prvkov na herné mechaniky 3. Ideológia a médiá: a. Téma ideológie v digitálnych hrách b. Etnické, rasové a gendrové stereotypy v prostredí digitálnych hier c. Vzťah násilia a digitálnych hier 4. Vizualita a hry a. svetlo, obraz, priestor b. hry a násilie 5. Metodológia kritickej analýzy digitálnych hier 6. Prezentácia projektov
Odporúčaná literatúra: Bhattacharya, N., & Mukherjee, A. (2017). Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back. Palgrave Macmillan. Chapman, A., & others. (2016). Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Routledge. Condis, M. (2018). Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture. University of Iowa Press. Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). Games of empire: Global capitalism and video games. University Of Minnesota Press. ISBN 978-081-6666-119. Inness, S. (2004). Actionchicks: New images of tough women in popular culture. Palgrave Macmillan. ISBN 14-039-6396-7. 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. Radošinská, J. (2016). Mediálna zábava v 21. storočí: Sociálno-kultúrne aspekty a trendy. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. ISBN 978-80-8105-793-9. Radošinská, J. (2019). Princípy semiotickej analýzy filmov o superhrdinoch. In Empirické aspekty filmov o superhrdinoch (pp. 118-154). Fakulta masmediálnej komunikácie. ISBN 978-80-8105-954-4. Radošinská, J. (2019). Semiotická analýza filmovej trilógie o Temnom rytierovi. In Empirické aspekty filmov o superhrdinoch (pp. 155-202). Fakulta masmediálnej komunikácie. ISBN 978-80-8105-954-4. Radošinská, J. (2021). Okruhy problémov v štúdiu mediálnej kultúry I. Hypermoderná spoločnosť [CD-ROM]. Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave. ISBN 978-80-572-0189-2. Radošinská, J. (2018). Teoretické aspekty filmov o superhrdinoch. Fakulta masmediálnej komunikácie. ISBN 978-80-8105-949-0.
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský, anglický
Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 112							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
22.32	18.75	15.18	22.32	16.07	5.36	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD., Mgr. et Bc. Silvester Buček, Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI001/21	Názov predmetu: kľúčové české a slovenské 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: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
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 priebežné odovzdávanie playthrough videí (5 x 10 b = 50 b, na získanie plného počtu bodov video musí spĺňať všetky podmienky) • 50% hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky z odporúčanej literatúry a prezentácií k jednotlivým hrám (50 b). 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: 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: • orientuje sa v aktuálnom stave lokálneho (slovenského a českého) herného priemyslu a kriticky ho vie reflektovať v kontexte predchádzajúceho vývoja a svetovej produkcie • prakticky spoznáva kľúčové tituly českej a slovenskej hernej histórie predovšetkým pomocou hrania konkrétnych hier • vie analyzovať digitálne hry podľa rôznych obsahových a formálnych kritérií • rozvíja systematické a kontextuálne myslenie o lokálnom hernom priemysle a o hrách ako syntetickom digitálnom médiu, schopnosti komparácie, analýzy a syntézy • rozvíja svoje digitálne kompetencie v produkcii playthrough videí z prebraných hier • zlepšuje svoje argumentačné zručnosti v diskusii o prebraných hrách	
Stručná osnova predmetu: Výučba predmetu je rozdelená na prednášky a semináre. Úvodná prednáška sa zameriava na vysvetlenie konceptu predmetu, priebehu vyučovania, podmienok absolvovania a spôsobu tvorby požadovaných výstupov, teda playthrough videí.	

Obsah prednášok: Vyučujúci/a predstaví konkrétnu hru a jej kontext (vývojári/štúdio, spoločensko-historické podmienky, recepciu apod.), v prípade potreby aj spôsob inštalácie, ovládanie a gameplay hry. Určí tiež témy analýzy/diskusie a prípadne odporúčanú literatúru. Obsah seminárov: Diskusia podľa stanovených tém pre danú hru a odporúčanej literatúry. Návrhy digitálnych hier na naštudovanie: Podraz 3 Playboy Diktátor Crux 92 Quadrax Polda Spellcross Mafia Vietcong Posel smrti Machinarium Chaser Samorost Operation Flashpoint/ArmA: Cold War Assault Original War Výber titulov sa môže obmieňať a dopĺňať.							
Odporúčaná literatúra: Buček, S. (2015). Capitalism: The Trial Version. Vznikanie trhu s digitálnymi hrami na Slovensku v období transformácie. [Diplomová práca]. Masarykova univerzita. Kabát, M., Kovalčík, J., Kukumbergová, A. a Richtr, R. (2022). Pen & Paper & Xerox: Early History of Tabletop RPGs in Czechoslovakia. In Acta Ludologica, 5(1), 102-117. Kabát, M., Kovalčík, J. (2021). 'Dangerous Zone': Games Caught Between Education and Indoctrination. In P. Fotaris (Ed.), Proceedings of the 15th European Conference on Game Based Learning (ECGBL 2021) (s. 396-403). Academic Conferences International Limited. DOI: 10.34190/GBL.21.100. Koscelníková, M. (2021). History of Slovak Video Games and Their Localization. In Bridge: Trends and Traditions in Translation and Interpreting Studies, 2(špeciálne vyd.), 84-103. Švelch, J. (2018). Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games. The MIT Press. Švelch, J. (2021). Promises of the periphery: Producing games in the communist and transformation-era Czechoslovakia. In O. Sotamaa, J. Švelch (Eds.), Game production studies, (s. 237-256). Amsterdam University Press. DOI: 10.5117/9789463725439_ch12							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 151							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
17.88	36.42	31.13	8.61	3.31	2.65	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI902/	Názov predmetu: marketing a marketingová komunikácia v digitálnych hrách
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: II.	
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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - ovláda teóriu marketingu a marketingovej komunikácie, - chápe rozdiely medzi jednotlivými nástrojmi marketingového mixu, - vie definovať cieľovú skupinu marketingovej kampane, - kriticky hodnotí vplyv marketingu a marketingovej komunikácie na cieľové publikum, - pozná psychologické, etické aspekty marketingovej komunikácie, - orientuje sa v nových trendoch digitálnej marketingovej komunikácie, - vie navrhnúť marketingovú a komunikačnú kampaň pre digitálnu hru, - posúdi efektívnosť a účinnosť svojich návrhov, - dokáže sledovať aktuálny stav hry a in-game ekonomiky, - pozná proces spracovanie herných dát.	
Stručná osnova predmetu: 1. Herný marketing. 2. Marketingová komunikácia digitálno-herného priemyslu. 3. Cenová politika herného marketingu. 4. Komunikačná politika herného marketingu. Komunikácia herných titulov, vývojárov, vydavateľov, distribútorov, herných periférií. 5. Reklama v televízii v digitálno-hernom priemysle. Printová a outdoorová reklama v digitálno-hernom priemysle. 6. Guerilla marketing a digitálne hry. 7. Public relations v digitálno-hernom priemysle. 8. Príprava Press Kitu, traileru, screenshotov a iných assetov. 9. Výstavy a veľtrhy digitálno-herného priemyslu. Marketingová komunikácia v rámci výstav a veľtrhov.	

10. Marketingová komunikácia digitálnych hier na mobilných a webových platformách.
11. Herná a marketingová analytika. Nástroje na sledovanie aktuálneho stavu hry a ingame ekonomiky. Spracovanie herných dát. ARM funnel. AB testovanie.
12. Participatívny marketing. Marketingová komunikácia ganerovaná hráčmi a fanúšikmi digitálnych hier. Nástroje participatívneho marketingu – recenzie, streaming (speedrun, let's play, walkthrough), word-of-mouth. Cosplay
13. Game-based marketing. Virtuálne a reklamné svety.
14. In-game advertising.
15. Gamifikácia v marketingovej komunikácii. Self- a cross-promotion a digitálne hry
16. Digitálne hry a reklamné agentúry.
17. Game Marketing Awards – kategórie.

Odporúčaná literatúra:

- ARAKJI, R. Y. – LANG, K. R.: Avatar business value analysis: A method for the evaluation of business value creation in virtual commerce. In Journal of Electronic Commerce Research. ISSN 1526-6133, 2008, roč. 9, č. 3, s. 207-218.
- BOGOST, I.: Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MIT Press, 2007. 463 s. ISBN 978-0-262-02614-7.
- EDERY, D. – MOLLICK, E.: Changing the Game: How Video Games Are Transforming the Future of Business. New Jersey : FT Press, 2009. ISBN 978-0-13-235781-4.
- HEMP, P.: Avatar-Based Marketing. In Harvard Business Review. ISSN 0017-8012, 2006, roč. 84, č. 6, s. 48-57.
- HOLIDAY, R.: Growth Hacker Marketing: A Primer on the Future of PR, Marketing, and Advertising. London: Profile Books Ltd. 2014. 144 s. ISBN 978-1- 78125-436- 3.
- KOSTER, R.: Theory of Fun. Sebastopol : O'Reilly Media. 2014. 300 s. ISBN 978-1-449-36321- 5.
- LUTTON, Will: Free-to- Play: Making Money From Games You Give Away. London: New Riders. 2013. 210 s. ISBN 978-0- 321-91901- 4.
- MAGO, Z.: World of Advergaming. 1. vyd. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2016. 99 s. ISBN 978-80-8105-814-1.
- MAROLF, G.: Advergaming and In-Game Advertising: An Approach to the next Generation of Advertising. Saarbrücken : VDM Verlag Dr. Müller, 2007. 161 s. ISBN 978-3-8364- 0285-9.
- MICHAEL, D. R. – CHEN, S. L.: Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. Boston : Thomson Course Technology PTR, 2005. ISBN 1-59200-622-1.
- ZÁHORA, Z.: Hráči digitálnych her jako součást marketingu nových médií. In Bártek, T. – Buček, D (eds.): Herní Studia. Sborník z CONFERENCE 2013. Brno : Flow, 2014. ISBN 978-80-905480-6-0, s. 108-125.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 97

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
36.08	22.68	17.53	8.25	13.4	2.06	0.0	0.0

Vyučujúci:

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI	Názov predmetu: marketingová komunikácia 001/21
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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: • Aktívna účasť na seminároch: 40% • Vypracovanie priebežných заданий: 10% • Vypracovanie záverečnej prípadovej štúdie: 50% 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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - orientuje sa v širokom spektre stratégií a nástrojov využívaných v rámci marketingovej komunikácie - dokáže aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované postupy a implementované komunikačné nástroje v oblasti marketingovej komunikácie. - na základe teoretických vedomostí a práce na prípadových štúdiách je študent schopný analyzovať aktuálnu situáciu na poli komunikačných aktivít konkrétnej spoločnosti, - vie ich posúdiť v zmysle konkrétneho problému a vytýčených cieľov a navrhnúť opatrenia na ich zmenu tak, aby značka dosiahla vytýčené ciele, - rozvíja si analytické schopnosti, komunikačné a prezentačné zručnosti, schopnosť argumentácie. - prácou na tímovom projekte si študent zároveň zlepší kooperáciu v tíme, a uvedomí individuálnu i spoločnú zodpovednosť pri práci na projekte.	
Stručná osnova predmetu: Stručná osnova predmetu: 1. Marketingový mix a Komunikačný mix 2. Podpora predaja 3. Priamy marketing 4. Osobný predaj 5. Public relations 6. Interné a externé PR	

7. Krízová komunikácia 8. Reklama 9. Cieľové skupiny 10. Mediálne plánovanie 11. Komunikačné stratégie 12. Integrovaná marketingová komunikácia 13. Prípadové štúdie a tvorba návrhu komunikačných kampaní							
Odporúčaná literatúra: Přikrylová, J. (2019). Moderní marketingová komunikace. Praha: Grada Publishing. Romaniuk, J., & Sharp, B. (2021). How Brands Grow 2. Oxford: University Press. Young, A. (2018). Ogilvy o reklamě v digitálním věku. Bratislava: Svojtko & comp. Spálová, L., et al. (2021). Attitudes Towards Different Influencer Categories - Exploration of Generation Z. Communication Today, 12(1) Spálová, L., & Balážiová, I. (2020). Terminological and historical background of guerrilla marketing as a marketing communication strategy. Social Communication, 6(1), DOI 10.2478/sc-2020-0009. Galera Matúšová, J. (2020). Komunikačné stratégie vybraných značiek v rôznych štádiách ich životného cyklu. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Nepovinná odporúčaná literatúra: Galera Matúšová, J., et al. (2022). Media Relations – Techniky, nástroje a tipy na budovanie vzťahov s médiami. Trnava: FMK UCM.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 150							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
32.67	36.67	25.33	3.33	0.0	2.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. PhDr. Jana Galera Matúšová, PhD., prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 13.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI	Názov predmetu: marketingová komunikácia digitálnych hier 002/21
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: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
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 (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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - študent/ka sa oboznámi s problematikou marketingu založenom na digitálnych hrách (game-based marketing); - orientuje sa v širokom spektre stratégií a nástrojov využívaných v rámci marketingovej komunikácie založenej na digitálnych hrách; - dokáže aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované postupy a implementované komunikačné nástroje v oblasti marketingovej komunikácie založenej na digitálnych hrách; - je schopný/á navrhnúť vlastné riešenia pre konkrétne prípady a zdôvodniť ich relevantnosť, orientuje sa v oblasti marketingu založenom na digitálnych hrách a gamifikácie v digitálnohernom sektore; - rozvíja si analytické a kritické myslenie aplikovateľné v marketingovej teórii, výskume aj praxi, komunikačné a prezentačné schopnosti v rámci simulovaného pracovného prostredia a tiež schopnosť pracovať v tíme; - osvojuje si schopnosť aktívneho získavania nových vedomostí a zručností potrebných pre samostatné riešenie problémov a zadaní;	

- po absolvovaní predmetu bude študent/ka disponovať teoretickými poznatkami z oblasti marketingu založenom na digitálnych hrách a povedomím o praktickej aplikácii marketingovo-komunikačných nástrojov v tomto sektore.

