

OBSAH

1. 3D grafika a animácia I.....	4
2. 3D grafika a animácia II.....	6
3. anglický jazyk v praxi digitálnych hier I.....	8
4. anglický jazyk v praxi digitálnych hier II.....	11
5. anglický jazyk v praxi digitálnych hier III.....	14
6. anglický jazyk v praxi digitálnych hier IV.....	17
7. anglický jazyk v praxi digitálnych hier V.....	20
8. anglický jazyk v praxi digitálnych hier VI.....	23
9. animácia I.....	26
10. animácia II.....	28
11. argumentačné praktikum I.....	30
12. argumentačné praktikum II.....	32
13. argumentačné praktikum III.....	34
14. argumentačné praktikum IV.....	36
15. audiovizuálna tvorba I.....	38
16. audiovizuálna tvorba II.....	40
17. autorská AV tvorba I.....	42
18. autorská AV tvorba II.....	44
19. autorské praktikum - kamera, strih I.....	46
20. autorské praktikum - kamera, strih II.....	49
21. autorské praktikum - zvuk I.....	51
22. autorské praktikum - zvuk II.....	53
23. autorské praktikum - zvuk III.....	55
24. autorské praktikum - zvuk IV.....	57
25. community building I.....	59
26. community building II.....	61
27. community building III.....	63
28. community building IV.....	65
29. community building V.....	67
30. community building VI.....	69
31. dejiny digitálnych hier.....	71
32. dejiny masovej komunikácie.....	73
33. digitálny marketing I.....	75
34. digitálny marketing II.....	77
35. dizajn hernej postavy.....	79
36. dizajn herného prostredia.....	82
37. dizajn herných predmetov.....	85
38. elektronický šport I.....	88
39. elektronický šport II.....	90
40. elektronický šport III.....	92
41. elektronický šport IV.....	94
42. elektronický šport V.....	96
43. elektronický šport VI.....	98
44. etika nových médií.....	100
45. fotografické praktikum I.....	102
46. fotografické praktikum II.....	105
47. herné mechaniky.....	109
48. hry v dejinách kultúr I.....	111

49. hry v dejinách kultúr II.....	114
50. kabinet literárnej tvorby v anglickom jazyku I.....	117
51. kabinet literárnej tvorby v anglickom jazyku II.....	119
52. kabinet literárnej tvorby v anglickom jazyku III.....	121
53. kabinet literárnej tvorby v anglickom jazyku IV.....	123
54. kritické myslenie a argumentácia I.....	125
55. kritické myslenie a argumentácia II.....	127
56. kultúrne a mediálne aspekty digitálnych hier.....	129
57. kultúrne kontexty digitálnych hier.....	132
58. kľúčové digitálne hry.....	135
59. manažment a marketing.....	137
60. marketing digitálnych hier.....	139
61. mediálna výchova a digitálne hry.....	141
62. metódy výskumu a práca s dátami.....	143
63. naratívny dizajn.....	145
64. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier I.....	147
65. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier II.....	149
66. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier III.....	151
67. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier IV.....	153
68. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier V.....	155
69. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier VI.....	157
70. nové trendy a médiá I.....	159
71. nové trendy a médiá II.....	162
72. obhajoba záverečnej práce.....	164
73. odborná prax.....	166
74. praktikum herného vývoja I.....	168
75. praktikum herného vývoja II.....	170
76. praktikum herného vývoja III.....	172
77. praktikum herného vývoja IV.....	174
78. praktikum herného vývoja V.....	176
79. praktikum herného vývoja VI.....	178
80. praktikum vývojových nástrojov I.....	180
81. praktikum vývojových nástrojov II.....	182
82. priemysel digitálnych hier I.....	184
83. priemysel digitálnych hier II.....	187
84. projektový manažment.....	190
85. propedeutika mediálnych štúdií.....	193
86. právne aspekty digitálnych médií.....	196
87. prípadové štúdie digitálnych hier.....	198
88. psychológia a sociológia komunikácie.....	200
89. reklamná fotografia a dizajn I.....	202
90. reklamná fotografia a dizajn II.....	205
91. seminár k záverečnej práci I.....	208
92. seminár k záverečnej práci II.....	210
93. teória digitálnych hier.....	212
94. teória masmediálnej komunikácie.....	215
95. teória médií I.....	218
96. teória médií II.....	220
97. typografia a dizajn I.....	222

98. typografia a dizajn II.....	224
99. výrazové prostriedky digitálnych hier.....	226
100. vývojové nástroje I.....	228
101. vývojové nástroje II.....	230
102. základné vizualizačné schopnosti.....	232
103. základy grafického spracovania hier.....	234
104. úvod do štúdia digitálnych hier.....	236

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:
slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 162

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

Vyučujúci: Mgr. Dušan Blahút, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 160							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
54.37	41.25	4.38	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI001/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe)), • vypracovaním a odprezentovaním párovej/skupinovej prezentácie počas priebehu kurzu v rámci semestra na tému zadanú na začiatku kurzu, • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň podmieňuje účasť na ústnej skúške), • ústnou skúškou (realizovanou formou individuálnej prezentácie študenta na zvolenú tému nadväzujúcu na témy pokryté v rámci jednotlivých hodín v priebehu semestra). V záverečnom hodnotení môže študent získať max. 100 % (100 bodov). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: • 20 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie párovej/skupinovej prezentácie študentov (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). • 50 % výsledného hodnotenia tvorí priemerný výsledok priebežných písomných testov preverujúcich nadobudnuté vedomosti a porozumenie hovorenému prejavu alebo písomnému textu v cieľovom jazyku) • 30 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie individuálnej prezentácie študenta (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). 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: Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozšíri si svoju slovnú zásobu (frázové slovesá, idiómy, ustálené slovné spojenia) z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (štádiá v živote človeka, bohatstvo a chudoba, literárne žánre, práca so slovníkom), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych hier	

(žánre dig.hier, jazyk hier, hry v minulosti a súčasnosti, fenomén zombie hier, antihrdina v hrách, charakteristika postáv, atribúty úspešnej hry) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

- upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (slovesné časy, činný a trpný rod, slovesný vid, vzťažné zámená, príslovky a prídavné mená) a zautomatizuje si ich použitie aj v kontexte komunikácie o digitálnych hrách v cieľovom jazyku;
- osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie a kompetencie spolupráce pri príprave párovej alebo skupinovej prezentácie na relevantné témy v kontexte praxe digitálnych hier v cudzom jazyku, pričom sa zároveň v tomto procese učí kriticky posúdiť a hodnotiť zdroje, s ktorými pracuje, rozvíja svoju kreativitu. Prostredníctvom prezentácie v cudzom jazyku pred menším publikom zároveň nadobúda sebaistotu v prezentovaní, rozvíja schopnosť logickej argumentácie.
- prostredníctvom množstva komunikačných interaktívnych úloh na hodinách kurzu študent aktívne rozvíja všetky komunikačné zručnosti s dôraznejším zameraním na zručnosť rozprávania. Prostredníctvom individuálnej práce na domácich zadaniach dôslednejšie rozvinie aj ďalšie tri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a posluch s porozumením, písanie na úrovni od B2 do C1;
- získa schopnosť efektívne pracovať s mediálnymi textami rôzneho zamerania v cieľovom jazyku, bude vedieť porozumieť všeobecnému obsahu týchto mediálnych textov, ako aj z nich vyextrahovať relevantné detaily;
- študent si osvojí a zautomatizuje sebaistú komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny.

Stručná osnova predmetu:

1. Predstavenie, úvod, spoznávanie sa navzájom, ciele kurzu a očakávania, organizácia kurzu a jeho aktivít, podmienky úspešného absolvovania, predstavenie študijných materiálov, predstavenie komunikačných kanálov v rámci predmetu.
2. Unit 1: Slovná zásoba (SZ): synonymá z článku Čo nás robí ľuďmi v porovnaní s tým, „čo potrebuje úspešná videohra“, Gramatika (G): prehľad slovesných časov, jednoduché a priebehové časy, slovesný vid v prepojení na tému „Hry, ktoré hrávam – moja hráčska rutina verzus hry, ktoré som hral/a ako dieťa“.
3. Unit 1: Sedem štádií v živote človeka; SZ: aktivity viažuce sa k jednotlivým štádiám života; nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Video hry navrhnuté pre rôzne vekové skupiny“.
4. Unit 1: G: vzťažné zámená, činný a trpný slovesný rod a komplexné využitím slovesných časov v prepojení s témou „Hry, ktoré hrávali naši rodičia“. Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Rozprávanie (storytelling) vo videohrách“
5. Unit 1: SZ: emočne podfarbené idiómy v prepojení s témou „Ako sa cítim, keď hrám (rozličné hry“, G: predminulý a predprítomný čas: „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.
6. Unit 2: SZ: literárne žánre v prepojení na tému „Žánre digitálnych hier a ich základné charakteristiky“ - Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
7. Unit 2: prídavné mená pre osobnostné vlastnosti v prepojení na popis konkrétnych postáv z ikonických digitálnych hier.
8. Unit 2: SZ: príslovky a prídavné mená, príslovkové ustálené slovné spojenia, poradie prísloviek; Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Úloha a význam NCP (non-playing characters) v digitálnych hrách“.
9. Unit 2 rozprávanie: strašidelný príbeh v prepojení na tému „Fenomén zombie apokalyptických digitálnych hier“ - Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

Diskusia - „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí. 10. Unit 2: Práca s výkladovým slovníkom; SZ: idiómy so slovom „word“. Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Jazyk digitálnych hier, štandard, slang, špecifiká.“ 11. Unit 2: G: akceptovateľné porušovanie pravidiel anglickej gramatiky. Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Fenomén antihrdinu v digitálnych hrách“. 12. „Čo som sa naučil/a v kurze Anglický jazyk v praxi digitálnych hier I“ , vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba.																							
Odporúčaná literatúra: Cambridge Dictionary. https://dictionary.cambridge.org/ HURAJOVÁ, A. (2020). Anglický jazyk v kontexte mediálnej komunikácie. FMK UCM. MURPHY, R. (2019). English Grammar in Use. Cambridge University Press. PARKIN, S., BLOCK, I., (Eds.) (2023). Game Changers. The video game revolution. Phaidon. PORUBANOVÁ, M. & UNGEROVÁ, M. (2022). An Insight into the World of Digital Gaming. FMK UCM. SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Student' s book, 5th edition. OUP. SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Workbook with key, 5th edition. OUP.																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:																							
Poznámky:																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 25 <table> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>FX</th><th>abs</th><th>neabs</th></tr> <tr> <td>48.0</td><td>40.0</td><td>8.0</td><td>4.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	48.0	40.0	8.0	4.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
48.0	40.0	8.0	4.0	0.0	0.0	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. Anna Hurajová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI002/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe)), • vypracovaním a odprezentovaním párovej/skupinovej prezentácie počas priebehu kurzu v rámci semestra na tému zadanú na začiatku kurzu, • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň podmieňuje účasť na ústnej skúške), • ústnou skúškou (realizovanou formou individuálnej prezentácie študenta na zvolenú tému nadväzujúcu na témy pokryté v rámci jednotlivých hodín v priebehu semestra). V záverečnom hodnotení môže študent získať max. 100 % (100 bodov). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: • 20 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie párovej/skupinovej prezentácie študentov (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). • 50 % výsledného hodnotenia tvorí priemerný výsledok priebežných písomných testov preverujúcich nadobudnuté vedomosti a porozumenie hovorenému prejavu alebo písomnému textu v cieľovom jazyku) • 30 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie individuálnej prezentácie študenta (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). 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: Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozšíri si svoju slovnú zásobu (frázové slovesá, idiómy, ustálené slovné spojenia, synonymá) z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (bohatstvo a chudoba, práca s grafmi, ekonomický rast, popis trendov, záhady a mágia, zjemňovanie výpovede), ako aj z perspektívy	

použitia angličtiny v praxi digitálnych hier (priemysel dig. hier, vzorce hrania, finančné nároky na hranie dig. hier, minulosť, prítomnosť a budúcnosť hier, hranie ako povolanie, 'Easter eggs' v hrách, animé, manga a severské ságy v kontexte dig. hier, požiadavky na jazykové zručnosti hráčov) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

- upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (slovesné vzory, použitie modálnych slovies, spôsoby predchádzania repetícií) a zautomatizuje si ich použitie aj v kontexte komunikácie o digitálnych hrách v cieľovom jazyku;
- osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie a kompetencie spolupráce pri príprave párovej alebo skupinovej prezentácie na relevantné témy v kontexte praxe digitálnych hier v cudzom jazyku, pričom sa zároveň v tomto procese učí kriticky posúdiť a hodnotiť zdroje, s ktorými pracuje, rozvíja svoju kreativitu. Prostredníctvom prezentácie v cudzom jazyku pred menším publikom zároveň nadobúda sebaistotu v prezentovaní, rozvíja schopnosť logickej argumentácie.
- prostredníctvom množstva komunikačných interaktívnych úloh na hodinách kurzu študent aktívne rozvíja všetky komunikačné zručnosti s dôraznejším zameraním na zručnosť rozprávania. Prostredníctvom individuálnej práce na domácich zadaniach dôslednejšie rozvinie aj ďalšie tri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a posluch s porozumením, písanie na úrovni od B2 do C1;
- získa schopnosť efektívne pracovať s mediálnymi textami rôzneho zamerania v cieľovom jazyku, bude vedieť porozumieť všeobecnému obsahu týchto mediálnych textov, ako aj z nich vyextrahovať relevantné detaily;
- študent si osvojí a zautomatizuje sebaistú komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny.

Stručná osnova predmetu:

1. Predstavenie, úvod, spoznávanie sa navzájom, ciele kurzu a očakávania, organizácia kurzu a jeho aktivít, podmienky úspešného absolvovania, predstavenie študijných materiálov, predstavenie komunikačných kanálov v rámci predmetu.
2. Unit 3: Slovná zásoba (SZ): Ekonomický rast a jeho limity, relevantná SZ v prepojení na tému „Digitálne hry – miliardový priemysel“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
3. Unit 3: Gramatika (G): slovesné vzory: použitie gerundia a neurčitku v prepojení na tému „Cesta hráča/hráčky – obľúbené a neobľúbené hry, individuálne vzorce hrania“.
4. Unit 3: Bohatstvo a chudoba, diskusia – “Sú digitálne hry pre každého?” – finančné nároky hrania digitálnych hier
5. Unit3: SZ: opis trendov, slovesné a substantívne frázy v prepojení na tému „Hry pred počítačmi, 2D hry, 3D hry, virtuálna realita, budúcnosť digitálnych hier“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
6. Unit 3: SZ: frázové slovesá s „up“ a „down“, žargón na pracovisku.
Diskusia - „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí
7. Unit 4: modálne slovesá pravdepodobnosti a dedukcie v prítomnosti, budúcnosti a minulosti v prepojení s témou „Čo sa pokazilo? Možné dôvody neúspechu či úpadku konkrétnych hier“ – diskusia
„Hranie hier ako povolanie a hráči influenceri“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
8. Unit 4: (SZ): každodenné výrazy s modálnymi slovesami, synonymá;
(G): ďalšie významy modálnych slovies: schopnosť, povinnosť, zvyky, odmietnutie, rada + použitie modálnych slovies v kontexte popisu konkrétnych hier.
„‘Easter eggs‘ v digitálnych hrách“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

9. Unit 4: Čítanie a počúvanie porozumením (Mystik a skeptik) – prepojenie s témou „Prečo hráči inklinujú k animé, manga a severským ságam“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie. (SZ): synonymá, idiomatické ustálené slovné spojenia. 10. Unit 4: zjemňovanie výpovede, zdvorilostné frázy. Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému – „Jazyk digitálnych hier – požiadavky na jazykové zručnosti hráčov“. 11. Diskusia - „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Hranie MPG hier so slovenskými vs. zahraničnými hráčmi.“ 12. „Čo som sa naučil/a v kurze Anglický jazyk v praxi digitálnych hier II“ , vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba.																							
Odporúčaná literatúra: Cambridge Dictionary. https://dictionary.cambridge.org/ HURAJOVÁ, A. (2020). Anglický jazyk v kontexte mediálnej komunikácie. FMK UCM. MURPHY, R. (2019). English Grammar in Use. Cambridge University Press. PARKIN, S., BLOCK, I., (Eds.) (2023). Game Changers. The video game revolution. Phaidon. PORUBANOVÁ, M. & UNGEROVÁ, M. (2022). An Insight into the World of Digital Gaming. FMK UCM. SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Student' s book, 5th edition. OUP. SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Workbook with key, 5th edition. OUP.																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:																							
Poznámky:																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0 <table> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>FX</th><th>abs</th><th>neabs</th></tr> <tr> <td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
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. Anna Hurajová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI003/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe)), • vypracovaním a odprezentovaním párovej/skupinovej prezentácie počas priebehu kurzu v rámci semestra na tému zadanú na začiatku kurzu, • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň podmieňuje účasť na ústnej skúške), • ústnou skúškou (realizovanou formou individuálnej prezentácie študenta na zvolenú tému nadväzujúcu na témy pokryté v rámci jednotlivých hodín v priebehu semestra). V záverečnom hodnotení môže študent získať max. 100 % (100 bodov). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: • 20 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie párovej/skupinovej prezentácie študentov (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). • 50 % výsledného hodnotenia tvorí priemerný výsledok priebežných písomných testov preverujúcich nadobudnuté vedomosti a porozumenie hovorenému prejavu alebo písomnému textu v cieľovom jazyku) • 30 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie individuálnej prezentácie študenta (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozšíri si svoju slovnú zásobu (idiómy, podstatné mená z frázových slovies, ustálené slovné spojenia, synonymá, národnostné výrazy, britská a americká angličtina) z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (strety kultúr, vojna a život v mieri, národnosti a stereotypy, zmierňovanie konfliktov, kompromisy), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych	

hier (kultúrne rozdiely medzi hráčmi, digitálne hry na sociálnych sieťach, veľké mená herného priemyslu, zobrazenie vojny v digitálnych hrách, významní vývojári a vydavatelia digitálnych hier doma a vo svete, hry ako spoločenský fenomén od počiatku ľudstva po dnešok) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

- upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (spôsoby predchádzania repetícií, zvýraznenie dôrazu použitím inverzie a pomocných slovies) a zautomatizuje si ich použitie aj v kontexte komunikácie o digitálnych hrách v cieľovom jazyku;
- osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie a kompetencie spolupráce pri príprave párovej alebo skupinovej prezentácie na relevantné témy v kontexte praxe digitálnych hier v cudzom jazyku, pričom sa zároveň v tomto procese učí kriticky posúdiť a hodnotiť zdroje, s ktorými pracuje, rozvíja svoju kreativitu. Prostredníctvom prezentácie v cudzom jazyku pred menším publikom zároveň nadobúda sebaistotu v prezentovaní, rozvíja schopnosť logickej argumentácie.
- prostredníctvom množstva komunikačných interaktívnych úloh na hodinách kurzu študent aktívne rozvíja všetky komunikačné zručnosti s dôraznejším zameraním na zručnosť rozprávania. Prostredníctvom individuálnej práce na domácich zadaniach dôslednejšie rozvinie aj ďalšie tri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a poslech s porozumením, písanie na úrovni od B2 do C1;
- získa schopnosť efektívne pracovať s mediálnymi textami rôzneho zamerania v cieľovom jazyku, bude vedieť porozumieť všeobecnému obsahu týchto mediálnych textov, ako aj z nich vyextrahovať relevantné detaily;
- študent si osvojí a zautomatizuje sebaistú komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny.

Stručná osnova predmetu:

. Predstavenie, úvod, spoznávanie sa navzájom, ciele kurzu a očakávania, organizácia kurzu a jeho aktivít, podmienky úspešného absolvovania, predstavenie študijných materiálov, predstavenie komunikačných kanálov v rámci predmetu.

2. Unit 5: Kultúrne strety, čítanie s porozumením, relevantná slovná zásoba(SZ), synonymá + prepojenie na tému „Kultúrne rozdiely medzi hráčmi rozličných národností“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

3. Unit 5: Gramatika (G): spôsoby predchádzania jazykovej repetícií, vyjadrenie rozdielov a podobností použitím modálnych a pomocných slovies.

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie “Digitálne hry na sociálnych sieťach - fenomén -ville-ov“

4. Unit 5: (SZ): Britská a americká angličtina, národnosti a stereotypy a ich zobrazenie v digitálnych hrách – diskusia.

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému “Veľké mená v hernom priemysle”.

5. „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.

6. Unit 6: „Fruits of War“ – významné historické osobnosti, čítanie s porozumením: trvalé dedičstvo prvej svetovej vojny, relevantná SZ v prepojení na tému „Vojna a jej zobrazenie v digitálnych hrách“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

7. Unit 6: (G): rozličné spôsoby pridávania dôrazu výpovedi

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Významní vývojári a vydavatelia digitálnych hier vo svete.“

8. Unit 6: (G) opakovanie slovesných časov, (SZ) podstatné mená vytvorené z frázových slovies. Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Významní vývojári a vydavatelia digitálnych hier na Slovensku.“

9. „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.