Stručná osnova predmetu:

1. Marketing založený na digitálnych hrách (game-based marketing)
2. Avatar-based marketing a virtuálne reklamné svety
3. Advergaming
 - 3.1. Reklamné hry
 - 3.2. In-game advertising
4. Hry pre zamestnancov.
5. Reklama okolo digitálnych hier
6. Hry v alternatívnej realite (ARGs)
7. Gamifikácia v marketingovej komunikácii
8. Digitálne hry ako mediálny formát v reklame

Odporúčaná literatúra:

Edery, D., & Mollick, E. (2009). Changing the Game: How video games are transforming the future of business. FT Press.

Mago, Z. (2016). World of advergaming: Digitálne hry ako nástroje reklamy. UCM.

Mago, Z. (2018). The concept of timelessness applied to advergames. Acta Ludologica, 1(2), 18-33.

Mago, Z. (2022). Spoločné aspekty in-game advertisingu a ambient marketingu. Dot.comm, 10(1), 5-13.

Mago, Z., & Lehocký, F. (2019). Dizajn reklamnej hry (nielen) pre nezávislých vývojárov. UCM.

Zichermann, G., & Linder, J. (2010). Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. John Wiley & Sons.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 134

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
28.36	33.58	24.63	9.7	0.75	2.99	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 13.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21mdTEDI001/21	Názov predmetu: masová a mediálna kultúra
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: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie je udelené na základe úspešného absolvovania vedomostného testu v písomnej forme. Vedomostný test v písomnej podobe predstavuje 100 % 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 študentky/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 písomne (e-mailom) predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach a tiež je potrebné riadne absolvovanie záverečného hodnotenia podľa pokynov vyššie. Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu nadobudnú tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: • dokážu dôslednejšie preniknúť do podstaty tvorby, produkcie a recepcie masovej, populárnej a mediálnej kultúry, • rozumejú všetkým relevantným procesom a faktorom, ktoré sa podieľajú na ich vytváraní, • na základe osvojenia si definíčných rámcov, pochopenia teoretických východísk autorov v dobových kontextoch vedia porozumieť vývoju názorov o masovej, populárnej a mediálnej kultúre a vedia si vytvoriť vlastné hodnotiace stanoviská, • získajú schopnosť orientovať sa v súčasnom množstve kultúrnej a mediálnej produkcie, • analyzujú charakteristické fenomény a sú schopné/í kriticky uvažovať v širších súvislostiach	

a kontextoch, ako aj interpretovať vlastné používateľské návyky v súvislosti s konzumáciou kultúrnych produktov a súčasnými kultúrnymi štýlmi,
 • majú schopnosť kriticky diskutovať o priemyselne produkovanej kultúre šírenej médiami a rozvíjať tak vlastné kritické myslenie.

Stručná osnova predmetu:

1. Civilizácia, civilizačné vlny.
2. Kultúra, kultúrne vzorce, vrstvy kultúry. Spoločnosť, sociálne roly.
3. Tradičná spoločnosť a masová spoločnosť.
4. Súvislosti medzi masovou komunikáciou, masovou spoločnosťou a masovou kultúrou.
5. Koncepcie davového a masového človeka. Davové a masové správanie.
6. Terminologické vymedzenie masovej kultúry a populárnej kultúry.
7. Vnímanie masovej kultúry v rámci koncepcie kultúrnych úrovní. Terminologické vymedzenie pojmu „gýč“ a jeho uplatnenie v kontexte reflexie masovej kultúry.
8. Formy kultúrneho života v jednotlivých historických epochách.
9. Myšlienky a výskumné línie Frankfurtskej školy.
10. Birminghamská škola a nový prístup ku vnímaniu populárnej kultúry.
11. Kultúrna realita neskorej moderny – mediálna kultúra 21. storočia.
12. Záverečné opakovanie.

Odporúčaná literatúra:

Fiske, J. (2020). Jak rozumět populární kultuře [Ako rozumieť populárnej kultúre]. Akropolis.
 Malíčková, M. et al. (2021). Iniciačné kapitoly z populárnej kultúry. UKF.
 Pravdová, H. (2009). Determinanty kreovania mediálnej kultúry. FMK UCM.
 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]. Wolters Kluwer.
 Radošinská, J. Omnivore vs univore: A reflection on the current knowledge on cultural taste and cultural consumption [Všežravec verzus jedno-žravec: Reflexia súčasných znalostí o kultúrnom vkuse a konzumácii kultúry]. European Journal of Media, Art & Photography, 6(2), 98-109.
 Radošinská, J. (2021). Okruhy problémov v štúdiu mediálnej kultúry I.: Hypermoderná spoločnosť. FMK UCM.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 147

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
8.84	26.53	27.89	16.33	19.73	0.68	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 14.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI014/23	Názov predmetu: nezávislé digitálne hry 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: II.	
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). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): - 10 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), (10 bodov) - 20% hodnotenia tvorí aktivita počas predmetných seminárov (zapájanie sa do diskusií, aktívny záujem o témy), (20 bodov) - 70 % hodnotenia tvorí záverečná ústna skúška, počas ktorej študent obhajuje vlastnú interpretáciu vybranej digitálnej hry. (70 bodov) 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: Študentka resp. študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - Počas predmetu rozširuje svoje znalosti o fungovaní segmentu nezávislých digitálnych hier - Spoznáva kreatívne procesy nezávislej tvorby a ich odlišnosti od veľkorozpočtovej produkcie - Získava povedomie o prínosoch nezávislej digitálno-hernej tvorby v rámci hrátskej kultúry, ako aj digitálno-herného priemyslu - Učí sa vnímať dané dielo v rámci širšieho socio-kultúrneho kontextu - Dokáže analyzovať a interpretovať nezávislé digitálne hry, pričom je schopný poukázať na kľúčové myšlienky, témy a motívy ktoré dané diela obsahujú - Je schopná/schopný kriticky zhodnotiť spoločenský prínos nezávislej digitálno-hernej tvorby	

- Vie jasne formulovať myšlienky na predmetnú tému
- Rozširuje svoje komunikačné kompetencie, nakoľko sa musí zapájať sa do diskusií, vyjadrovať a obhajovať svoj názor
- Z bodu vyššie vyplýva aj zlepšovanie argumentačných schopností
- Rozvíja kritické myslenie, ktoré je potrebné pre pochopenie socio-kultúrneho kontextu a interpretáciu samotných diel

Stručná osnova predmetu:

1. Úvod do problematiky.
2. Postavenie nezávislých hier a nezávislých herných vývojárov na hernom trhu. Nezávislá tvorba ako umenie. Problematika umenia v postmodernej dobe.
3. Úvod do interpretácie digitálnych hier a teoretické východiská
4. Interpretácia vybraného diela a jeho napojenie na kultúrne kontexty.
5. Interpretácia vybraného diela a jeho napojenie na kultúrne kontexty.
6. Interpretácia vybraného diela a jeho napojenie na kultúrne kontexty.
7. Interpretácia vybraného diela a jeho napojenie na kultúrne kontexty.
8. Interpretácia vybraného diela, komparácia kreatívnych postupov v nezávislej a mainstreamovej tvorbe.
9. Interpretácia vybraného diela, komparácia kreatívnych postupov v nezávislej a mainstreamovej tvorbe.
10. Interpretácia vybraného diela a skúmanie žánrových klišé.
11. Interpretácia vybraného diela a skúmanie žánrových klišé.
12. Záverečné zhrnutie, zadefinovanie finálneho zadania, voľná diskusia.

Odporúčaná literatúra:

Anthropy, A. (2012). Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. Seven Stories Press.

Clarke, M. J., & Wang, C. (2020). Indie Games in the Digital Age. Bloomsbury Publishing.

Juul, J. (2019). Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity. The MIT Press.

Juul, J. (2014). High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games.

Ruberg, B. (2020). The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games. Duke University Press Books.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský, anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 18

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
66.67	16.67	16.67	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD., Mgr. Veronika Šašalová

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI015/23	Názov predmetu: nezávislé digitálne hry 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): - 25 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov) a zapájanie sa do diskusií - 75 % hodnotenia tvorí záverečná ústna skúška, ktorá má formu odbornej diskusie na vybranú tému. 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: Študentka resp. študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - Počas predmetu rozširuje svoje znalosti o fungovaní segmentu nezávislých digitálnych hier - Spoznáva kreatívne procesy nezávislej tvorby a ich odlišnosti od veľkoročpočtovej produkcie - Získava povedomie o prínosoch nezávislej digitálno-hernej tvorby v rámci hráčskej kultúry, ako aj digitálno-herného priemyslu - Učí sa vnímať dané dielo v rámci širšieho socio-kultúrneho kontextu - Dokáže analyzovať nezávislé digitálne hry, a na základe zistených poznatkov poukázať na ich pôsobnosť v rámci digitálno-herného trhu a hráčskej kultúry - Je schopný kriticky zhodnotiť spoločenský a ekonomický prínos nezávislej digitálno-hernej tvorby - Vie jasne formulovať myšlienky na predmetnú tému - Rozširuje svoje komunikačné kompetencie, nakoľko je podnecovaný zapájať sa do diskusií, vyjadrovať a obhajovať svoj názor	

- Z bodu vyššie vyplýva aj zlepšovanie argumentačných schopností
- Rozvíja kritické myslenie, ktoré je potrebné pre pochopenie socio-kultúrneho kontextu a schopnosť poukázať na kľúčové aspekty vybraných digitálnych hier

Stručná osnova predmetu:

Stručná osnova predmetu:

1. Zhrnutie predchádzajúceho semestra, úvod do problematiky.
2. Nezávislá tvorba ako reakcia na mainstream. Od flash hier po prvé komerčné tituly.
3. Nostalgia a digitálne hry.
4. Skákačky, metroidvanie a návrat k starému dizajnu.
5. Rogue-like a hyper-náročné nezávislé hry.
6. RPG v rámci nezávislej digitálno-hernej tvorby.
7. Digitálne hry pre príležitostných hráčov (casual).
8. Ambície a rozpočet pri nezávislej digitálno-hernej tvorbe.
9. Shovelware a mobilná tvorba.
10. Úspešné nezávislé hry pre viacerých hráčov.
11. Homebrew, modding a amatérska tvorba.
12. Záverečné zhrnutie, zadefinovanie finálneho zadania, voľná diskusia.

Odporúčaná literatúra:

Anthropy, A. (2012). Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. Seven Stories Press.