10. Unit 6: Verbálne spôsoby zmiernovania konfliktov, dosiahnutie kompromisu v prepojení na tému „Hry ako historický spoločenský fenomén - stručný exkurz do histórie hrania hier od staroveku po prvú polovicu 20. storočia“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
- 11 „Hry ako súčasný spoločenský fenomén - stručný exkurz do histórie elektronických hier od druhej polovice 20. storočia po súčasnosť“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
12. „Čo som sa naučil/a v kurze Anglický jazyk v praxi digitálnych hier III“ , vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba.

Odporúčaná literatúra:

Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/>

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

MURPHY, R. (2019). English Grammar in Use. Cambridge University Press.

PARKIN, S., BLOCK, I., (Eds.) (2023). Game Changers. The video game revolution. Phaidon.

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

SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Student's book, 5th edition. OUP.

SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Workbook with key, 5th edition. OUP.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 21

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
42.86	42.86	4.76	4.76	0.0	4.76	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Anna Hurajová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI004/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe)), • vypracovaním a odprezentovaním párovej/skupinovej prezentácie počas priebehu kurzu v rámci semestra na tému zadanú na začiatku kurzu, • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň podmieňuje účasť na ústnej skúške), • ústnou skúškou (realizovanou formou individuálnej prezentácie študenta na zvolenú tému nadväzujúcu na témy pokryté v rámci jednotlivých hodín v priebehu semestra). V záverečnom hodnotení môže študent získať max. 100 % (100 bodov). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: • 20 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie párovej/skupinovej prezentácie študentov (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). • 50 % výsledného hodnotenia tvorí priemerný výsledok priebežných písomných testov preverujúcich nadobudnuté vedomosti a porozumenie hovorenému prejavu alebo písomnému textu v cieľovom jazyku) • 30 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie individuálnej prezentácie študenta (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozšíri si svoju slovnú zásobu (frázové slovesá, idiómy, ustálené slovné spojenia, homofóny, homonymá, homografy) z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (pouličné umenie, ako byť šťastným, povzbudenie, rodové roly, rodovo neutrálna výchova, používanie klišé), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych hier (vizuál a grafika hier, marketing hier,	

najvplyvnejšie hry posledných dekád, kliše v digitálnych hrách, rodové stereotypy v digitálnych hrách) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

- upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (podmienkové tvary, zmiešané podmienkové tvary, vzťažné zámená a prídavia) a zautomatizuje si ich použitie aj v kontexte komunikácie o digitálnych hrách v cieľovom jazyku;
- osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie a kompetencie spolupráce pri príprave párovej alebo skupinovej prezentácie na relevantné témy v kontexte praxe digitálnych hier v cudzom jazyku, pričom sa zároveň v tomto procese učí kriticky posúdiť a hodnotiť zdroje, s ktorými pracuje, rozvíja svoju kreativitu. Prostredníctvom prezentácie v cudzom jazyku pred menším publikom zároveň nadobúda sebaistotu v prezentovaní, rozvíja schopnosť logickej argumentácie.
- prostredníctvom množstva komunikačných interaktívnych úloh na hodinách kurzu študent aktívne rozvíja všetky komunikačné zručnosti s dôraznejším zameraním na zručnosť rozprávania. Prostredníctvom individuálnej práce na domácich zadaniach dôslednejšie rozvinie aj ďalšie tri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a poslušnosť s porozumením, písanie na úrovni od B2 do C1;
- získa schopnosť efektívne pracovať s mediálnymi textami rôzneho zamerania v cieľovom jazyku, bude vedieť porozumieť všeobecnému obsahu týchto mediálnych textov, ako aj z nich vyextrahovať relevantné detaily;
- študent si osvojí a zautomatizuje sebaistú komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny.

Stručná osnova predmetu:

1. Predstavenie, úvod, spoznávanie sa navzájom, ciele kurzu a očakávania, organizácia kurzu a jeho aktivít, podmienky úspešného absolvovania, predstavenie študijných materiálov, predstavenie komunikačných kanálov v rámci predmetu.

2. Unit 7- „Lighten up! Starter“ – diskusia o pouličnom umení s prepojením na tému „Vizuál/grafika digitálnych hier od čias ‘Spacewar!’ až po virtuálnu realitu“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

3. Unit 7 - Čítanie s porozumením „Seven ways to make yourself happier“, relevantná slovná zásoba (SZ) v prepojení na tému „Marketing digitálnych hier“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

SZ: frázové slovesá s „on“ a „off“

4. Unit 7 – gramatika (G): slovesné časy pre vyjadrenie reálnych a nereálnych situácií, podmienkové tvary, zmiešané podmienkové tvary v prepojení na diskusiu o osobnostných preferenciách a skúsenostiach hráčov.

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Historický exkurz – najvplyvnejšie digitálne hry posledných dekád – 80-te roky.“

5. „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.

6. Unit 7 – ustálené slovné spojenia – „Look at the bright side“, „Smile“ - poslušnosť s porozumením v prepojení na tému „Čo vypovedá vzhľad postáv digitálnych hier o ich charaktere.“ – diskusia

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Historický exkurz – najvplyvnejšie digitálne hry posledných dekád – 90-te roky.“

7. Unit 8 – „Gender matters?“ – Starter + čítanie „Jobs for the boys ... or girls“ v prepojení na tému „Existujú digitálne hry pre chlapcov a dievčatá?“ – diskusia.

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Historický exkurz – najvplyvnejšie digitálne hry posledných dekád – roky 2000 - 2010.“

8. Unit 8 – G: vzťažné zámená a prídavia – aplikácia gramatických javov v diskusii o digitálnych hrách

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Historický exkurz – najvplyvnejšie digitálne hry posledných dekád – roky 2010 - 2020.“

9. „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.
 10. Počúvanie s porozumením – „Gender parenting“ – s prepojením na tému „Gender neutral digital games“ – diskusia.
 SZ: slovné kliše – s prepojením na tému „Najväčšie kliše v digitálnych hrách“.
 11. SZ: Homofóny, homonymá, homografy.
 Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Historický exkurz – najvplyvnejšie digitálne hry posledných dekád – 2020 - súčasnosť.“
 12. „Čo som sa naučil/a v kurze Anglický jazyk v praxi digitálnych hier IV“ , vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba

Odporúčaná literatúra:

Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/>
 HURAJOVÁ, A. (2020). Anglický jazyk v kontexte mediálnej komunikácie. FMK UCM.
 MURPHY, R. (2019). English Grammar in Use. Cambridge University Press.
 PARKIN, S., BLOCK, I., (Eds.) (2023). Game Changers. The video game revolution. Phaidon.
 PORUBANOVÁ, M. & UNGEROVÁ, M. (2022). An Insight into the World of Digital Gaming. FMK UCM.
 SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Student's book, 5th edition. OUP.
 SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Workbook with key, 5th edition. OUP.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

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. Anna Hurajová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI005/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe)), • vypracovaním a odprezentovaním párovej/skupinovej prezentácie počas priebehu kurzu v rámci semestra na tému zadanú na začiatku kurzu, • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň podmieňuje účasť na ústnej skúške), • ústnou skúškou (realizovanou formou individuálnej prezentácie študenta na zvolenú tému nadväzujúcu na témy pokryté v rámci jednotlivých hodín v priebehu semestra). V záverečnom hodnotení môže študent získať max. 100 % (100 bodov). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: • 20 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie párovej/skupinovej prezentácie študentov (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). • 50 % výsledného hodnotenia tvorí priemerný výsledok priebežných písomných testov preverujúcich nadobudnuté vedomosti a porozumenie hovorenému prejavu alebo písomnému textu v cieľovom jazyku) • 30 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie individuálnej prezentácie študenta (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozšíri si svoju slovnú zásobu (frázové slovesá, idiómy, ustálené slovné spojenia, rýmujúce sa slová)z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (sila a úloha hudby v živote, zvuková stránka jazyka, hudba vo filme, telo, myseľ a pohyb, placebo, extrémne športy), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych hier (úspešné filmové spracovania hier, herné spracovania	

kníh, hudba v digitálnych hrách, pôsobenie hrania na osobnosť hráča, zdravotné riziká a benefity hrania hier, hranie ako závislosť, fenomén e-športu) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

- upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (častice, odkazujúce típne konštrukcie, dôvetky) a zautomatizuje si ich použitie aj v kontexte komunikácie o digitálnych hrách v cieľovom jazyku;
- osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie a kompetencie spolupráce pri príprave párovej alebo skupinovej prezentácie na relevantné témy v kontexte praxe digitálnych hier v cudzom jazyku, pričom sa zároveň v tomto procese učí kriticky posúdiť a hodnotiť zdroje, s ktorými pracuje, rozvíja svoju kreativitu. Prostredníctvom prezentácie v cudzom jazyku pred menším publikom zároveň nadobúda sebaistotu v prezentovaní, rozvíja schopnosť logickej argumentácie.
- prostredníctvom množstva komunikačných interaktívnych úloh na hodinách kurzu študent aktívne rozvíja všetky komunikačné zručnosti s dôraznejším zameraním na zručnosť rozprávania. Prostredníctvom individuálnej práce na domácich zadaniach dôslednejšie rozvinie aj ďalšie tri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a posluch s porozumením, písanie na úrovni od B2 do C1;
- získa schopnosť efektívne pracovať s mediálnymi textami rôzneho zamerania v cieľovom jazyku, bude vedieť porozumieť všeobecnému obsahu týchto mediálnych textov, ako aj z nich vyextrahovať relevantné detaily;
- študent si osvojí a zautomatizuje sebaistú komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny.

Stručná osnova predmetu:

1. Predstavenie, úvod, spoznávanie sa navzájom, ciele kurzu a očakávania, organizácia kurzu a jeho aktivít, podmienky úspešného absolvovania, predstavenie študijných materiálov, predstavenie komunikačných kanálov v rámci predmetu.
2. Unit 9 – “The sound of music” – Starter – sila hudby vo filme s prepojením na tému „Z monitora na plátna kín – úspešné filmové spracovania ikonických digitálnych hier“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
3. Unit 9 - „You are the music“ – počúvanie s porozumením s prepojením na diskusiu o vnímaní hudby počas hrania hier.
“Úloha a variácie hudby digitálnych hrách” - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
4. Unit 9 – slovná zásoba (SZ): častice v každodennej komunikácii a frekventované častice v jazyku digitálnych hier. Rýmujúce sa slová.
„Psychológia hrania digitálnych hier – ako môžu hry vplyvať na osobnosť hráča“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
5. „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.
6. Unit 9 – „A life of music and wolves“ – čítanie s porozumením s prepojením na tému „Digitálne hry založené na knižných príbehoch“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
7. Unit 10: „Body and mind – Starter“ – počúvanie s porozumením s prepojením na vplyv hrania hier na ľudské telo.
„Health risks and benefits of gaming“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
8. Unit 10 - (G): típne konštrukcie v neurčitom jazyku spravodajstva s prepojením na rozprávanie o digitálnych hrách s použitím trpných konštrukcií. Čítanie s porozumením – „The placebo effect“.
„Keď sa hranie stane závislosťou“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
9. „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.

10. Unit 10: Slová zásoba (SZ): zložené podstatné mená, ustálené výrazy so slovami popisujúcimi časti tela. Počúvanie s porozumením – extrémne športy s prepojením na tému e-športu. „Games + sports = esports? – Fenomén e-sport a jeho rastúca popularita“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie. 11. Unit 10: SZ: každodenná angličtina -výrazy s „quite“, G: dôvetky (question tags). Diskusia o digitálnych hrách s použitím dôvetkov. 12. „Čo som sa naučil/a v kurze Anglický jazyk v praxi digitálnych hier V“ , vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba.																							
Odporúčaná literatúra: Cambridge Dictionary. https://dictionary.cambridge.org/ HURAJOVÁ, A. (2020). Anglický jazyk v kontexte mediálnej komunikácie. FMK UCM. MURPHY, R. (2019). English Grammar in Use. Cambridge University Press. PARKIN, S., BLOCK, I., (Eds.) (2023). Game Changers. The video game revolution. Phaidon. PORUBANOVÁ, M. & UNGEROVÁ, M. (2022). An Insight into the World of Digital Gaming. FMK UCM. SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Student's book, 5th edition. OUP. SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Workbook with key, 5th edition. OUP.																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:																							
Poznámky:																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 3 <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>100.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
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. Anna Hurajová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI006/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier VI.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe)), • vypracovaním a odprezentovaním párovej/skupinovej prezentácie počas priebehu kurzu v rámci semestra na tému zadanú na začiatku kurzu, • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň podmieňuje účasť na ústnej skúške), • ústnou skúškou (realizovanou formou individuálnej prezentácie študenta na zvolenú tému nadväzujúcu na témy pokryté v rámci jednotlivých hodín v priebehu semestra). V záverečnom hodnotení môže študent získať max. 100 % (100 bodov). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: • 20 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie párovej/skupinovej prezentácie študentov (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). • 50 % výsledného hodnotenia tvorí priemerný výsledok priebežných písomných testov preverujúcich nadobudnuté vedomosti a porozumenie hovorenému prejavu alebo písomnému textu v cieľovom jazyku) • 30 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie individuálnej prezentácie študenta (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozšíri si svoju slovnú zásobu (frázové slovesá, idiómy, ustálené slovné spojenia, synonymá, antonymá) z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (technológie, internet vecí, zlomové momenty histórie, objavovanie vesmíru, metaforický jazyk), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych hier (médiá digitálnych hier, budúcnosť digitálnych hier, najväčší	

výrobcovia hracích konzol, rozličné spôsoby klasifikácie digitálnych hier, žánre digitálnych hier) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

- upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (spájacie výrazy vo formálnom a neformálnom jazyku, rozličné formy vyjadrenia budúcnosti) a zautomatizuje si ich použitie aj v kontexte komunikácie o digitálnych hrách v cieľovom jazyku;
- osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie a kompetencie spolupráce pri príprave párovej alebo skupinovej prezentácie na relevantné témy v kontexte praxe digitálnych hier v cudzom jazyku, pričom sa zároveň v tomto procese učí kriticky posúdiť a hodnotiť zdroje, s ktorými pracuje, rozvíja svoju kreativitu. Prostredníctvom prezentácie v cudzom jazyku pred menším publikom zároveň nadobúda sebaistotu v prezentovaní, rozvíja schopnosť logickej argumentácie.
- prostredníctvom množstva komunikačných interaktívnych úloh na hodinách kurzu študent aktívne rozvíja všetky komunikačné zručnosti s dôraznejším zameraním na zručnosť rozprávania. Prostredníctvom individuálnej práce na domácich zadaniach dôslednejšie rozvinie aj ďalšie tri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a posluš s porozumením, písanie na úrovni od B2 do C1;
- získa schopnosť efektívne pracovať s mediálnymi textami rôzneho zamerania v cieľovom jazyku, bude vedieť porozumieť všeobecnému obsahu týchto mediálnych textov, ako aj z nich vyextrahovať relevantné detaily;
- študent si osvojí a zautomatizuje sebaistú komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny.

Stručná osnova predmetu:

. Predstavenie, úvod, spoznávanie sa navzájom, ciele kurzu a očakávania, organizácia kurzu a jeho aktivít, podmienky úspešného absolvovania, predstavenie študijných materiálov, predstavenie komunikačných kanálov v rámci predmetu.

2. Unit 11: Svet technológií, čítanie s porozumením – technológie v domácnosti, relevantná slovná zásoba (SZ) z textu s prepojením na tému hardvéru a softvéru digitálnych hier – diskusia.

„Médium digitálnych hier – konzola, PC, arkáda, mobilné platformy“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

3. Unit 11: Gramatika (G): rozličné formy vyjadrenia budúcnosti, vyjadrenie budúcnosti z perspektívy minulosti, prepojenie na tému budúcnosti digitálnych hier.

„Budúcnosť digitálnych hier.“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

4. Unit 11: Počúvanie s porozumením – technológie v každodennom živote spotrebiteľa, SZ: synonymá a antonymá, každodenná angličtina – výrazy so slovom „stuff“, prepojenie aktuálnej slovnej zásoby na digitálne hry.

„The Big 3 - najväčší hráči na trhu hracích konzol - Nintendo, Sony, Microsoft – ich cesta na vrchol.“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

5. „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí. „Rozličné spôsoby klasifikácie digitálnych hier“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

6. Unit 12: „Turning points – Starter“ - zlomové okamihy predošlých 100 rokov, počúvanie s porozumením – pád dvojčiek, misie Apollo 8 a 9 s prepojením na tému digitálnych hier – zlomové momenty histórie hrania – diskusia.

„Žánre digitálnych hier – Sandbox a Real Time Strategy (RTS).“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

7. Unit 12: G: spájacie výrazy (thus, nevertheless, furthermore, atď), spájacie výrazy vo formálnom a neformálnom jazyku.

„Žánre digitálnych hier – Shooters (FPS, TPS) a Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

8. Unit 12: SZ: metaforické výrazy (svetlo, počasie, jedlo). Svetlo, počasie, jedlo v digitálnych hrách.
 „Žánre digitálnych hier – Role-playing (RPG, ARPG), simulation and sports video games“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
9. Unit 12: G – vyjadrenie dôrazu s do/does/did, čítanie s porozumením – skúsenosti, ktoré menia život s prepojením na tému „Hry, ktoré zmenili môj život“ – diskusia.
 „Žánre digitálnych hier – Puzzlers and Party games and Action – adventure video games“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
10. „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.
11. „Žánre digitálnych hier – Survival and Horror video games and Platformer video games“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
 Výber najpopulárnejších žánrov hier v študijnej skupine.
12. „Čo som sa naučil/a v kurze Anglický jazyk v praxi digitálnych hier VI“ , vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba.

Odporúčaná literatúra:

Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/>
 HURAJOVÁ, A. (2020). Anglický jazyk v kontexte mediálnej komunikácie. FMK UCM.
 MURPHY, R. (2019). English Grammar in Use. Cambridge University Press.
 PARKIN, S., BLOCK, I., (Eds.) (2023). Game Changers. The video game revolution. Phaidon.
 PORUBANOVÁ, M. & UNGEROVÁ, M. (2022). An Insight into the World of Digital Gaming. FMK UCM.
 SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Student's book, 5th edition. OUP.
 SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Workbook with key, 5th edition. OUP.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

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. Anna Hurajová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Odporúčaná literatúra:

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 62

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
43.55	45.16	6.45	1.61	1.61	1.61	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Ján Proner, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

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

Odporúčaná literatúra:

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 41

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

Vyučujúci: Mgr. Ján Proner, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/24bd004/24	Názov predmetu: argumentačné 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: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Hodnotí sa aktivita študenta na seminároch: • 60% hodnotenia tvorí pripravenosť ústnej prezentácie študenta (práca s literatúrou, samostatnosť pri tvorbe argumentov, schopnosť reagovať na argumenty oponenta). • 20% hodnotenia tvorí schopnosť študenta kvalifikovane zhodnotiť debatu, na ktorej sa priamo nezúčastní. • 20% hodnotenia tvorí prečítanie aspoň jedného titulu, ktorý je uvedený vo výpočte povinnej literatúry. Povolené sú max. 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny). Tretiu absenciu je možné akceptovať po dohode s pedagógom a len v prípade doloženia lekárskeho potvrdenia. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na seminároch (pozri Študijný poriadok UCM, § 13). 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: Študentky a študenti po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: # Nadobudnú hlbší všeobecný prehľad v aktuálnych kultúrno-spoločenských otázkach, # osvoja si znalosť základných argumentačných techník, # získajú schopnosť porovnávať silu argumentácie vzhľadom na relevanciu, hĺbku analýzy, dopady a konzistentnosť argumentov, # získajú schopnosť štruktúrovane premýšľať a triediť argumenty o tézach, ktoré sú predmetom akademických debát, # naučia sa pohotovo reagovať na argumenty oponenta, # osvoja si znalosť metódy vedenia štruktúrovanej akademickej debaty, # zlepšia schopnosť verejne a verbálne prezentovať odborné názory, # osvoja si schopnosť viesť kultivovanú verejnú diskusiu a obhajovať svoje postoje na základe relevantných faktov, # prehľadba schopnosti hľadať odborné informácie z dôveryhodných zdrojov.	

Stručná osnova predmetu:

Základnou formou vedenia predmetu je štruktúrovaná akademická debata, v ktorej na vybranú tézu argumentujú dva štvorčlenné tímy. Súhlasný tím má za úlohu platnosť vybranej tézy obhájiť a nesúhlasný tím má za úlohu platnosť vybranej tézy vyvrátiť. Každý z participujúcich rečníkov má vyhradenú argumentačnú úlohu a presne stanovený čas, v ktorom úlohu musí splniť. Ústne prejavy rečníkov sa striedajú tak, aby bol zachovaný dialektický charakter debaty. Súčasťou výučby je aj kritické zhodnotenie debaty na jej konci.