Clarke, M. J., & Wang, C. (2020). Indie Games in the Digital Age. Bloomsbury Publishing.

Juul, J. (2019). Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity. The MIT Press.

Juul, J. (2014). High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games.

Ruberg, B. (2020). The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games. Duke University Press Books.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský, anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 17

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
82.35	17.65	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD., Mgr. Veronika Šašalová

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI900/21	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: 15	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia: II.	
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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - ovláda teoretické východiská danej témy a vie ich aplikovať do analýzy prípadovej štúdie, - dokáže sa orientovať v problematike digitálnych hier, - vie aktívnym spôsobom získavať sekundárne a primárne informácie a využívať ich na tvorbu riešení konceptov a návrhov, - je schopný formulovať odporúčania, návrh kampane a zdôvodniť ich, - vie charakterizovať cieľovú skupinu, ktorej je návrh určený, - je kreatívny, - vie zhodnotiť efektívnosť a účinnosť svojich návrhov, - dokáže odpovedať na otázky v posudkoch a viesť odbornú diskusiu.	
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 rýchlej, 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.

Odporúčaná 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 v riešení 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 a 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 typu diplomovej práce.
- Metodika písania záverečnej práce.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 97

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
45.36	15.46	17.53	9.28	10.31	2.06	0.0	0.0

Vyučujúci:

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI002/21	Názov predmetu: participačná kultúra a fanúšikovské štúdiá
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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na výučbe). Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 % hodnotenia): - 30 % (30 bodov) hodnotenia môže študent/ka dosiahnuť za aktívnu účasť na seminároch, prezentovanie vybraných tém a zapájanie sa do diskusií. V prípade, že študent/ka neprezentuje žiadnu z tém počas výučby, aktívna účasť na hodinách bez prezentovania tvorí 5 % (5 bodov) z celkového hodnotenia. - 70 % (70 bodov) hodnotenia pre tých, ktorí prezentovali počas semestra jednu z vybraných tém, tvorí záverečná seminárna práca, ktorá reflektuje vybranú problematiku v rámci participačnej kultúry, reps. fanúšikovských štúdií. Pre ostatných tvorí daná seminárna práca 95 % (95 bodov) z celkového hodnotenia. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56 % (celkovo 56 bodov zo 100). 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 študentky/študenta <0-55 %>.	
Výsledky vzdelávania: Predmet sa zameriava na výskum fanúšikov, ich aktivít a prínosu v rámci participačnej kultúry. Študentky a študenti získajú nasledujúce vedomosti, znalosti, kompetencie: - osvoja si hlavné smery štúdia fanúšikov a ich aktivít v nadväznosti na skúmanie publik (angl. audience studies) a vedia ich dať do súvislosti so sférou teórie digitálnych hier, - rozšíria si povedomie a poznatky o stave fanúšikovskej kultúry na globálnej úrovni aj na Slovensku,	

- oboznámi sa so základnými pojmami, smerodajnými a významnými menami výskumníkov v tomto smere (Fiske, Jenkins, Hall, Hills atď.),
- vedia bližšie vysvetliť koncepty a pojmy: fanúšik, fanúšikovstvo, fanúšikovská fikcia, fanúšikovské umenie, tzv. fan speak, modding, participačná kultúra, osvojovanie si originálnych textov (angl. textual poaching) a ďalšie,
- dokážu vysvetliť na ukážkových štúdiách skúmanie fanúšikovských skupín a prezentujú vlastné výsledky a zistenia,
- otvorene diskutujú o každej téme, môžu prejavovať a na uvedených príkladoch demonštrovať fungovanie vybraného segmentu participačnej kultúry,
- absolvovaním predmetu nadobudnú prehľad o participačnej kultúre a fanúšikovstve, vďaka čomu získavajú lepšie kritické myslenie a schopnosť orientovať sa v jednotlivých prejavoch fanúšikovskej tvorby.
- dopracujú sa k lepším komunikačným schopnostiam, tolerancii k ostatným a teda i k úspešnému zvládaniu konfliktov či pozitívnemu prístupu k populárnej tvorbe a zmenia prístup k vlastnej kreativite.

Stručná osnova predmetu:

1. Zoznámenie s predmetom, preberanou problematikou a podmienkami ukončenia.
2. Úvod do štúdia fanúšikovskej kultúry a aktívnych mediálnych publik. Spoločné znaky a rozdiely, vysvetlenie konceptov.
3. Aktívny fanúšik; Birminghamská škola a chápanie populárnej kultúry podľa Fiskeho.
4. Textové pytliačstvo (angl. textual poaching) - Jenkins a jeho najvýznamnejšie práce v oblasti skúmania fanúšikov.
5. Metodológia skúmania správania sa fanúšikov - kvalitatívne a kvantitatívne výskumy.
6. Etymológia pojmu fanúšik, jeho historické vnímanie, rozdelenie fanúšikov a ich aktivít.
7. Fanúšikovia, fandomy a aktivity ich členov.
8. Reč fanúšikov - fanspeak.
9. Pretváranie originálnych textov fanúšikmi - fanúšikovská fikcia, fanúšikovské umenie, kostýmová hra (angl. cosplay).
10. Fanúšikovstvo v (digitálnych) hrách a vo virtuálnom priestore.
11. Budúcnosť fanúšikov a ich pretvárania a zasahovania do originálnych textov a obsahov.
12. Záverečné zhrnutie, diskusia.

Odporúčaná literatúra:

- Coppa, F. (2017). The fanfiction reader. University of Michigan Press.
- Fiske, J. (2018). Jak rozumět populární kultuře. Akropolis.
- Hills, M. (2013). Fiske's 'textual productivity' and digital fandom: Web 2.0 democratization versus fan distinction? Journal of Audience & Reception Studies, 10(1).
- Jenkins, H. (1992). Textual poachers: Television fans & participatory culture. Routledge.
- Radošinská, J. (2021). Okruhy problémov v štúdiu mediálnej kultúry I. Hypermoderná spoločnosť. FMK UCM.
- Radošinská, J., & Mičová, S. (2018). Fan cultures in the 21st century: A media studies perspective. In SGEM 2018 Conference Proceedings 4.1 (pp. 167-174). STEF92 Technology.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 150							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
57.33	24.67	10.0	4.67	1.33	2.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI	Názov predmetu: podnikateľský inkubátor I. 003/21
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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie podnikateľského zámeru = 50 % Prezentácia podnikateľského zámeru = 40 % Účasť = 10% Záverečná hodnotiaci 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: naučí sa orientovať sa v problematike podnikania, pochopí, akým spôsobom funguje hľadanie podnikateľských nápadov, resp. ako sledovať impulzy pre podnikateľské príležitosti, naučí sa princípy hľadania podnikateľského nápadu a formovania podnikateľského nápadu. výsledkom predmetu v zimnom semestri bude formovanie modelu produktu alebo služby, ktorý študent odprezentuje a overí záujem spotrebiteľov o daný produkt alebo službu, utvrdí si prezentačné zručnosti a posilní si schopnosť v práci v tíme.	
Stručná osnova predmetu: Úvod do štúdia predmetu Dôvody a formy podnikania Metódy hľadania nápadov Študentské podnikateľské nápady - selekcia nápadov a premena nápadov na príležitosť Formy realizovateľnosti nápadov Overenie záujmu zákazníkov - prieskum potrieb zákazníkov a prieskum konkurencie Projektovanie nápadu I. Projektovanie nápadu II. Modelovanie nápadu - tvorba dema Overenie modelu Vyhodnotenie overovania modelu - zhodnotenie realizovateľnosti nápadu Prezentácia a “predaj” nápadu na podnikanie	
Odporúčaná literatúra: Blanchard, K. (2004). The One Minute Manager. HarperCollins Publishers. Covey, S. R. (2010). 7 návykov skutočne efektívnych ľudí. Eastone Books.	

Guillebeau, Ch. (2018). Vedl'ajší príjem. Eastone Books. Kudzběl, M. (2006). Bata - The Business Miracle. Marada. Svobodová, I., & Andrea, M. (2017). Od nápadu k podnikateľskému plánu. Garda. Štěpán, K. (2020). Produktivní podnikatel. Garda. Williams, J. (2017). Začni vydělávat na tom, co tě baví. Garda.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 16							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
87.5	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Matej Martovič, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 13.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI	Názov predmetu: podnikateľský inkubátor II. 004/21
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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie podnikateľského plánu = 50% Prezentácia podnikateľského plánu = 40% Účasť = 10% 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: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozvíja svoj podnikateľský nápad, na ktorom pracoval v zimnom semestri v prvej časti predmetu Podnikateľský inkubátor I, • pracuje na vytvorení podnikateľského plánu, ktorý je základom na vytvorenie úspešného podnikateľského zámeru a následne premenenie zámeru na firmu, • študent si v 12 blokoch osvojí jednotlivé fázy podnikateľského projektu, pričom bude pracovať na vytvorení podrobných jednotlivých častí podnikateľských plánov, • vypracuje kompletný podnikateľský plán, ktorý môže študentovi slúžiť na ďalšie rozvíjanie svojho podnikania, či už pri získavaní investora projektu, či pre účely úverového financovania projektu.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do predmetu - čo je a aká je úloha podnikateľského plánu? 2. Charakteristika produktu a vlastníka 3. Analýza trhu a zákazníkov 4. Analýza konkurencie 5. Analýza dodávateľov 6. Personálne zabezpečenie 7. Marketing a komunikácia 8. Finančný plán 9. Analýza rizík 10. Vyhodnotenie projektu	

11. Crowdfunding							
12. Prezentácia podnikateľských plánov							
Odporúčaná literatúra: Blanchard, K. (2004). The One Minute Manager. HarperCollins Publishers. Covey, S. R. (2010). 7 návykov skutočne efektívnych ľudí. Eastone Books. Guillebeau, Ch. (2018). Vedľajší príjem. Eastone Books. Kudzbel, M. (2006). Bata - The Business Miracle. Marada. Svobodová, I., & Andrea, M. (2017). Od nápadu k podnikateľskému plánu. Garda. Štepán, K. (2020). Produktivní podnikatel. Garda. Williams, J. (2017). Začni vydělávat na tom, co tě baví. Garda.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 13							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
84.62	7.69	7.69	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Matej Martovič, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 13.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI	Názov predmetu: podnikateľský inkubátor III. 005/21
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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Práca na hodine 40 % Účasť 10 % Prezentácia produktu podnikateľa 50 % Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX)	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu študent získa nasledovné vedomosti, zručnosti a kompetencie: • naučí sa základné a dôležité poznatky o podnikaní, • porozumie legislatívnym možnostiam foriem podnikania, • získa informácie o firemnom účtovníctve a daňových povinnostiach podnikateľa, • zoznámi sa s problematikou personálneho zabezpečenia podniku a mzdovou politikou, • nadobudne poznatky z praxe - na predmete budú prednášať aj ľudia z praxe, ktorí predstavia svoj príbeh o podnikaní a podelia sa so študentmi predmetu, • študenti budú počas predmetu pracovať aj na vylepšovaní produktov/služieb svojho podnikateľského nápadu.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do predmetu. 2. Formy podnikania I. - legislatívne možnosti jednotlivých foriem podnikania 3. Formy podnikania II. - príprava a analýza foriem podnikania pre podnikateľské nápady študentov 4. Príbeh podnikateľa I. - ako založiť úspešný podnik 5. Účtovníctvo ako súčasť podnikania 6. Ako zlepšiť svoj produkt/službu I. 7. Dane a daňové povinnosti podnikateľa 8. Ako zlepšiť svoj produkt/službu II. 9. Mzdy a mzdová politika podnikov 10. Dane a daňová politika podniku 11. Ako zlepšiť svoj produkt/službu III. 12. Prezentácia projektov	

Odporúčaná literatúra:

Blanchard, K. (2004). The One Minute Manager. HarperCollins Publishers.
Covey, S. R. (2010). 7 návykov skutočne efektívnych ľudí. Eastone Books.
Guillebeau, Ch. (2018). Vedľajší príjem. Eastone Books.
Kudzběl, M. (2006). Bata - The Business Miracle. Marada.
Svobodová, I., & Andrea, M. (2017). Od nápadu k podnikateľskému plánu. Garda.
Štěpán, K. (2020). Produktivní podnikatel. Garda.
Williams, J. (2017). Začni vydělávat na tom, co tě baví. Garda.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovensky

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 4

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
75.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Matej Martovič, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 13.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI006/21	Názov predmetu: podnikateľský inkubátor 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Prezentácia podniku = 40% Projekt podniku študenta = 50% Účasť = 10% Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX)	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu študent získa nasledovné vedomosti, zručnosti a kompetencie: • oboznámi sa s mäkkými zručnosťami podnikateľa, ktoré sú potrebné pre úspech a dobré vedenie firmy - rétorikou, biznis etiketa, time manažment a stanovenie cieľov, • vie aplikovať nadobudnuté poznatky do praxe – súčasťou predmetu budú aj workshopy podnikateľa a prezentácia podniku študenta, posledná časť predmetu je postavená na finalizovaní firmy študenta, ako aj na kreovanie osobnosti podnikateľa.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do predmetu 2. Rétorika - mäkká zručnosť podnikateľa 3. Rétorika a argumentácia - cvičenie 4. Business etiketa I. 5. Business etiketa II. 6. Timemanažment 7. Rétorika a timemanažment ako súčasť predaja produktov/služieb 8. Stanovenie cieľov 9. Workshop podnikateľa I. 10. Workshop podnikateľa II. 11. Prezentácia podnikateľa I. 12. Prezentácia podnikateľa II.	
Odporúčaná literatúra: Blanchard, K. (2004). The One Minute Manager. HarperCollins Publishers. Covey, S. R. (2010). 7 návykov skutočne efektívnych ľudí. Eastone Books. Guillebeau, Ch. (2018). Vedľajší príjem. Eastone Books.	