1. Úvod do problematiky, príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
1. Teoretická prednáška - argumenty, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
2. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
3. Teoretická prednáška - refutácia, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
4. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
5. Teoretická prednáška - úlohy rečí v debate, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
6. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
7. Teoretická prednáška - príprava na debatu, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
8. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
9. Teoretická prednáška - organizácia reči, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
10. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
11. Teoretická prednáška - rámcovanie debaty, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback a zhodnotenie semestra.

Odporúčaná literatúra:

Poliačik, M., & Lančová, L. (2022). Poriadok v hlave: Kritické myslenie na každý deň. Bratislava: N Press.

Freeley, A. J., & Steinberg, D. L. (2019). Argumentation and debate: Critical thinking for reasoned decision making (13th ed.). Boston: Cengage Learning.

Markoš, J. (2019). Sila rozumu v bláznivej dobe. Bratislava: N Press.

Aristoteles. (2010). Rétorika. Praha: Petr Rezek.

Sousedík, P. (2008). Logika pro studenty humanitních oborů. Praha: Vyšehrad.

Quinn, S. (2009). Debating in the World School Style: A Guide. New York: International Debate Education Association.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:**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. Branislav Oprala, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/24bd005/24	Názov predmetu: argumentačné 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: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Hodnotí sa aktivita študenta na seminároch: • 60% hodnotenia tvorí pripravenosť ústnej prezentácie študenta (práca s literatúrou, samostatnosť pri tvorbe argumentov, schopnosť reagovať na argumenty oponenta). • 20% hodnotenia tvorí schopnosť študenta kvalifikovane zhodnotiť debatu, na ktorej sa priamo nezúčastní. # 20% hodnotenia tvorí prečítanie aspoň jedného titulu, ktorý je uvedený vo výpočte povinnej literatúry. Povolené sú max. 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny). Tretiu absenciu je možné akceptovať po dohode s pedagógom a len v prípade doloženia lekárskeho potvrdenia. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na seminároch (pozri Študijný poriadok UCM, § 13). 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: Študentky a študenti po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: # Nadobudnú hlbší všeobecný prehľad v aktuálnych kultúrno-spoločenských otázkach, # osvoja si znalosť základných argumentačných techník, # získajú schopnosť porovnávať silu argumentácie vzhľadom na relevanciu, hĺbku analýzy, dopady a konzistentnosť argumentov, # získajú schopnosť štruktúrovane premýšľať a triediť argumenty o tézach, ktoré sú predmetom akademických debát, # naučia sa pohotovo reagovať na argumenty oponenta, # osvoja si znalosť metódy vedenia štruktúrovanej akademickej debaty, # zlepšia schopnosť verejne a verbálne prezentovať odborné názory, # osvoja si schopnosť viesť kultivovanú verejnú diskusiu a obhajovať svoje postoje na základe relevantných faktov, # prehľadba schopnosti hľadať odborné informácie z dôveryhodných zdrojov.	

Stručná osnova predmetu:

Základnou formou vedenia predmetu je štruktúrovaná akademická debata, v ktorej na vybranú tézu argumentujú dva štvorčlenné tímy. Súhlasný tím má za úlohu platnosť vybranej tézy obhájiť a nesúhlasný tím má za úlohu platnosť vybranej tézy vyvrátiť. Každý z participujúcich rečníkov má vyhradenú argumentačnú úlohu a presne stanovený čas, v ktorom úlohu musí splniť. Ústne prejavy rečníkov sa striedajú tak, aby bol zachovaný dialektický charakter debaty. Súčasťou výučby je aj kritické zhodnotenie debaty na jej konci.

1. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
2. Teoretická prednáška - dôkazy, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
3. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
4. Teoretická prednáška - verbálna prezentácia, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
5. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
6. Teoretická prednáška - komparatívna analýza, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
7. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
8. Teoretická prednáška - stratégia, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
9. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
10. Akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
11. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
12. Akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback a zhodnotenie semestra.

Odporúčaná literatúra:

Poliačik, M., & Lančová, L. (2022). Poriadok v hlave: Kritické myslenie na každý deň. Bratislava: N Press.

Freeley, A. J., & Steinberg, D. L. (2019). Argumentation and debate: Critical thinking for reasoned decision making (13th ed.). Boston: Cengage Learning.

Markoš, J. (2019). Sila rozumu v bláznivej dobe. Bratislava: N Press.

Aristoteles. (2010). Rétorika. Praha: Petr Rezek.

Sousedík, P. (2008). Logika pro studenty humanitních oborů. Praha: Vyšehrad.

Quinn, S. (2009). Debating in the World School Style: A Guide. New York: International Debate Education Association.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:**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. Branislav Oprala, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/24bd006/24	Názov predmetu: argumentačné praktikum 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: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Hodnotí sa aktivita študenta na seminároch: • 60% hodnotenia tvorí pripravenosť ústnej prezentácie študenta (práca s literatúrou, samostatnosť pri tvorbe argumentov, schopnosť reagovať na argumenty oponenta). • 20% hodnotenia tvorí schopnosť študenta kvalifikovane zhodnotiť debatu, na ktorej sa priamo nezúčastní. # 20% hodnotenia tvorí prečítanie aspoň jedného titulu, ktorý je uvedený vo výpočte povinnej literatúry. Povolené sú max. 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny). Tretiu absenciu je možné akceptovať po dohode s pedagógom a len v prípade doloženia lekárskeho potvrdenia. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na seminároch (pozri Študijný poriadok UCM, § 13). 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: Študentky a študenti po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: # Nadobudnú hlbší všeobecný prehľad v aktuálnych kultúrno-spoločenských otázkach, # osvoja si znalosť základných argumentačných techník, # získajú schopnosť porovnávať silu argumentácie vzhľadom na relevanciu, hĺbku analýzy, dopady a konzistentnosť argumentov, # získajú schopnosť štruktúrovane premýšľať a triediť argumenty o tézach, ktoré sú predmetom akademických debát, # naučia sa pohotovo reagovať na argumenty oponenta, # osvoja si znalosť metódy vedenia štruktúrovanej akademickej debaty, # zlepšia schopnosť verejne a verbálne prezentovať odborné názory, # osvoja si schopnosť viesť kultivovanú verejnú diskusiu a obhajovať svoje postoje na základe relevantných faktov, # prehľadba schopnosti hľadať odborné informácie z dôveryhodných zdrojov.	

Stručná osnova predmetu:

Základnou formou vedenia predmetu je štruktúrovaná akademická debata, v ktorej na vybranú tézu argumentujú dva štvorčlenné tímy. Súhlasný tím má za úlohu platnosť vybranej tézy obhájiť a nesúhlasný tím má za úlohu platnosť vybranej tézy vyvrátiť. Každý z participujúcich rečníkov má vyhradenú argumentačnú úlohu a presne stanovený čas, v ktorom úlohu musí splniť. Ústne prejavy rečníkov sa striedajú tak, aby bol zachovaný dialektický charakter debaty. Súčasťou výučby je aj kritické zhodnotenie debaty na jej konci.

1. Úvod do problematiky, príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
2. Teoretická prednáška - argumenty, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
3. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
4. Teoretická prednáška - refutácia, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
5. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
6. Teoretická prednáška - úlohy rečí v debate, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
7. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
8. Teoretická prednáška - príprava na debatu, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
9. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
10. Teoretická prednáška - organizácia reči, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
11. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
12. Teoretická prednáška - rámcovanie debaty, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback a zhodnotenie semestra.

Odporúčaná literatúra:

Poliačik, M., & Lančová, L. (2022). Poriadok v hlave: Kritické myslenie na každý deň. Bratislava: N Press.

Freeley, A. J., & Steinberg, D. L. (2019). Argumentation and debate: Critical thinking for reasoned decision making (13th ed.). Boston: Cengage Learning.

Markoš, J. (2019). Sila rozumu v bláznivej dobe. Bratislava: N Press.

Aristoteles. (2010). Rétorika. Praha: Petr Rezek.

Sousedík, P. (2008). Logika pro studenty humanitních oborů. Praha: Vyšehrad.

Quinn, S. (2009). Debating in the World School Style: A Guide. New York: International Debate Education Association.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:**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. Branislav Oprala, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/24bd007/24	Názov predmetu: argumentačné praktikum 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: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Hodnotí sa aktivita študenta na seminároch: • 60% hodnotenia tvorí pripravenosť ústnej prezentácie študenta (práca s literatúrou, samostatnosť pri tvorbe argumentov, schopnosť reagovať na argumenty oponenta). • 20% hodnotenia tvorí schopnosť študenta kvalifikovane zhodnotiť debatu, na ktorej sa priamo nezúčastní. # 20% hodnotenia tvorí prečítanie aspoň jedného titulu, ktorý je uvedený vo výpočte povinnej literatúry. Povolené sú max. 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny). Tretiu absenciu je možné akceptovať po dohode s pedagógom a len v prípade doloženia lekárskeho potvrdenia. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na seminároch (pozri Študijný poriadok UCM, § 13). 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: Študentky a študenti po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: # Nadobudnú hlbší všeobecný prehľad v aktuálnych kultúrno-spoločenských otázkach, # osvoja si znalosť základných argumentačných techník, # získajú schopnosť porovnávať silu argumentácie vzhľadom na relevanciu, hĺbku analýzy, dopady a konzistentnosť argumentov, # získajú schopnosť štruktúrovane premýšľať a triediť argumenty o tézach, ktoré sú predmetom akademických debát, # naučia sa pohotovo reagovať na argumenty oponenta, # osvoja si znalosť metódy vedenia štruktúrovanej akademickej debaty, # zlepšia schopnosť verejne a verbálne prezentovať odborné názory, # osvoja si schopnosť viesť kultivovanú verejnú diskusiu a obhajovať svoje postoje na základe relevantných faktov, # prehľadia schopnosti hľadať odborné informácie z dôveryhodných zdrojov.	

Stručná osnova predmetu:

Základnou formou vedenia predmetu je štruktúrovaná akademická debata, v ktorej na vybranú tézu argumentujú dva štvorčlenné tímy. Súhlasný tím má za úlohu platnosť vybranej tézy obhájiť a nesúhlasný tím má za úlohu platnosť vybranej tézy vyvrátiť. Každý z participujúcich rečníkov má vyhradenú argumentačnú úlohu a presne stanovený čas, v ktorom úlohu musí splniť. Ústne prejavy rečníkov sa striedajú tak, aby bol zachovaný dialektický charakter debaty. Súčasťou výučby je aj kritické zhodnotenie debaty na jej konci.

1. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
2. Teoretická prednáška - dôkazy, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
3. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
4. Teoretická prednáška - verbálna prezentácia, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
5. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
6. Teoretická prednáška - komparatívna analýza, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
7. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
8. Teoretická prednáška - stratégia, akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
9. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
10. Akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback.
11. Príprava na improvizovanú tézu, akademická debata, záverečný feedback.
12. Akademická debata na pripravovanú tézu, záverečný feedback a zhodnotenie semestra.

Odporúčaná literatúra:

Poliačik, M., & Lančová, L. (2022). Poriadok v hlave: Kritické myslenie na každý deň. Bratislava: N Press.

Freeley, A. J., & Steinberg, D. L. (2019). Argumentation and debate: Critical thinking for reasoned decision making (13th ed.). Boston: Cengage Learning.

Markoš, J. (2019). Sila rozumu v bláznivej dobe. Bratislava: N Press.

Aristoteles. (2010). Rétorika. Praha: Petr Rezek.

Sousedík, P. (2008). Logika pro studenty humanitních oborů. Praha: Vyšehrad.

Quinn, S. (2009). Debating in the World School Style: A Guide. New York: International Debate Education Association.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:**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. Branislav Oprala, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

3. Práca so strihovým programom. 4. Využívanie efektov v AV tvorbe, 5. Práca v HD štúdiu.							
Odporúčaná literatúra: Gracová, S., & Kol. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. FMK UCM v Trnave. ISBN 978-80-8105-914-8. Švec, Š. (2011). Gramatika filmového jazyka. VŠMU Bratislava. ISBN 978-80-89437-24-9. Monaco, J. (2004). Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií. Albatros Praha. Plazewski, J. (1967). Filmová řeč. Praha. Proner, J. (2022). Základy strihu a postprodukcie v programe Adobe Premiere Pro. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave Ďuriš, J. (2017). Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe. Vysoká škola múzických umení. Hučko, T. (2020). Medzi záberom a dielom, Tvorivá synergia kamery a strihu v audiovízií. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 149							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
77.85	18.12	2.68	0.67	0.67	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD., Mgr. Matúš Višváder							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

1. Filmová reč, základná terminológia.
2. Práca sa kamerou, praktické cvičenia
3. Práca so strihovým programom.
4. Využívanie efektov v AV tvorbe,
5. Práca v HD štúdiu.

Odporúčaná literatúra:

Švec, Š. (2011). Gramatika filmového jazyka. VŠMU Bratislava. ISBN 978-80-89437-24-9.

Monaco, J. (2004). Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií. Albatros Praha.

Plazewski, J. (1967). Filmová řeč. Praha.

Bordwell, D., & Thompsonová, K. (2012). Umění filmu. Akademie múzických umění. ISBN 9788073312176.

Gracová, S., & Kol. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. FMK UCM v Trnave. ISBN 978-80-8105-914-8.

Proner, J. (2022). Základy strihu a postprodukcie v programe Adobe Premiere Pro. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave

Đuriš, J. (2017). Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe. Vysoká škola múzických umení.

Hučko, T. (2020). Medzi záberom a dielom, Tvorivá synergia kamery a strihu v audiovízií. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 145

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
66.21	24.14	4.14	2.76	2.76	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD., Mgr. Matúš Višváder

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

rozvíjanie tvorivosti v strihovej skladbe AV diela a prehlbovanie dramaturgických schopností. Praktické vedomosti a zručnosti študentov sú v procese realizácie cvičení vždy dopĺňané aj o teoretické východiská problematiky. V analýze vlastných, ale aj archívnych diel a štúdiom odporúčanej literatúry si poslucháči prehľbujú svoje základné zručnosti a schopnosti v oblasti audiovizuálnej tvorby najmä z hľadiska kamery a strihovej skladby, dramaturgie a réžie.

Odporúčaná literatúra:

1. James Monaco: Jak číst film, Svět filmů, médií a multimédií, Albatros Praha 2004
2. Anton Szomolányi: Kamera! - Běží... Aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz Citadella 2016, ISBN 9788081820502
3. Jan Kučera: Střihová skladba ve filmu a v televizi, Akademie múzických umění v Praze, Praha 2002
4. Josef Valušiak: Základy střihové skladby, 4. vydanie, AMU Praha 2012
5. Jerzy Plazewski: Filmová řeč, Praha 1967
6. David Bordwell, Kristin Thompsonová: Umění filmu, Vydavatel'stvo: Akademie múzických umění, 2012 ISBN: 9788073312176

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Jazyk slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 1

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

Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Odporúčaná literatúra:

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

jazyk slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 1

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

Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

Perspektíva snímania filmového obrazu. Praktické nakrúcanie s kamerou v exteriéri, interiéri. Rozbor kameramanských cvičení. IV. Základné parametre filmového obrazu - pohyb (vnútroobrazový), pohyby kamery („švenk“, panoráma, zmena ohniskovej vzdialenosti objektívu, nájazd, odjazd, kamerová jazda, špeciálny pohyb kamery). Praktické nakrúcanie s kamerou v exteriéri, interiéri. Rozbor kameramanských cvičení. V. Filmový záber ako základný prvok filmovej artikulácie. „Skladobné myslenie“ pri snímaní záberov. Skladba AV diela: záber - sekvencia – obraz - AV dielo. Konvencie skladobného myslenia, ich porušovanie. Úvod do technológií zostrihu z hľadiska tvorivých možností a obmedzení: sekvenčný zostrih, tvorivé možnosti nelineárneho strihu. VI. Zostrih AV diela I: organizácia nakrúteného materiálu (denných prác) v súlade s jednoduchým tvorivým zámerom. Skladba na úrovni jednoduchších väzobných vzťahov jednotlivých záberov. Praktická časť: zostrih krátkej reportáže z mestských ulíc na konkrétnu, aktuálne zadanú tému. VII. Zostrih AV diela II: organizácia nakrúteného materiálu (denných prác) v súlade so zložitejším tvorivým zámerom. Vzťah strihovej skladby a dramaturgie AV diela: vypúšťanie nepodstatného, zdôraznenie relevantných informácií. Praktická časť: zostrih krátkeho AV diela (reportážny príspevok) na zadanú tému. VIII. Tempo a rytmus strihovej skladby. Reálny a relatívny filmový čas ako dôsledok tvorivého spracovania v strižni. Relativita významu pojmu montáž. Praktické strihové cvičenie na danú tému, variácie strihovej skladby z identického materiálu konkrétnu. IX. Štandardné tvorivé postupy pri tvorbe AV diela: synchrónna výpoveď respondentov a účinkujúcich, anketa, komentár v procese zostrihu diela. Praktické strihové cvičenie na danú tému, variácie strihovej skladby z identického materiálu. X. Skladba AV diela a zvuková dramaturgia. Zostrih synchrónnych výpovedí, práca s reálnymi ruchmi (využitie, vypustenie), práca s mimoobrazovými výpoveďami, zostrih a hudobná zložka diela (vnútroobrazová a mimoobrazová hudba, strih na hudbu). Praktické strihové cvičenie k téme. XI. Interpunkcia AV diela: od klasických trikov kinematografickej tradície až k súčasným výrazovým možnostiam podmieneným rozvojom technológií. Problematika tvorivého využitia „bezhraničných“ možností súčasných technológií (estetická a dramaturgická opodstatnenosť špecifických výrazových prvkov v závislosti od druhu a žánru AV diela a pod.) Ďalšie zložky diela vytvárané v procese skladby, zostrihu: titulky, grafické prvky a pod. Praktické strihové cvičenie k téme. XII. Hodnotenie
Odporúčaná literatúra: 1. Monaco, J. (2004) Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií. Albatros. 2. Szomolányi, A. (2016) Kamera! - Běží... Aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz. Citadella. 3. Kučera, J. (2002). Strihová skladba ve filmu a v televizi, Akademie múzických umění. 4. Valušiak, j. (2012). Základy strihové skladby, 4. vydanie, Akademie múzických umění. 5. Gracová, S., et al. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. FMK UCM. 6. Švec, Š. (2011). Gramatika filmového jazyka. Bratislava. VŠMU.
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk a anglický jazyk.
Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 93							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
26.88	32.26	24.73	10.75	2.15	3.23	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Ladislav Halama, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

ako prostriedky filmovej reči. Rozbor hotového (archívneho) diela z hľadiska filmovej reči, so zameraním sa na prácu kamery a strihovú skladbu. 2. Odraz skutočnosti vo filmovom diele, v hranom príbehu. Analýza, štruktúra príbehu. Možnosti a limity fabulovanej tvorby. 3. Výzva na voľbu tematickej oblasti - iniciácia námetov pre ročníkové AV výstupy poslucháčov. 4. Konzultácia prvých tém poslucháčov, dramaturgický proces zrodu príbehových cvičení poslucháčov. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej fabulovanej tvorby. 5. Pretavenie námetov do podoby literárneho scenára filmu. Dramaturgický proces, konzultácie námetov. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej fabulovanej tvorby, analýzy diel. 6. Základné realizačné postupy audiovizuálnej tvorby: reportážne snímanie, inscenované postupy, rekonštrukcia. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej fabulovanej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie. 7. Inscenácia, rekonštrukcia. Prínosy a úskalia metód. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie. 8. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie. 9. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie. 10. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Analýza AV výstupov realizovaných cvičení poslucháčov, odporúčania zmien, vylepšení. 11. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Analýza AV výstupov realizovaných cvičení poslucháčov, odporúčania zmien, vylepšení. 12. Hodnotenie.																							
Odporúčaná literatúra: 1. Monaco, J. (2004) Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií. Albatros. 2. Szomolányi, A. (2016) Kamera! - Běží... Aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz. Citadella. 3. Kučera, J. (2002). Střihová skladba ve filmu a v televizi, Akademie múzických umění. Strana: 3 4. Valušiak, j. (2012). Základy střihové skladby, 4. vydanie, Akademie múzických umění. 5. Gracová, S., et al. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. FMK UCM. 6. Švec, Š. (2011). Gramatika filmového jazyka. Bratislava. VŠMU.																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk a anglický jazyk.																							
Poznámky:																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 79 <table> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>FX</th><th>abs</th><th>neabs</th></tr> <tr> <td>48.1</td><td>25.32</td><td>22.78</td><td>0.0</td><td>3.8</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	48.1	25.32	22.78	0.0	3.8	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
48.1	25.32	22.78	0.0	3.8	0.0	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. Ladislav Halama, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 168

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

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

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

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

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

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

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

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 166

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
63.25	30.72	6.02	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