Kudzběl, M. (2006). Bata - The Business Miracle. Marada. Svobodová, I., & Andrea, M. (2017). Od nápadu k podnikatelskému plánu. Garda. Štěpán, K. (2020). Produktivní podnikatel. Garda. Williams, J. (2017). Začni vydělávat na tom, co tě baví. Garda.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 4							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Matej Martovič, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 13.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI008/23	Názov predmetu: praktikum projektového manažmentu 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: II.	
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 %> Výsledné hodnotenie tvorí: 20 % - účasť na hodinách 30 % - účasť na workshope Radical Candor 50 % úspešnosť tímu pri vývoji hry	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - zlepši úroveň svojej spoločenskej inteligencie, - naučí sa riadiť konflikty, - zvládne realizovať rozhodnutia, - vie efektívne zdieľať svoju víziu s ostatnými členmi tímu, - vie, ako pripraviť, podporiť a viesť svojich ľudí cez tieto rôzne organizačné zmeny, - naučí sa potrebným medziľudským zručnostiam, akými sú aktívne počúvanie, poskytovanie a prijímanie spätnej väzby, (ne)verbálna komunikácia, schopnosti riešiť problémy a tímová práca, - naučia sa metódam, akými sú coaching, leadership, inklúzia, selfmanažment.	
Stručná osnova predmetu: Študenti budú počas semestra pracovať ako vedúci (lídri) prideleného vývojárskeho tímu, ktorý pracuje na určitom projekte. Študent bude musieť organizovať pravidelné stretnutia (porady) s tímom, kontrolovať progres, nastaviť časový harmonogram, riešiť konflikty v tíme a dotiahnuť projekt do úspešného konca. Okrem toho majú poslucháči k dispozícii niekoľko workshopov, ktoré	

im pomôžu zlepšiť komunikačné mäkké zručnosti a mentorov - tzv. project ownerov, ktorí budú mentorovať samotných teamleaderov a pomáhať im riešiť ich problémy.							
Odporúčaná literatúra: Doležal, J. (2022) Agilní přístupy vývoje produktu a řízení projektu. Grada. Flyvbjerg, B. & Gardner, D. How big things get done [Ako sa spravia veľké projekty]. MacMillan. Kieran, D. (2021). The Complex Project Toolkit: Using design thinking to transform the delivery of your hardest projects. Major Street Pub. Scott, K. (2017). Radical Candor. St. Martin ' Press. Sutherland, J. (2015). Scrum The Art of doing Twice the Work in Half the Time. [Scrum Umenie urobiť dvakrát viac práce za polovicu času]. Crown Publishing. Dostupne: https://www.agileleanhouse.com/lib/lib/News/More_Praise_for_Scrum_The_Art_of_Doing_T.pdf							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 4							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
75.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI009/23	Názov predmetu: praktikum projektového manažmentu 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: II.	
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 %> Výsledné hodnotenie tvorí: 20 % - účasť na hodinách 30 % - účasť na workshope Radical Candor 50 % úspešnosť tímu pri vývoji hry	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - zlepši úroveň svojej spoločenskej inteligencie, - naučí sa riadiť konflikty, - zvládne realizovať rozhodnutia, - vie efektívne zdieľať svoju víziu s ostatnými členmi tímu, - vie, ako pripraviť, podporiť a viesť svojich ľudí cez tieto rôzne organizačné zmeny, - naučí sa potrebným medziľudským zručnostiam, akými sú aktívne počúvanie, poskytovanie a prijímanie spätnej väzby, (ne)verbálna komunikácia, schopnosti riešiť problémy a tímová práca, - naučia sa metódam, akými sú coaching, leadership, inklúzia, selfmanažment.	
Stručná osnova predmetu: Študenti budú počas semestra pracovať ako vedúci (lídri) prideleného vývojárskeho tímu, ktorý pracuje na určitom projekte. Študent bude musieť organizovať pravidelné stretnutia (porady) s tímom, kontrolovať progres, nastaviť časový harmonogram, riešiť konflikty v tíme a dotiahnuť projekt do úspešného konca. Okrem toho majú poslucháči k dispozícii niekoľko workshopov, ktoré	

im pomôžu zlepšiť komunikačné mäkké zručnosti a mentorov - tzv. project ownerov, ktorí budú mentorovať samotných teamleaderov a pomáhať im riešiť ich problémy.							
Odporúčaná literatúra: Doležal, J. (2022) Agilní přístupy vývoje produktu a řízení projektu. Grada. Flyvbjerg, B. & Gardner, D. How big things get done [Ako sa spravia veľké projekty]. MacMillan. Kieran, D. (2021). The Complex Project Toolkit: Using design thinking to transform the delivery of your hardest projects. Major Street Pub. Scott, K. (2017). Radical Candor. St. Martin ' Press. Sutherland, J. (2015). Scrum The Art of doing Twice the Work in Half the Time. [Scrum Umenie urobiť dvakrát viac práce za polovicu času]. Crown Publishing. Dostupne: https://www.agileleanhouse.com/lib/lib/News/More_Praise_for_Scrum_The_Art_of_Doing_T.pdf							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
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. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI010/23	Názov predmetu: praktikum projektového manažmentu 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: II.	
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 %> Výsledné hodnotenie tvorí: 20 % - účasť na hodinách 30 % - účasť na workshope Radical Candor 50 % úspešnosť tímu pri vývoji hry	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - zlepši úroveň svojej spoločenskej inteligencie, - naučí sa riadiť konflikty, - zvládne realizovať rozhodnutia, - vie efektívne zdieľať svoju víziu s ostatnými členmi tímu, - vie, ako pripraviť, podporiť a viesť svojich ľudí cez tieto rôzne organizačné zmeny, - naučí sa potrebným medziľudským zručnostiam, akými sú aktívne počúvanie, poskytovanie a prijímanie spätnej väzby, (ne)verbálna komunikácia, schopnosti riešiť problémy a tímová práca, - naučia sa metódam, akými sú coaching, leadership, inklúzia, selfmanažment.	
Stručná osnova predmetu: Študenti budú počas semestra pracovať ako vedúci (lídri) prideleného vývojárskeho tímu, ktorý pracuje na určitom projekte. Študent bude musieť organizovať pravidelné stretnutia (porady) s tímom, kontrolovať progres, nastaviť časový harmonogram, riešiť konflikty v tíme a dotiahnuť projekt do úspešného konca. Okrem toho majú poslucháči k dispozícii niekoľko workshopov, ktoré	

im pomôžu zlepšiť komunikačné mäkké zručnosti a mentorov - tzv. project ownerov, ktorí budú mentorovať samotných teamleaderov a pomáhať im riešiť ich problémy.							
Odporúčaná literatúra: Doležal, J. (2022) Agilní přístupy vývoje produktu a řízení projektu. Grada. Flyvbjerg, B. & Gardner, D. How big things get done [Ako sa spravia veľké projekty]. MacMillan. Kieran, D. (2021). The Complex Project Toolkit: Using design thinking to transform the delivery of your hardest projects. Major Street Pub. Scott, K. (2017). Radical Candor. St. Martin ' Press. Sutherland, J. (2015). Scrum The Art of doing Twice the Work in Half the Time. [Scrum Umenie urobiť dvakrát viac práce za polovicu času]. Crown Publishing. Dostupne: https://www.agileleanhouse.com/lib/lib/News/More_Praise_for_Scrum_The_Art_of_Doing_T.pdf							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI011/23	Názov predmetu: praktikum projektového manažmentu 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: II.	
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 %> Výsledné hodnotenie tvorí: 20 % - účasť na hodinách 30 % - účasť na workshope Radical Candor 50 % úspešnosť tímu pri vývoji hry	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - zlepši úroveň svojej spoločenskej inteligencie, - naučí sa riadiť konflikty, - zvládne realizovať rozhodnutia, - vie efektívne zdieľať svoju víziu s ostatnými členmi tímu, - vie, ako pripraviť, podporiť a viesť svojich ľudí cez tieto rôzne organizačné zmeny, - naučí sa potrebným medziľudským zručnostiam, akými sú aktívne počúvanie, poskytovanie a prijímanie spätnej väzby, (ne)verbálna komunikácia, schopnosti riešiť problémy a tímová práca, - naučia sa metódam, akými sú coaching, leadership, inklúzia, selfmanažment.	
Stručná osnova predmetu: Študenti budú počas semestra pracovať ako vedúci (lídri) prideleného vývojárskeho tímu, ktorý pracuje na určitom projekte. Študent bude musieť organizovať pravidelné stretnutia (porady) s tímom, kontrolovať progres, nastaviť časový harmonogram, riešiť konflikty v tíme a dotiahnuť projekt do úspešného konca. Okrem toho majú poslucháči k dispozícii niekoľko workshopov, ktoré	

im pomôžu zlepšiť komunikačné zručnosti a mentorov - tzv. project ownerov, ktorí budú mentorovať samotných teamleaderov a pomáhať im riešiť ich problémy.							
Odporúčaná literatúra: Doležal, J. (2022) Agilní přístupy vývoje produktu a řízení projektu. Grada. Flyvbjerg, B. & Gardner, D. How big things get done [Ako sa spravia veľké projekty]. MacMillan. Kieran, D. (2021). The Complex Project Toolkit: Using design thinking to transform the delivery of your hardest projects. Major Street Pub. Scott, K. (2017). Radical Candor. St. Martin ' Press. Sutherland, J. (2015). Scrum The Art of doing Twice the Work in Half the Time. [Scrum Umenie urobiť dvakrát viac práce za polovicu času]. Crown Publishing. Dostupne: https://www.agileleanhouse.com/lib/lib/News/More_Praise_for_Scrum_The_Art_of_Doing_T.pdf							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI005/23	Názov predmetu: preddiplomová prax
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 80s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu zahŕňajú odovzdanie nasledujúcich dokumentov: 1. Potvrdenie o vykonaní praxe v minimálnom rozsahu 80 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 4 týždňov (80 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 - preddiplomová 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: 27							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	92.59	7.41
Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI012/23	Názov predmetu: priemysel 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: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): - 30% (30 bodov) hodnotenia tvorí aktivita počas predmetných seminárov (zapájanie sa do diskusií, aktívny záujem o témy), - 70 % (70 bodov) hodnotenia tvorí vypracovanie diskusného príspevku na vybranú tému. Diskusný príspevok musí spĺňať všetky formálne aj obsahové kritériá akademického textu. 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: Študentka, resp. študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - Počas predmetu rozširuje svoje znalosti o kľúčovom dianí v digitálno-hernom priemysle. - Spoznáva prominentné spoločnosti pôsobiace na digitálno-hernom trhu, ako aj ich kreatívne postupy a ekonomické stratégie - Je schopný definovať rôzne vrstvy digitálno-herného priemyslu, od AAA až po nezávislú tvorbu a sú mu zrejmé rozdiely medzi prístupom tvorcov z rozličných vrstiev k ich produkcií a publikám - Dokáže kriticky zhodnotiť spoločenský a ekonomický prínos kľúčových aktérov v rámci digitálno-herného priemyslu a ich digitálno-hernej tvorby - Vie jasne formulovať myšlienky na predmetnú tému - Rozširuje svoje komunikačné kompetencie, nakoľko je podnecovaný zapájať sa do diskusií, vyjadrovať a obhajovať svoj názor	

- Z bodu vyššie vyplýva aj zlepšovanie argumentačných schopností
- Rozvíja kritické myslenie, ktoré je potrebné ako pri samotných diskusiách, tak pre vypracovanie kvalitného diskusného príspevku

Stručná osnova predmetu:

1. Úvod do problematiky.
2. Platformová segmentácia digitálno-herného trhu (PC, konzoly, hand-held, mobil).
3. Segmentácia podľa veľkosti štúdia (AAA, AA, nezávislá tvorba, homebrew).
4. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 1.
5. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 2.
6. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 3.
7. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 4.
8. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 5.
9. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 6.
10. Kľúčové spoločnosti digitálno-herného trhu 7.
11. Komparácia kreatívnych a ekonomických postupov skúmaných digitálno-herných spoločností.
12. Záverečné zhrnutie, zadefinovanie finálneho zadania, voľná diskusia.

Odporúčaná literatúra:

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

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (2015). Understanding Video Games: The Essential Introduction. Routledge.

Kerr, A. (2016). Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era. Routledge.

Rugill, J., McAllister, K., Nichols, R., Kaufman, R. (2016). Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk About the Business of Play. Routledge.

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

Wardya, B. J. (2018). The Video Games Textbook: History • Business • Technology. A K Peters.

Zackariasson, P., Wilson, T. L. (ed.) (2012). The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future. Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský, anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 15

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
80.0	13.33	6.67	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI013/23	Názov predmetu: priemysel 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: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): - 30% (30 bodov) hodnotenia tvorí aktivita počas predmetných seminárov (zapájanie sa do diskusií, aktívny záujem o témy), - 70 % (70 bodov) hodnotenia tvorí záverečná ústna skúška pri ktorej vedie študentka, resp. študent odbornú diskusiu s pedagógom na vybranú tému. 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: Študentka, resp. študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - Počas predmetu rozširuje svoje znalosti o kľúčovom dianí v digitálno-hernom priemysle. - Spoznáva prominentné spoločnosti pôsobiace na digitálno-hernom trhu, ako aj ich kreatívne postupy a ekonomické stratégie - Je schopný definovať rôzne vrstvy digitálno-herného priemyslu, od AAA až po nezávislú tvorbu a sú mu zrejmé rozdiely medzi prístupom tvorcov z rozličných vrstiev k ich produkcií a publikám - Dokáže kriticky zhodnotiť spoločenský a ekonomický prínos kľúčových aktérov v rámci digitálno-herného priemyslu a ich digitálno-hernej tvorby - Vie jasne formulovať myšlienky na predmetnú tému - Rozširuje svoje komunikačné kompetencie, nakoľko je podnecovaný zapájať sa do diskusií, vyjadrovať a obhajovať svoj názor	

- Z bodu vyššie vyplýva aj zlepšovanie argumentačných schopností
- Rozvíja kritické myslenie, ktoré je potrebné ako pri samotných diskusiách, tak pre vypracovanie kvalitného diskusného príspevku

Stručná osnova predmetu:

1. Zhrnutie predchádzajúceho semestra, úvod do problematiky.
2. Monetizácia a jej premeny v rámci digitálno-herného trhu.
3. Globálna segmentácia digitálno-herného trhu.
4. Ziskovosť a kritická recepcia digitálnych hier.
5. Popredné tituly digitálno-herného trhu.
6. Popredné tituly digitálno-herného trhu 2.
7. Popredné tituly digitálno-herného trhu 3.
8. Digitálne hry a filmový priemysel.
9. Digitálne hry, knižný a komiksový priemysel.
10. Digitálne hry a hudobný priemysel.
11. Záverečné zhrnutie, zadefinovanie finálneho zadania, voľná diskusia.

Oporúčaná literatúra:

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

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (2015). Understanding Video Games: The Essential Introduction. Routledge.

Kerr, A. (2016). Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era. Routledge.

Rugill, J., McAllister, K., Nichols, R., Kaufman, R. (2016). Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk About the Business of Play. Routledge.

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

Wardyga, B. J. (2018). The Video Games Textbook: History • Business • Technology. A K Peters.

Zackariasson, P., Wilson, T. L. (ed.) (2012). The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future. Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský, anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 14

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
78.57	21.43	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI001/23	Názov predmetu: procesy produkcie a postprodukcie hier I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška / Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 / 1 Za obdobie štúdia: 26 / 13 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
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). Študenti a študentky počas semestra pracujú v tímoch na hernom projekte, výsledné hodnotenie je založené na kombinácii samohodnotenia, vzájomného hodnotenia v tímoch a hodnotenia výsledkov projektu (herného prototypu) externými lektormi/lektorkami a vyučujúcimi. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka 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/ka po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - naučí sa podieľať na efektívnej tímovej spolupráci vo vývoji herného projektu, osvojí si ďalšie mäkké zručnosti (komunikácia, flexibilita, kreativita, prezentačné schopnosti) - vie vytvoriť dokumenty potrebné pre tvorbu herného projektu, - získa praktické znalosti z oblasti projektového manažmentu - osvojí si systém prototypovania a schopnosť navrhnúť MVP (minimum viable product) - naučí sa aplikovať agilnú metódu práce a iteratívny dizajnový proces - nadobudne skúsenosti s riešením problémov vo vývoji projektu - absolvuje komplexný proces vývoja hier	
Stručná osnova predmetu: Vyučovanie prebieha podľa harmonogramu určeného vyučujúcimi. V prvej polovici semestra (5-8 týždňov) sa konajú prednášky o vybraných témach herného dizajnu a vývoja. Prednášajú vyučujúci/e a externí lektori/externé lektorky z prostredia herného dizajnu a produkcie. Prednášky sa striedajú s cvičeniami zameranými na tvorbu nápadov, brainstormingové a prototypovacie	

techniky, používanie nástrojov tímového a projektového manažmentu. V druhej časti semestra majú študenti a študentky priestor na prácu na svojich projektoch. Semináre a konzultácie sú zamerané na prvky iteratívneho dizajnového procesu, prototypovanie, testovanie a revíziu prototypov, podávanie spätnej väzby a mentorovanie (zo strany vyučujúcich a externých lektorov).

Vybrané témy prednášok:

1. Ako vymyslieť produkt, na ktorom budem robiť a ako začať vývojový proces
2. Agilné projektové plánovanie
3. 5 rituálov agilného vývojového procesu
4. Analýza obrazu, tvorba grafických konceptov a herných súčastí
5. Základy zvukového dizajnu a tvorby hudby v hrách
6. Praktické otázky naratívneho dizajnu
7. Nástroje projektového manažmentu
8. Efektívna práca v tíme – time management, follow ups, daily stand ups
9. Ako dávať a prijímať feedback

Na základe rozdelenia herného vývoja do piatich fáz (koncepčná, predprodukčná, produkčná, zabezpečovanie kvality/QA, udržiavanie/maintenance - podľa Fullerton, 2019) Procesy produkcie a postprodukcie hier I. zahŕňajú koncepčnú, predprodukčnú a časť produkčnej fázy. Výsledkom tohto projektovo zameraného predmetu by mala byť pôvodná digitálna hra vyvinutá študentmi a študentkami spolupracujúcimi v tíme. Projekt by mal od začiatku brať do úvahy všetky prvky, z ktorých pozostáva digitálna hra - teda herné mechaniky, grafické spracovanie a naratívny dizajn, ale aj auditívnu stránku, spôsob implementácie zvukov a podobne. Projekt je štruktúrovaný vo výstupoch, ktoré napodobňujú postupy herného vývoja v praxi: 1. Herný koncept/treatment, 2. Plán projektu, 3. Hernodizajnový dokument (GDD) so zvýraznením prvkov art dizajnu a zvukového dizajnu, 4. Hrateľný prototyp/build.

Tvorba tímov

Študenti a študentky zostavia tímy tak, aby v každom boli zastúpené funkcie: programátor/ka, herný dizajnér/herná dizajnérka, grafický dizajnér/grafická dizajnérka, zvukový dizajnér/zvuková dizajnérka.

Koncept/treatment

Obsahuje a) názov, b) krátky slogan alebo tagline, c) popis, d) žáner, e) kľúčové prvky, f) cieľovú platformu a g) jedinečné prednosti produktu (unique selling points).

Plán projektu

Obsahuje detailný rozvrh projektu až po finálnu verziu podľa princípov agilného plánovania (šprinty, míľniky) a vo forme Ganttovho diagramu

GDD

Odovzdáva sa dva mesiace po začiatku ZS. Vypracováva sa podľa odporúčaní metodiky písania aplikačných záverečných prác pre skrátené GDD s doplnením o prvky art dizajnu a zvukového dizajnu.

Prototyp/build

Na stretnutí v decembri (3 mesiace po začiatku ZS) tímy prezentujú digitálny prototyp (to znamená aspoň jadrové herné mechaniky, ukážky koncept artu). Prototypy prechádzajú testovaním a podávaním spätnej väzby. V skúškovom období tímy odovzdávajú build, čiže hrateľný prototyp zameraný na jadrové mechaniky s čiastočne dokončenými assetmi.

Odporúčaná literatúra:

- Bond, J. G. (2022). Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#. (3. vyd.) Addison-Wesley Professional.
- Bridgett, R. (2021). Leading with Sound: Proactive Sound Practices in Video Game Development. (1. vyd.) New York: Routledge.
- Farkaš, T. & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. FMK UCM.

Fullerton, T. (2019). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. (4. vyd.) Boca Raton, FL: CRC Press.

Kerr, A. (2017). Global Games: Production, Circulation, and Policy in the Networked Era. New York: Routledge.

Mago, Z. (2016). World of Advergaming: Digitálne hry ako nástroje reklamy. FMK UCM

Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses (3. vyd.). CRC Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský, anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 37

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
18.92	35.14	29.73	5.41	5.41	5.41	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD., Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, Mgr. art. Martin Engler, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI002/23	Názov predmetu: procesy produkcie a postprodukcie hier II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška / Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 / 1 Za obdobie štúdia: 26 / 13 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
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). Študenti počas semestra pokračujú v tímovej práci na projektoch, vytvorených v prvom semestri. Hodnotenie je založené opäť na kombinácii samohodnotenia, vzájomného hodnotenia študentov v tímoch a hodnotenia výsledkov projektu externými lektormi a vyučujúcimi. 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/ka po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - naučí sa podieľať na efektívnej tímovej spolupráci vo vývoji herného projektu, osvojí si ďalšie mäkké zručnosti (komunikácia, flexibilita, kreativita, prezentačné schopnosti) - vie vytvoriť dokumenty potrebné pre tvorbu herného projektu, - získa praktické znalosti z oblasti projektového manažmentu - osvojí si systém prototypovania a schopnosť navrhnuť MVP (minimum viable product) - naučí sa aplikovať agilnú metódu práce a iteratívny dizajnový proces - nadobudne skúsenosti s riešením problémov vo vývoji projektu - absolvuje komplexný proces vývoja hier	
Stručná osnova predmetu: Počas tohto semestra by mali študenti aktívne pracovať na svojich projektoch, resp. herných prototypoch. Vyučovanie prebieha formou seminárov a konzultácií. Vyučujúci by mali zohrávať úlohu konzultantov v troch základných oblastiach: herný dizajn, grafický dizajn a zvukový dizajn. Do konzultácií a mentoringu sa naďalej zapájajú externí spolupracovníci.	