Subprojekty, regióny, exportovanie							
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T. (2021). Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK. Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych. 1. vyd. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Farkaš, T. (2018). Binaural and Ambisonic Sound as the Future Standard of Digital Games. Acta Ludologica, 1(2), 34-46. Farkaš, T. (2019). Throughout the ocean of free sound (on sound design, free resources, sound libraries, and creativity). Megatrends and Media, 6/2019, Trnava : UCM. Collins, K. (2020). Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts: Institute of Technology. Sinclair, J. L. (2020). Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge. Zdanowicz, G., & Bambrick, S. (2020). The Game Audio Strategy Guide. A Practical Course. New York : Taylor and Francis.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský/anglický (kvôli literatúre)							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 89							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
70.79	17.98	6.74	0.0	1.12	3.37	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

Prvky zvukového dizajnu (layering, time stretch, pitch shifting, audio reverse, audio-efekty...) Práca na vlastných zvukoch v DAW Základy práce s middleware Herný engine v kontexte auditívnej zložky hier Práca na vlastnom jednoduchom projekte (zvukový dizajn v projekte Unreal/Unity)							
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T. (2021). Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK. Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych. 1. vyd. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Farkaš, T. (2018). Binaural and Ambisonic Sound as the Future Standard of Digital Games. Acta Ludologica, 1(2), 34-46. Farkaš, T. (2019). Throughout the ocean of free sound (on sound design, free resources, sound libraries, and creativity). Megatrends and Media, 6/2019, Trnava : UCM. Collins, K. (2020). Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts: Institute of Technology. Sinclair, J. L. (2020). Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge. Zdanowicz, G., & Bambrick, S. (2020). The Game Audio Strategy Guide. A Practical Course. New York : Taylor and Francis.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský/anglický (kvôli literatúre)							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 90							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
50.0	32.22	15.56	0.0	0.0	2.22	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI018/24	Názov predmetu: community building I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 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 - moderuje diskusie - vytvára obsah pre sociálne siete Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku - ovláda základy propagácie na sociálnych sieťach	
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. Úvod predmetu tvoria workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektmi videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény, ale aj práce s nástrojmi pre budovanie komunity, sociálnymi sieťami a diskusnými platformami. Študenti následne samostatne tvoria obsah pre jednotlivé komunikačné kanály.							
Odporúčaná literatúra: ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI019/24	Názov predmetu: community building II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 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 - moderuje diskusie - vytvára obsah pre sociálne siete Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku - ovláda základy propagácie na sociálnych sieťach	
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. Úvod predmetu tvoria workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektmi videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény, ale aj práce s nástrojmi pre budovanie komunity, sociálnymi sieťami a diskusnými platformami. Študenti následne samostatne tvoria obsah pre jednotlivé komunikačné kanály.							
Odporúčaná literatúra: ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI020/24	Názov predmetu: community building III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 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 - moderuje diskusie - vytvára obsah pre sociálne siete Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku - ovláda základy propagácie na sociálnych sieťach	
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. Úvod predmetu tvoria workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektmi videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény, ale aj práce s nástrojmi pre budovanie komunity, sociálnymi sieťami a diskusnými platformami. Študenti následne samostatne tvoria obsah pre jednotlivé komunikačné kanály.							
Odporúčaná literatúra: ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI021/24	Názov predmetu: community building IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 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 - moderuje diskusie - vytvára obsah pre sociálne siete Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku - ovláda základy propagácie na sociálnych sieťach	
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. Úvod predmetu tvoria workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektmi videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény, ale aj práce s nástrojmi pre budovanie komunity, sociálnymi sieťami a diskusnými platformami. Študenti následne samostatne tvoria obsah pre jednotlivé komunikačné kanály.							
Odporúčaná literatúra: ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI022/24	Názov predmetu: community building V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 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 - moderuje diskusie - vytvára obsah pre sociálne siete Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku - ovláda základy propagácie na sociálnych sieťach	
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. Úvod predmetu tvoria workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektmi videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény, ale aj práce s nástrojmi pre budovanie komunity, sociálnymi sieťami a diskusnými platformami. Študenti následne samostatne tvoria obsah pre jednotlivé komunikačné kanály.							
Odporúčaná literatúra: ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI023/24	Názov predmetu: community building VI.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov. Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 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 - moderuje diskusie - vytvára obsah pre sociálne siete Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku - ovláda základy propagácie na sociálnych sieťach	
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. Úvod predmetu tvoria workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektmi videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény, ale aj práce s nástrojmi pre budovanie komunity, sociálnymi sieťami a diskusnými platformami. Študenti následne samostatne tvoria obsah pre jednotlivé komunikačné kanály.							
Odporúčaná literatúra: ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

Wardya, B. (2023). The Video Games Textbook History • Business • Technology. CRC Press.

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 292

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
28.08	17.12	21.23	16.44	16.44	0.68	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

Oporúčaná literatúra:

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 365

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
22.47	30.41	27.4	7.95	6.58	5.21	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 5

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

Vyučujúci: Mgr. Igor Piatrov, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 5

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

Vyučujúci: Mgr. Igor Piatrov, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

ZRUČNOSTI: študent dokáže vizualizovať svoje myšlienky týkajúce sa hernej postavy, napodobniť existujúci herný asset, tvoriť vlastné dizajnérske postupy. Nadobúda základné technické znalosti a procesy pri tvorbe hernej grafiky v 2D a 3D programoch Adobe Photoshop, Blender. KOMPETENCIE: študent si precvičuje logické myslenie, pričom je schopný analyzovať obraz, koncept a prichádzať na riešenia ovplyvňujúce dizajn hernej postavy. Stáva sa nie len technicky ale aj dizajnérsky kompetentný a schopný pracovať pod vedením art directora.							
Stručná osnova predmetu: 1. Základy dizajnérskeho premýšľania a techniky 2D. 2. Štúdie postáv cez geometrizáciu 2D. 3. Implementácia dizajnu na základe témy a researchu 2D. 4. Zpracovanie spätnej väzby 2D. 5. Aplikácia materiálu 2D. 6. Concept sheet a finálne návrhy. 7. Konštrukčné premýšľanie v 3D. 8. Analýza 2D návrhov, prenos do 3D. 9. Modelovanie v 3D a aplikácia dizajnu. 10. Mapy a textúry 3D. 11. Zpracovanie spätnej väzby a finalizácia. 12. Jednoduchá animácia cez rigging postáv.							
Odporúčaná literatúra: Solarski. S. (2012). Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guptill. Robertson. S. (2013). How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press. Beloel. G, Donglu. Y, Urschel. J., Rebholz. B., Retz. Z. (2017). The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing. Mateu-Mestre, M. (2016). Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press. Sainsbury, M. (2015). Game Art: Art from 40 Videos Games and Interviews with Their Creators. San Francisco : No Starch Press. Ahearn, L. (2016). 3D Game Textures: Create Professional Game Art Using Photoshop. Massachusetts : A K Peters/CRC Press. Curviz, B. (2023). Mastering Blender 3D. Independently published. Crossley, K. (2019). Character Design From the Ground Up. Massachusetts : CRC Press. Engler, M., Trnka, A. (2022). Výtvarná imaginácia v digitálnych hrách. (Dizertačná práca)							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk							
Poznámky: Predmet je povinne voliteľný, počet študentov je limitovaný na 25.							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 55							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
49.09	29.09	7.27	9.09	3.64	1.82	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

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

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

Engler, M., Trnka, A. (2022). Výtvarná imaginácia v digitálnych hrách. (Dizertačná práca)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:

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

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 59

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
54.24	22.03	11.86	6.78	3.39	1.69	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

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

Engler, M., Trnka, A. (2022). Výtvarná imaginácia v digitálnych hrách. (Dizertačná práca)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:

Predmet je povinne voliteľný, počet študentov je limitovaný na 25.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 103

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
39.81	33.01	19.42	3.88	1.94	1.94	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy. Predmet je zameraný na prehľbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske, manažérske, alebo komentátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 90							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
56.67	12.22	17.78	6.67	5.56	1.11	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 87							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
36.78	9.2	18.39	20.69	12.64	2.3	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy. Predmet je zameraný na prehľbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske, manažérske, alebo komentátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 105							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
46.67	15.24	15.24	12.38	8.57	1.9	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 102							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
52.94	10.78	10.78	12.75	10.78	1.96	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučín							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy. Predmet je zameraný na prehľbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske, manažérske, alebo komentátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 64							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
62.5	7.81	14.06	4.69	9.38	1.56	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

- je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode							
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy. Predmet je zameraný na prehľbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske, manažérske, alebo komentátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.							
Odporúčaná literatúra: Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave. Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press. Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books. Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference. Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111. Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 63							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
57.14	17.46	11.11	6.35	3.17	4.76	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Martin Paučin							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMEDV/24bdTEDIO01/24	Názov predmetu: etika nových médií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška / Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 1 / 1 Za obdobie štúdia: 13 / 13 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna participácia na hodinách - plnenie zadaní a aktívna participácia na seminároch: 50 % Ústna skúška: 50% Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - má mať hlbšie pochopenie pre vybraný etický problém, - je schopný aktívne vyhľadávať relevantné zdroje a pristupovať k nim kriticky, - vie previazať teoretické poznatky na aktuálnu problematiku a aplikovať ich v rôznych etických kontextoch, - dokáže samostatne vyhľadávať a využívať zdroje svojej informovanosti a svojmu vzdelávaniu, - má schopnosť identifikovať problematické javy v digitálnom priestore a hernom svete a chápať ich spoločenské následky, - vie využívať získané znalosti a schopnosti pri svojom ďalšom výskume, ale aj pri každodennom používaní médií.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do problematiky, základné pojmy etiky, morálky, špecifiká etiky nových médií. 2. Regulácia trhu, tvorba a dostupnosť hier podľa politizácie, kultúry a ideológie. 3. Etické a morálne zásady v herných vydavateľstvách. Spoločenská zodpovednosť. 4. Etické zlyhania v herných subkultúrach. Problémy toxických subkultúr. 5. Etické kontroverzie v hrách. Dehumanizácia v digitálnych hrách.	

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 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. Magdaléna Švecová, PhD., prof. PhDr. Slavomír Gálik, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Výsledky vzdelávania:

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 68

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

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

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Výsledky vzdelávania:

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

2/ Tvorba autorsky koncipovaných výstupov

Praktická realizácia konkrétnych zadanií na mobilný telefón/fotoaparát sa zameriava na praktické overenie teoretických poznatkov z prezentovaných ukážok z prvej časti prednáškového cyklu, na osvojenie si základných znalostí a zručností ovládania fotografickej techniky, ako aj na ich následnú aplikáciu vo fotografickej praxi v interiéri aj v exteriéri. Formou konzultácií sa kladie dôraz na tvorivý proces, analytické myslenie, kreativitu a taktiež na technologické zvládnutie tém, post produkciu, konečný výstup a výsledný výber finálnych fotografií na zadania. Študenti samostatne fotografujú zadania a reagujú na preberané témy.