Témy konzultácií pre oblasť herného a grafického dizajnu:

- Prepojenie dizajnu mechaník a grafiky
- Vizualizácie pomocou 2D techník
- Vizualizácie pomocou 3D techník
- Pokročilé výtvarné techniky

V rámci zvukového dizajnu a tvorby hudby sa počas konzultácií budú riešiť tieto témy:

- Typy, počty zvukov a ich variácií v súvislosti so žánrom hry
- Funkcie zvukov v danom projekte
- Spôsob implementácie daných zvukov (engine alebo middleware, rozmiestnenie zvukov na základe priestoru hry, 2D/3D zvuk..)
- Typy a počty skladieb/hudobných loopov na základe toho, kde budú použité
- Spôsob implementácie skladieb a z toho vyplývajúce otázky (akým spôsobom bude hudba exportovaná, ako a či bude slučkovaná, prípadne či bude využívať možnosti adaptívneho spracovania
- Špecifické problémy, týkajúce sa zvuku, vyplývajúce z daných prototypov (ako vytvoriť konkrétny zvuk, nahrávanie voice-overu/dialógov, aké pluginy/nástroje využiť pri tvorbe hudby atď.)

Na základe rozdelenia herného vývoja do piatich fáz (konceptná, predprodukčná, produkčná, zabezpečovanie kvality/QA, udržiavanie/maintenance - podľa Fullerton, 2019) prvá časť predmetu (ZS) by mala zahŕňať konceptnú, predprodukčnú a časť produkčnej fázy. Druhá časť predmetu (Vývoj herného projektu II, LS) obsahuje zvyšok produkčnej fázy a QA fázu až po vydanie hry (launch). Výsledkom tohto projektovo zameraného predmetu by mala byť pôvodná digitálna hra vyvinutá študentmi spolupracujúcimi v tíme. Projekt by mal od začiatku brať do úvahy všetky prvky, z ktorých pozostáva digitálna hra - teda herné mechaniky, grafické spracovanie a naratívny dizajn, ale aj auditívnu stránku, spôsob implementácie zvukov a podobne. Projekt je štruktúrovaný v šiestich výstupoch, ktoré napodobňujú postupy herného vývoja v praxi:

1. Herný koncept
2. Herný dizajnový dokument (GDD) + plán projektu
3. Alfa (alebo prototyp)
4. Revidovaný GDD + plán projektu
5. Beta verzia
6. Finálna verzia

V LS študenti odovzdávajú tieto výstupy:

Revidovaný GDD a plán projektu podľa skutočného stavu (3-4 týždne od začiatku semestra)

Pôvodný GDD a plán projektu zo ZS študenti aktualizujú a prispôbia skutočnému stavu rozpracovania projektu ako simuláciu životného cyklu projektovej dokumentácie v hernom vývoji v praxi. Aktualizovaný GDD obsahuje rozšírenú prezentáciu grafických súčastí hry (koncept artu), naratívneho a zvukového dizajnu.

Beta (2 mesiace)

Míľnik v produkčnom procese s plnou hernou funkcionalitou, dokončeným herným obsahom vrátane grafických a zvukových prvkov, takmer kompletná verzia hry.

Finálna verzia (3 mesiace)

Po odovzdaní betaverzie hru testujú vyučujúci, externí spolupracovníci a študenti z ostatných tímov navzájom, vyhľadávajú a identifikujú bugy a iné nedostatky. V rámci zabezpečenia kvality (quality assurance) za testovanie primárne zodpovedajú členovia dizajnerskeho tímu, ktorí prechádzajú a dôsledne testujú každý prvok softvéru na chyby. Zároveň sa v tejto fáze finišujú prípadné chýbajúce prvky herného obsahu z betaverzie. Termín odovzdania je približne v polovici apríla. Posledné stretnutia sú zamerané na prezentáciu a evaluáciu výsledkov jednotlivých herných projektov.

Odporúčaná literatúra:

Bond, J. G. (2022). Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#. (3. vyd.) Addison-Wesley Professional.

Bridgett, R. (2021). Leading with Sound: Proactive Sound Practices in Video Game Development. (1. vyd.) New York: Routledge.

Farkaš, T. & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. FMK UCM.

Fullerton, T. (2019). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. (4. vyd.) Boca Raton, FL: CRC Press.

Kerr, A. (2017). Global Games: Production, Circulation, and Policy in the Networked Era. New York: Routledge.

Mago, Z. (2016). World of Advergaming: Digitálne hry ako nástroje reklamy. FMK UCM

Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses (3. vyd.). CRC Press.

Sotamaa, O., & Švelch, J. (Eds.). (2021). Game Production Studies. Amsterdam University Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský, anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

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

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD., Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, Mgr. art. Martin Engler, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI903/21	Názov predmetu: psychologické, sociologické a edukačné 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: II.	
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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - má systematické vedomosti z oblasti psychológie digitálnych hier zahŕňajúce kognitívne, emočné aj motivačné psychologické procesy, - orientuje sa v základnej terminológii predmetu, pozná a rozumie súvisiacim psychologickým efektom, - ovláda teoretické koncepty a rozumie princípom fungovania seriózných hier, - pozná možnosti ich aplikačného využitia vo vzdelávacej praxi, - rozumie metódam a postupom, ktoré sú využívané v odbore vzdelávacích aplikácií a platforiem, s možným uplatnením vo vede a výskume, - vie analyzovať a syntetizovať teoretické vedomosti pri výkone zložitých úloh týkajúcich sa plánovania, projektovania a realizácie lektorskej činnosti zameranej na využívanie digitálnych hier s edukačným potenciálom.	
Stručná osnova predmetu: 1. Typológia hráčov. Charakteristika klasifikácií hráčov podľa rôznych kritérií. 2. Motivácia a motívy hrania. Teória optimálnej úrovne aktivácie, vyhľadávanie senzácií ako faktor motivácie, motívy hrania, ponorenie do hry. 3. Identita v digitálnych hrách. Anonymita, deindividualizácia, virtuálna identita. Typy avatarov, sebareprezentácia v digitálnom prostredí. Proteov efekt. 4. Genderové aspekty digitálnych hier. 5. Etnické aspekty digitálnych hier. 6. Psychológia podvádžania a neželané správanie v hre. 7. Skupinová dynamika v hernom prostredí. 8. Herná kultúra. 9. Učenie prostredníctvom hier.	

10. Digitálne hry ako prostriedky rozvoja rôznych typov zručností. Seriózne hry. Logické a strategické myslenie, manažerské, sociálne zručnosti, tímová spolupráca, schopnosť riešenia problémov.
11. Možnosti využitia digitálnych hier vo vzdelávacej praxi.
12. Základné zásady a pravidlá rovesníckeho učenia sa.
13. Základné atribúty dizajnu kvalitnej digitálnej hry so vzdelávacím potenciálom.
14. Prosociálnosť a digitálne hry.
15. Regulačné systémy digitálnych hier. ESRB. PEGI. Funkcie, vizuálna prezentácia, spôsoby aplikácie.
16. Herná závislosť a závislosť na internete. Znaký hernej závislosti. Osobnostné charakteristiky spájané s problémovým hraním. Internet gaming disorder. Klam utopených nákladov. Omyl hazardného hráča. Chasing. Near miss.

Odporúčaná literatúra:

BERGERON, B. P.: Developing serious games. Hingham: Charles River Media, 2006, 480 s. ISBN 978-1584504443.

EGENFELDT-NIELSEN, S.: Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games. 2005. 208 s. ISBN 978-1-446-76865-5.

GREEN, C.S.,
 BAVELIER, D.: Action video game modifies visual selective attention. In Nature, 2003, č. 423, s. 534-537. GREEN, C.S., BAVELIER, D.: Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. In Journal of experimental psychology: Human perception and performance. 2006, roč. 32, č. 6, s. 1465–1478. GREEN, C.S., BAVELIER, D.: Action-video-game experience alters the spatial resolution of vision. In Psychological science. 2007, roč. 18, č. 1, 884.

MAGO, Z.: Avatar ako genderizačný faktor vo virtuálnom prostredí digitálnych hier. In Dot.comm. ISSN 1339-5181, 2014, roč. 2, č. 1-2, s. 33-42. MAGO, Z.: Violence and digital games facts beyond myths. In European Journal of Science and Theology. ISSN 1841-0464, 2016, roč. 12, č. 5. s. 135-144.

MAGO, Z., MAGOVÁ, L.: Didaktické možnosti využitia digitálnych hier. In Ľudské práva a prosociálna výchova : metodická príručka pre učiteľov základných škôl. Banská Bystrica : Belianum, 2016. ISBN 978-80-557-1083-9, s. 61-75.

MAGOVÁ, L., MAGO, Z.: Výchova k rešpektovaniu ľudských práv a prosociálne aspekty digitálnych hier. In Dot.comm, 2015, roč. 3, č. 2, s. 49-56

WILLIAMS, D. et al.: Looking for gender: gender roles and behaviors among online gamers. In Journal of Communication. ISSN 0021-9916, 2009, roč. 59, s. 700-725.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 97

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
40.21	20.62	17.53	11.34	7.22	3.09	0.0	0.0

Vyučujúci:

Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI012/21	Názov predmetu: sociologické a psychologické pôsobenie 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: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: • Vypracovanie priebežných zadaní: 60% • Vypracovanie záverečnej prípadovej štúdie: 40% 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 má systematické vedomosti z oblasti psychológie digitálnych hier zahŕňajúce kognitívne, emočné aj motivačné psychologické procesy. • Ovláda základnú terminológiu predmetu, pozná a rozumie súvisiacim psychologickým efektom. Získané poznatky dokáže aplikovať pri tvorbe aj posudzovaní digitálnych hier. • Dokáže identifikovať v konkrétnych hrách preberané psychologické efekty. • Je schopný získať teoretické poznatky aplikovať pri tvorbe a hodnotení digitálnych hier. • Študent dokáže identifikovať a čiastočne zhodnotiť psychologické súvislosti jednotlivých digitálnych hier. • V obmedzenom rozsahu dokáže posúdiť herný titul z hľadiska potenciálneho dopadu na recipientov. • V nadväznosti na získané teoretické vedomosti dokáže samostatne rozširovať svoju teoretickú základňu poznatkov.	
Stručná osnova predmetu: - o Úvod do psychologického myslenia (základné koncepty psychológie, prežívanie a správanie, kategórie psychiky, psychické procesy a i.) - o Motivácia a motívy hrania. Ponorenie do hry. - o Typológia hráčov. - o Identita v digitálnych hrách (anonymita, deindividualizácia, virtuálna identita). Psychológia herných avatarov. Proteov efekt. - o Psychológia podvádžania (experimenty Dana Arielyho, averzia ku strate, efekt vlastníctva a i.). - o Kognitívne dôsledky hrania digitálnych hier. - o Učenie prostredníctvom hier.	

- o Kognitívne skreslenia v kontexte digitálnych hier. - o Násilie a agresivita v hernom prostredí. - o Herná závislosť. Závislosť na internete. - o Skupinová dynamika v hernom prostredí. - o Genderové aspekty digitálnych hier.							
Odporúčaná literatúra: Gough, C. (2020). Number of active video gamers worldwide from 2015 to 2023 [online]. Statista. Dostupné na: [https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/]. Citované 2020-12-8. Kowert, R., & Quandt, T. (Eds). (2015). The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games. Londýn, New York: Routledge. Stránky 54-73. Kriss, A. (2019). Universal Play: How Videogames Tell Us Who We Are and Show Us Who We Could Be. Veľká Británia: Robinson. Spálová, L. (2013). Transdisciplinárne prístupy v mediálnom výskume. Nitra: UKF. (160 s.) Balážiková, M., & Mago, Z. (2021). Resurrection of evolutionary psychology in gaming: How can old principles contribute a new domain. AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research, 11(2), 171-176. ISSN 1804-7890. Nepovinná odporúčaná literatúra: Hawkins, I., Ratan, R., Blair, D., et al. (2019). The Effects of Gender Role Stereotypes in Digital Learning Games on Motivation for STEM Achievement. Journal of Science Education and Technology, 28(5), 628–637. https://doi.org/10.1007/s10956-019-09792-w Ariely, D. (2009). Jak drahé je zdarma. Práh. (215 s.) Madigan, J. (2015). Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them. USA: Rowman & Littlefield Publishers. (320 s.) Mago, Z. (2014). Avatar ako genderizačný faktor vo virtuálnom prostredí digitálnych hier. In Dot.comm, 2(1-2), s. 33-42. Mago, Z. (2016). Violence and digital games facts beyond myths. In European Journal of Science and Theology, 12(5), s. 135-144. Bartle, R. (2003). Designing Virtual Worlds. New Riders. (768 s.)							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský, anglický							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 107							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
32.71	18.69	14.02	20.56	14.02	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD., prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI901/21	Názov predmetu: teória masmediálnej komunikácie a 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: II.	
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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - pozná základné pojmy z filozofie médií, - ovláda teoreticko-historické aspekty vývoja masovej kultúry a populárnej kultúry, - vníma masovej kultúry v rámci koncepcie kultúrnych úrovní, - vie posúdiť globalizačné tendencie mediálnej kultúry, - vie posúdiť filozofické aspekty digitálnych hier, - proces tvorby digitálnej hry, - ovláda pojmy z hernej mechaniky a Herné pravidlá, - je schopný analyzovať naratívne elementy na príklade populárneho herného projektu, - vie kriticky analyzovať digitálne hry, - pozná metódy výskumu médií, účinky médií s dôrazom na digitálne hry.	
Stručná osnova predmetu: 1. Základná charakteristika filozofie médií. 2. Terminologické vymedzenie masovej kultúry a populárnej kultúry. 3. Teoreticko-historické aspekty vývoja masovej kultúry a populárnej kultúry. 4. Vnímanie masovej kultúry v rámci koncepcie kultúrnych úrovní, resp. v kontexte rozlišovania medzi „elitnou“, „strednou“ a „nízkou“ kultúrou. 5. Prínos tzv. birminghamskej školy spojený s koncepciou populárnej kultúry a britskými kultúrnymi štúdiami. 6. Globalizačné tendencie mediálnej kultúry. 7. Vplyv postmodernizmu na mediálne štúdiá. Diela, názory a kritické koncepcie Z. Baumana, G. Lipovetského, D. Brooksa, F. Jamesona, B. Barbera, P. L. Bergera. 8. Nástup informačných technológií. Základná charakteristika internetu. Pojem informácie a informačnej spoločnosti.	

9. Konštruovanie reality digitálnymi médiami.
10. Filozofické aspekty digitálnych hier.
11. Proces tvorby digitálnej hry. Fázy. Zloženie produkčného tímu. Dokumentácia.
12. Herné mechaniky.
13. Animácia v digitálnych hrách..
14. Základy hernej naratívy.
15. Kreativita v digitálnych hrách.
16. Kritická analýza digitálnych hier.
17. Výskum médií a digitálnych hier.

Odporúčaná literatúra:

- ADAMS, E.: Fundamentals of Game Design. 2nd Edition. Berkeley: New Riders, 2010. ISBN-13: 978-0-321-64337-7.
- ADAMS, E., DORMANS, J.: Game Mechanics – Advanced Game Design. Berckley, CA: New Riders Games, 2012. 442 s. ISBN-13: 978-0-321-82027-3
- BAUMAN, Z.: Úvahy o postmoderní době. Praha : SLON, 2006. BEANE, A.: 3D Animation Essentials. Sybex: 1 edition, 2012. 352 s. ISNB 1118147480.
- BENČO, J. : Metodológia vedeckého výskumu. Bratislava : IRIS, 2001.194 s. ISBN 80- 89018-27-0. CEJPEK, J.: Informace, komunikace a myšlení. Univerzita Karlova, Praha 1998. 234 s. ISBN 80-246- 1037-X. ECO, U.: Skeptikové a tešitelé. Praha : Argo, 2006. 367 s. ISBN 8072037064.
- ERIKSEN, T. H.: Tyranie okamžiku. Brno: Doplněk, 2009. 168 s. ISBN 978-80 7239-238-4.
- GÁLIK, S.: Filozofia a médiá. K filozofickej reflexii vplyvu médií na utváranie (súčasnej) kultúry. Bratislava : Iris, 2012. 104 s. ISBN 978-80- 89256-86- 0.
- GÁLIK, S. a kol.: Problém identity človeka v kyberpriestore digitálnych médií. Łódź : KSIEŻY MŁYN Dom Wydawniczy Michał Koliński, 2015.
- GERACI, R. M.: Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life. Oxford: University Press 2014. 348 p. ISBN 978-0- 19-934469- 7.
- HELL, J.: The Art of Game Design – The Book of Lenses. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 512 s. ISBN 9780123694966
- HORROCKS, CH.: Marshall McLuhan a virtualita. Praha: Triton 2002. ISBN 80 7254-269-
9. JUUL, J.: The Game, the Player, the World: Loking for a Heart of Gameness. In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. In: <http://www.jesperjuul.net/text/ gameplayerworld/>
- PRAVDOVÁ, H.: Determinanty kreovania mediálnej kultúry. Trnava: FMKUCM, 2009. 361 s. ISBN 978-80- 8105-113- 5. PRAVDOVÁ, H.: Sociokultúrny kontext masovej komunikácie. Bratislava : NOC, 2009. RADOŠINSKÁ, J. – VIŠŇOVSKÝ, J.: Aktuálne trendy v mediálnej kultúre. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2013. TRAMPOTA, T. – VOJTĚCHOVSKÁ, M.: Metody výzkumu médií. Praha : Portál, 2010. 296 s. ISBN 978-80- 7367-683- 4.
- TYNAN, S.: Designing Games - A Guide to Engineering Experiences. Sebastopol: O'Reilly, 2013. ISBN: 978-1-449-33793-3.
- ZIMMERMAN, E.: Rules of Play – Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. 688 s. ISBN: 9780262240451.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 97							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
41.24	14.43	18.56	5.15	16.49	4.12	0.0	0.0
Vyučujúci:							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21mdTEDI015/21	Názov predmetu: tvorba príbehov v hrách 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 10 % (10 bodov) hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), • 40 % (40 bodov) hodnotenia vypracovanie prezentácie na jednu zo štyroch zvolených okruhov a jej odprezentovanie počas semestra. • 50 % (50 bodov) hodnotenia tvorí odovzdanie semestrálnej práce zameranej na posúdenie vybraného mediálneho komunikátu z pohľadu rôznych naratologických postupov (výber jedného zo štyroch okruhov odprezentovaných na prednáške). 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: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • dokážu rozvíjať kreativitu, fantáziu, obrazotvornosť a predovšetkým dokážu tvoriť príbehy v digitálnych hrách, • orientujú sa v problematike základnej výstavby klasického príbehu (kompozícia diela), vedia aplikovať spôsoby dejovej výstavby (sujet, fabula), vytvoriť napätie, atmosféru, dramatizáciu v digitálnych hrách,	

- dokážu aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované naratívne postupy využité v digitálnych hrách,
- dokážu popísať moderné naratívne postupy a taktiež rozvíjať zručnosti pri aplikácii teoretických konceptov a metód na konkrétne príklady z mediálnej praxe,
- rozvíjajú perцепčné, analytické a interpretačné schopnosti potrebné na kritický naratívny rozbor vybraného mediálneho obsahu,
- vedia samostatne formulovať vlastný názor na predmetnú problematiku, diskutovať s využitím odbornej terminológie,
- dokážu posúdiť, aké kreatívne postupy využívajú tvorcovia pri zostavovaní herného naratívu, aký dopad majú zvolené (post)produkčné postupy na výsledné dielo, prípadne aká bola jeho finálna recepcia a dopad na priemysel digitálnych hier,
- sú schopní využiť základy naratívnej analýzy a interpretácie digitálnych hier a s nimi spojených mediálnych komunikátov,
- vedia aplikovať naratívnu analýzu vybranej digitálnej hry so zameraním na identifikáciu všeobecných naratívnych postupov (analytických kategórií) uplatnených pri tvorbe „príbehových“ mediálnych obsahov (napr. spôsob dejovej výstavby, kompozícia diela, postavy, prostredia a pod.),
- dokážu identifikovať kreatívne postupy vývojárov pri implementácii príbehových prvkov v skúmanej hre (napr. environmentálny naratív série Dark Souls, nepriame rozprávanie príbehu v hre DOTA2, atď.).
- majú schopnosť interpretovať a logicky argumentovať digitálnu hru spôsobom, ktorým obhájí tzv. „čítanie“ zvolenej digitálnej hry,
- za využitia komparatívnej analýzy digitálnej hry so súvisiacim neherným mediálnym obsahom (film, seriál, kniha, komiks, rozhlasová hra, atď.) dokážu vyvodiť, aké naratívne postupy sú využívané v rôznych mediálnych výstupoch, ktorých spája napríklad rovnaký príbeh (tzv. transmediálny naratív), no rozdeľuje ich platforma, na ktorej je daný príbeh prezentovaný.

Stručná osnova predmetu:

1. Úvod do problematiky, organizačné pokyny.
2. Úvod do problematiky tvorby príbehov v hrách. Oboznámenie sa s historickým vývojom naratívnej stránky digitálnych hier.
3. Mediálne obsahy a základné princípy ich analýz. Skúmanie príbehovej štruktúry mediálnych obsahov (naratívna analýza). Základné teoreticko-metodologické východiská. Využívanie štandardných naratívnych postupov v digitálnych hrách (prvý tematický okruh).
4. Prezentácie študentov na tému štandardných naratívnych postupov v digitálnych hrách a diskusia na tému.
5. Kreatívne postupy vývojárskych štúdií pri implementácii herných príbehov. Spôsoby herného storytellingu (druhý tematický okruh).
6. Prezentácie študentov na tému kreatívnych postupov vývojárskych štúdií pri implementácii herných príbehov a diskusia na tému.
7. Vstup do problematiky interpretácie herných naratívov. Možné spôsoby nazerania na herné naratívy (tretí tematický okruh).
8. Prezentácie študentov na tému interpretácie herných naratívov a diskusia na tému.
9. Transmediálny naratív a neherné mediálne komunikáty nadväzujúce na digitálne hry (štvrtý tematický okruh).
10. Prezentácie študentov na tému transmediálnych naratívov a diskusia na tému.
11. Zhrnutie získaných poznatkov nadobudnutých analýzami vybraných digitálnych hier z pohľadu rôznych naratologických postupov. Projekcia k záverečnej semestrálnej práci.
12. Záverečné zhodnotenie predmetu. Otvorená diskusia.

Odporúčaná literatúra:

Carrière, J. C. (1995). Vyprávět příběh. Národní filmový archív.

Lebowitz, K., & Klug, C. (2012). Interactive Storytelling for Video Games: Proven Writing Techniques for Role Playing Games, Online Games, First Person Shooters, and More. Focal Press.

Sheldon, L. (2013). Character Development And Storytelling For Games. Course Technology.

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

Wardip-Fruin, N., & Harrigan, P. (Eds.). (2004). First Person: New Media as Story, Performance and Game. The MIT Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 130

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
57.69	24.62	10.77	3.08	3.85	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Lenka Rusňáková, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21mdTEDI016/21	Názov predmetu: tvorba príbehov v hrách 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 10 % (10 bodov) hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), • 50 % (50 bodov) hodnotenia tvoria zadania kreatívneho písania vypracovávané na vyučovacích hodinách. • 40 % (40 bodov) hodnotenia tvorí odovzdanie game design dokumentu zameraného na príbehovú stránku danej hry. 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: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • dokážu rozvíjať kreativitu, fantáziu, obrazotvornosť a predovšetkým dokážu tvoriť príbehy v digitálnych hrách, • orientujú sa v problematike základnej výstavby klasického príbehu (kompozícia diela), vedia aplikovať spôsoby dejovej výstavby (sujet, fabula), vytvoriť napätie, atmosféru, dramatizáciu v digitálnych hrách, • dokážu aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované naratívne postupy využité v digitálnych hrách,	

- dokážu popísať moderné naratívne postupy a taktiež rozvíjať zručnosti pri aplikácii teoretických konceptov a metód na konkrétne príklady z mediálnej praxe,
- rozvíjajú perцепčné, analytické a interpretačné schopnosti potrebné na kritický naratívny rozbor vybraného mediálneho obsahu,
- vedia samostatne formulovať vlastný názor na predmetnú problematiku, diskutovať s využitím odbornej terminológie,
- dokážu posúdiť, aké kreatívne postupy využívajú tvorcovia pri zostavovaní herného naratívu, aký dopad majú zvolené (post)produkčné postupy na výsledné dielo, prípadne aká bola jeho finálna recepcia a dopad na priemysel digitálnych hier,
- sú schopní využiť základy naratívnej analýzy a interpretácie digitálnych hier a s nimi spojených mediálnych komunikátov,
- vedia aplikovať naratívnu analýzu vybranej digitálnej hry so zameraním na identifikáciu postáv, časopriestoru, predmetov, mechaník, tém, motívov, príbehovej kostry, dramatickej štruktúry, dialógov či herných úloh pri tvorbe „príbehových“ mediálnych obsahov,
- dokážu navrhnúť príbehové rozšírenie (DLC) na zvolenú digitálnu hru, pričom ako protagonistu využijú existujúcu vedľajšiu postavu hlavnej hry.

Stručná osnova predmetu:

1. Úvod do problematiky, organizačné pokyny. Výber témy.
2. Postavy v herných príbehoch. Kreatívne cvičenia na danú tému.
3. Časopriestor v digitálnych hrách. Kreatívne cvičenia na danú tému.
4. Postavy, predmety a mechaniky. Kreatívne cvičenia na danú tému.
5. Témy a motívy v príbehoch. Kreatívne cvičenia na danú tému.
6. Príbehová kostra. Kreatívne cvičenia na danú tému.
7. Dramatická štruktúra. Kreatívne cvičenia na danú tému.
8. Diskusia so študentmi o priebežných zadaniach.
9. Dialógy. Kreatívne cvičenia na danú tému.
10. Herné úlohy. Kreatívne cvičenia na danú tému.
11. Diskusia o tvorbe študentov.
12. Záverečné zhodnotenie predmetu.

Odporúčaná literatúra:

Carrière, J. C. (1995). Vyprávět příběh. Národní filmový archiv.

Lebowitz, K., & Klug, C. (2012). Interactive Storytelling for Video Games: Proven Writing Techniques for Role Playing Games, Online Games, First Person Shooters, and More. Focal Press.

Sheldon, L. (2013). Character Development And Storytelling For Games. Course Technology.

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

Wardip-Fruin, N., & Harrigan, P. (Eds.). (2004). First Person: New Media as Story, Performance and Game. The MIT Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 98

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
61.22	23.47	11.22	2.04	1.02	1.02	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Lenka Rusňáková, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI007/21	Názov predmetu: výskum médií a počítačových 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: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť, max. 2 absencie za semester, úspešné absolvovanie ústnej skúšky. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov. 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 získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: Študent po absolvovaní predmetu ovláda základné pojmy z metodológie vedy a spôsobov testovania digitálnych hier, 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 metód. Študent vie naplánovať testovanie digitálnej hry. V nadväznosti na predmet dokáže samostatne rozširovať základňu súvisiacich poznatkov.	
Stručná osnova predmetu: • Úvod do metodológie a základy vedeckého myslenia. Písanie vedeckého textu. • Úvod do kritického myslenia a práce so zdrojmi. • Etika výskumu. • Základy kvalitatívneho výskumu v kontexte digitálnych hier. • Rozhovor vo výskume digitálnych hier. • Špecifické techniky výskumu user experience v kontexte digitálnych hier. • Biometrické aspekty pri výskume digitálnych hier.	
Odporúčaná literatúra: Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. F. (Eds.) (2018). Games User Research. Veľká Británia: Oxford University Press.	

Ferjenčík, J. (2000). Úvod do metodológie psychologického výskumu. 1. vyd. Praha: Portál. (255 s.) Hendl, J. (2016). Kvalitatívny výskum. Praha: Portál. (408 s.) Hodent, C. (2018). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. New York, Londýn: CRC Press. Sedláková, R. (2014). Výzkum médií: nejuzívanější metody a techniky. 1. vyd. Praha: Grada Publishing. (s. 497) Nepovinná odporúčaná literatúra: Spálová, L. (2013). Transdisciplinárne prístupy v mediálnom výskume. 1. vyd. Nitra: UKF. (160 s.) Cingerová, N., & Motyková, K. (2017). An Introduction to Discourse Analysis. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave. (174 s.)																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický																							
Poznámky:																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 109 <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>23.85</td><td>33.03</td><td>11.93</td><td>21.1</td><td>10.09</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	23.85	33.03	11.93	21.1	10.09	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
23.85	33.03	11.93	21.1	10.09	0.0	0.0	0.0																
Vyučujúci: prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 15.05.2023																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/23mdTEDI005/22	Názov predmetu: zvukový dizajn 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Očakáva sa schopnosť samostatne spracovať zvukové efekty/zvukový dizajn v akomkoľvek DAW (preferovaný je Reaper) do konkrétneho projektu digitálnej hry, ako aj schopnosť implementovať zvuky v rámci herného enginu. Zadané je v rozmedzí tvorby častí zvukového dizajnu do digitálnej hry až po implementáciu týchto zvukov v rámci konkrétneho projektu. Ráta sa s tým, že študenti v tomto ročníku pracujú na skupinových projektoch, ktorých cieľom je vytvoriť plnohodnotnú hru - tvorba zvukov a implementácia do takejto hry je ideálnym výstupom. 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 vie definovať a analyzovať súčasti auditívnej stránky digitálnych hier, prvky zvukového dizajnu, techniky, ktoré sa pri jeho tvorbe využívajú, ako aj definovať kategórie zvuku (typy zvukov v kontexte žánru, alebo diegézy - diegetický/nediegetický zvuk a priestor, atenuácia zvukov atď...) Zručnosti: samostatná práca v digitálnych zvukových strižniach (DAW), schopnosť samostatne pracovať s audio-efektmi, práca v implementačnom softvéri (preferovaný je FMOD), schopnosť vytvárať vlastné zvukové efekty aj bez pomoci zvukových strižní Kompetencie: študent by mal ovládať proces tvorby zvukového dizajnu pre digitálne hry nielen z technického hľadiska, ale aj z hľadiska vývoja samotnej hry od jej počiatku a mal by byť schopný vytvoriť jednoduchý sound-design dokument. Študent by sa mal zároveň vedieť zorientovať v rámci zložitejšieho projektu a využívať pokročilejšie nástroje, ponúkané softvérom (sub-projekty, re-sampling, frekvenčné rozdeľovanie...).	
Stručná osnova predmetu:	

Zvukový dizajn ako technický proces Zvukový dizajn ako teória Tvorba zvukového dizajnu Tvorba vlastných zvukových efektov Implementácia zvukov Špecifické pojmy, súvisiace so zvukovým dizajnom (diegetický/nediegetický zvuk, trans-diegetický zvuk, priestor, atenuácia...)							
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: 30							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
70.0	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 21.05.2023							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/23mdTEDI006/22	Názov predmetu: zvukový dizajn 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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Očakáva sa schopnosť samostatne spracovať zvukové efekty/zvukový dizajn v akomkoľvek DAW (preferovaný je Reaper) do konkrétneho projektu digitálnej hry, ako aj schopnosť implementovať zvuky v rámci herného enginu. Zadanie je v rozmedzí tvorby častí zvukového dizajnu do digitálnej hry až po implementáciu týchto zvukov v rámci konkrétneho projektu. Ráta sa s tým, že študenti v tomto ročníku pracujú na skupinových projektoch, ktorých cieľom je vytvoriť plnohodnotnú hru - tvorba zvukov a implementácia do takejto hry je ideálnym výstupom. 100% hodnotenia tvoria praktické zadania, tvorené počas semestra a na jeho konci. V prípade, že študenti pracovali na tvorbe digitálnej hry, za výstup - ak bol vypracovaný a implementovaný aj zvukový dizajn - môže byť považovaná aj táto. 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 vie definovať a analyzovať súčasti auditívnej stránky digitálnych hier, prvky zvukového dizajnu, techniky, ktoré sa pri jeho tvorbe využívajú, ako aj definovať kategórie zvuku (typy zvukov v kontexte žánru, alebo diegézy - diegetický/nediegetický zvuk a priestor, atenuácia zvukov atď...) Zručnosti: samostatná práca v digitálnych zvukových strižniach (DAW), schopnosť samostatne pracovať s audio-efektmi, práca v implementačnom softvéri (preferovaný je FMOD), schopnosť vytvárať vlastné zvukové efekty aj bez pomoci zvukových strižní Kompetencie: študent by mal ovládať proces tvorby zvukového dizajnu pre digitálne hry nielen z technického hľadiska, ale aj z hľadiska vývoja samotnej hry od jej počiatku a mal by byť schopný vytvoriť jednoduchý sound-design dokument. Študent by sa mal zároveň vedieť zorientovať v rámci zložitejšieho projektu a využívať pokročilejšie nástroje, ponúkané softvérom (sub-projekty, re-sampling, frekvenčné rozdeľovanie...). Študent by mal byť schopný pracovať v tíme, rozdeľovať a prijímať úlohy, ako aj využívať nástroje plánovania (Trello atď.).	

Stručná osnova predmetu:

Zvukový dizajn ako technický proces

Zvukový dizajn ako teória

Tvorba zvukového dizajnu

Tvorba vlastných zvukových efektov (atmosféry, interaktívne zvuky, variácie...)

Implementácia midlvéru do herného enginu (Unity/Unreal)

Implementácia zvukov

Špecifické pojmy, súvisiace so zvukovým dizajnom (diegetický/nediegetický zvuk, trans-diegetický zvuk, priestor, atenuácia...)

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: 0

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

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 21.05.2023

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23mdTEDI004/23	Názov predmetu: štatistika
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: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na seminároch, max. 2 absencie za semester, úspešné absolvovanie skúšky. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov. 100% hodnotenia tvorí test pozostávajúci z praktickej 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: • oboznámi sa so základnými princípmi tvorby vedeckej práce využívajúcej aplikáciu štatistických metód; • získa praktické skúsenosti z metód deskriptívnej a induktívnej štatistiky; • nadobudne základné informácie a vedomosti o štatistike ako vede, spracovaní údajov, interpretácii získaných výstupov s možnosťou ich zovšeobecnenia; • bude schopný spracovať a vyhodnotiť dáta v tabuľkovom editore MS EXCEL; • nadobudne vedomosti, ktoré môže ďalej využiť v praxi pri spracovaní, vyhodnocovaní a interpretácii primárnych a sekundárnych údajov.	
Stručná osnova predmetu: 1. Štatistika a rozdelenie štatistických metód. 2. Proces štatistické zisťovania. 3. Analýza údajov – príprava údajov, typy premenných a škály merania. 4. Výskum - ciele a úlohy výskumu, plán výskumu, stanovenie výskumného problému. 5. Dotazník – proces tvorby a spôsoby vyhodnotenia. 6. Deskriptívna štatistika – frekvenčné tabuľky a grafy. 7. Deskriptívna štatistika – empirické rozdelenie a jeho charakteristiky. 8. Výpočet veľkosti vzorky. 9. Induktívna štatistika - výberové zisťovanie. 10. Induktívna štatistika - testovanie hypotéz. 11. Praktické využitie testov hypotéz, interpretácia výsledkov.	

12. Záverečné zhrnutie							
Odporúčaná literatúra: Trnka, A. (2016). Základné štatistické metódy marketingového výskumu. UCM v Trnave. Fašiang, T. (2023). Aplikácia štatistických metód v primárnom výskume. Letra Edu Bratislava. Magnello, E., & Loon, B. V. (2010). Statistika. Praha: Portál. Walker, I. (2013). Výzkumné metody a statistika. Praha: Grada. Sodomová, E., et al. (2000). Štatistika: Modul A (2. preprac. vyd.). Bratislava: Vydavateľstvo EKONÓM. Hendl, J., et al. (2014). Statistika v aplikáciach. Praha: Portál. Chajdiak, J. (2013). Štatistika jednoducho v Exceli. Bratislava							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 26							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
23.08	23.08	34.62	11.54	7.69	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. Ing. Andrej Trnka, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 16.05.2023							
Schválil:							