Praktická realizácia zadanií:

1. Priamy autoportrét – 1 fotografia, klasický autoportrét, dôraz na dodržanie technických, svetelných a kompozičných pravidiel žánru portrétnej fotografie, jedná sa o kreatívny a nápaditý autoportrét využiteľný na personálnu propagáciu na webovú stránku, Fb, Instagram a i.
2. Nepriamy autoportrét – 1 fotografia, netradičný autoportrét, ktorého cieľom je vystihnúť danú osobu, jej charakter a typické povahové rysy, sociálne zaradenie, záľuby atď., avšak bez toho, aby zachytával priamo jej tvár, prípustná je postprodukcia a manipulácia, dôraz je však na kreativitu a jedinečnosť nápadu.

3. Portrét osobnosti/reportážny portrét blízkeho človeka – séria 5-10 ks fotografií, reportážny portrét v súvislostiach s dodržaním všetkých náležitostí daného fotografického žánru, cieľom je vystihnúť charakter zobrazovanej osobnosti, viesť s ňou rozhovory o práci a vzťahoch, rozfotografovať rôzne situácie, prostredia, polohy, striedať celky, polodetaily a detaily

V prípade ak to pandemická situácia dovoľí, tak variantou 3. témy môže byť street fotografia, dokumentárna alebo reportážna fotografia v exteriéri – séria 5-10 ks fotografií, opäť v súvislostiach s dodržaním všetkých náležitostí daného fotografického žánru.

Odporúčaná literatúra:

- Barthes, R. (2005). Světlá komora [Poznámka k fotografii]. Artforum.
- Císař, K., ed. (2004). Co je to fotografie. Herrmann & synové.
- Geržová, J. a kol. (1999). Slovník slovenského a svetového výtvarného umenia 2. polovice 20. storočia. Profil.
- Ewing, W.A. (1994). FACE/The New Photographic Portrait. Thames & Hudson.
- Flusser, V. (1994). Za filosofii fotografie. Hynek.
- Hlaváč, L. (1987). Dejiny fotografie. Osveta Martin.
- Hlaváč, L. (1989). Dejiny slovenskej fotografie. Osveta Martin.
- Hrabušický, A., Macek, V. (2001). Slovenská fotografia 1925-2000. SNG.
- Macek, V. (1998). Slovenská imaginatívna fotografia. Fotofo.
- Macek, V., Fišerová, L. (2008). Nová slovenská fotografia. Fotofo.
- Sedlák, Jozef. (2021). Združenie fotografov amatérov YMCA a Fotoskupiny KSTL Bratislava. Vývoj a aktivity v období 1924 – 1948. Fotofo.
- Sedlák, Jozef. (2023). Petrik, Béla, knaz, fotograf, kronikár. Foart /Fotofo.
- Mrázková, D. (1985). Příběh fotografie. Mladá fronta.
- Rónai, Peter, Sedlák, Jozef, Cepková, Petra. Fotografia program komunikácie. (2011). FMK UCM.
- Silverio, R. (2007). Postmoderní fotografie. AMU.
- Sontagová, S. (2002). O fotografii. Paseka / Barrister&Principal.
- Stratený čas, Slovensko 1969-1989 v dokumentárnej fotografii. (2007). SNG.
- Láb, F. (2022). Postdigitální fotografie. Karolinum.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Podmieňujúce predmety: Fotografické praktikum I.							
Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 64							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
92.19	7.81	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. MgA. Jozef Sedlák, Mgr. Kristína Svítok Mayerová							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

4. Špecifiká pravidiel digitálnych hier 5. Mechaniky a význam hry 6. Priestor ako herná mechanika 7. Čas ako herná mechanika 8. Manažment zdrojov a herná ekonomika 9. Neurčitosť a pravdepodobnosť 10. Vyvažovanie herných mechaník 11. Herný systém							
Odporúčaná literatúra: Adams, E. (2009). Fundamentals of Game Design. (2. vyd.). New Riders - kap. 1, 2, 4, 9-11. Adams, E., Dormans, J. (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design. New Riders. Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press. Kovalčík, J. (2023). Teória herného dizajnu I.: Herné mechaniky. FMK UCM. Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses. (3. vyd.). CRC Press - kap. 12-14. Sicart, M. (2016). Mechanics. In H. Lowood, R. Guins (Eds.), Debugging Game History. A Critical Lexicon (pp. 297-304). The MIT Press. Suter, B., Kocher, M., Bauer, R. (Eds.). (2018). Games and Rules: Game Mechanics for the „Magic Circle“. Transcript Verlag. Zimmerman, E. (2022). The Rules We Break: Lessons in Play, Thinking and Design. Princeton Architectural Press. Zubek, R. (2020). Elements of Game Design. The MIT Press - kap. 3-4.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 351							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
19.09	22.79	29.34	13.68	11.68	3.42	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI002/24	Názov predmetu: hry v dejinách kultúr 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: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie pozostáva zo záverečného písomného testu. Vedomostný test v písomnej podobe obsahuje otázky z problematiky hier v dejinách kultúr. Predstavuje 100 % hodnotenia (možno v ňom získať maximálne 50 bodov). Podmienkou úspešného absolvovania písomného testu je získanie minimálne 60 % bodov (tzn. 30 bodov z celkových 50). Pravidelná účasť na výučbe je ďalšou podmienkou úspešného absolvovania predmetu. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny osobitne na prednáškach a osobitne na seminároch), a to bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 osobitne na prednáškach a osobitne na seminároch), je nutné predložiť lekárske potvrdenie svedčiace o závažných zdravotných problémoch, pre ktoré sa študent nemohol zúčastniť na vyučovaní. Jednotlivé prípady sa posudzujú individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): ● 40 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), (40 bodov), ● 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, že študent dosiahol minimálne 36 bodov. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 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: - Získa vedomosti z oblasti typológie a prejavov hier v dejinách významných civilizačných epoch -- od kultúr starovekého Grécka, starovekého Ríma po európsku stredovekú kultúru. - Získa prehľad o typológii jednotlivých hier na základe aplikácie kategorizácie herných princípov podľa R. Cailloissa. - Porozumie hrám a jednotlivým herným princípom v kontexte pôsobenia jednotlivých kultúrnych elementov. - Je zorientovaný v oblasti jednotlivých slohov a štýlov i vo výrazových prostriedkoch z oblasti vizuálnej umeleckej kultúry, materiálnej kultúry, ktoré vizuálne spredmetňujú jednotlivé herné aktivity.	

- Na základe získaných vedomostí a prehľadu hier v dejinách kultúr je študent schopný pracovať s prvkami vizuálnej kultúry v dobovom kontexte, ako aj v rámci konceptualizácie vizuálneho stvárnenia digitálnych hier.
- Je schopný správne identifikovať a aplikovať vhodnú vizualizáciu hernej scény vo vzťahu k herným mechanikám.
- Poznatky z oblasti herných princípov mu umožňujú získať špecifický druh zručností spočívajúcich vo výbere adekvátnych vizuálnych zobrazení.
- Študent sa orientuje v základných atribútoch a prvkoch umeleckých epoch a pre ne príznačných herných prvkov i herných druhov, čo mu dáva priestor pre rozvoj jeho kreatívneho myslenia. Táto kompetencia mu prehlbuje aj schopnosť imaginatívneho zobrazovania a profesionálneho pilotovania v plejáde umeleckých druhov a foriem, žánrov, druhoch hier, herných princípov a ich vhodnej kombinácie.
- Osobitné znalosti zo špecifickej oblasti, akými sú hry v dejinách kultúr, mu slúžia ako inšpirácia pri jeho kreatívnej činnosti a zároveň mu umožňujú kompetentne posudzovať adekvátnosť ich aplikácie pri tvorbe jednotlivých žánrových platforiem digitálnych hier.

Stručná osnova predmetu:

1. Definičné rámce a konceptualizácia pojmov kultúra, dejiny, hry, médiá z aspektu kultúrno-antropologického, mediologického, sociologického a filozoficko-historického.
2. Koncept hry ako kultúrotvorný činiteľ a kultúrny fenomén v diele J. Huizingu.
3. Typológia hier podľa R. Cailloisa, klasifikačné kritériá herných princípov.
4. Staroveké Grécko. Umelecká kultúra v Egejskej oblasti, v archaickom, predklasicom, klasicom, a helénskom starom Grécku, materiálna kultúra.
5. Starogrécke hry a kult, kultové a herné rituály, slávnostné hry na počesť boha Dionýza, profánne hry detí a dospelých.
6. Olympijské hry na počesť boha Dia, vznik, vývoj, kultové herné ceremónie, herné disciplíny.
7. Staroveká Rímska ríša. Umelecká kultúra Etruskov, Rímskej ríše v obdobiach kráľovstva, republiky a cisárstva, materiálna kultúra.
8. Rímske kulty Dionýza, Bakchusa, Saturna, hry na počesť bohov, Ludi romani, Ludy plebej, divadlo, hry v Cirku maxime.
9. Gladiátorské hry, vznik, vývoj, gladiátori, ceremónie, pravidlá, pantomíma prvých reality show.
10. Stredovek. Umelecká kultúra v rannom, vrcholnom a neskorom stredoveku, materiálna kultúra.
11. Sakrálna verzus profánne hry stredovekých ľudí, karnevalová herná kultúra, hry detí a dospelých.
12. Étos rytierskej kultúry, dvoranská kultúra, rytierske turnaje, herné ceremónie, vznik, vývoj.

Odporúčaná literatúra:

- HUIZINGA, J.: Jeseň stredoveku. Homo ludens. Bratislava : Tatran, 1999. 377 s. ISBN 80-222-0211-8.
- CAILLOIS, R.: Hry a lidé. Praha : Nakl. Studia Ypsilon, 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5.
- FINK, E.: Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel 1993. 272 s. ISBN 80-202-0410-5.
- OLIVOVÁ, V.: Lidé a hry. Historická geneze sportu. Praha : Olympia, 1979. s. 604.
- VANĚK, J.: Filosofie a kultura v evropských dějinách. Příbram: Professional Publishing 2007. 240 s. ISBN 978-80-86946-47-4.
- PRAVDOVÁ, H.: From homo ludens to homo medialis. Cultural dimensions of game principles and media. Praha : Wolters Kluwer, 2022. s. 129. ISBN 978-80-7676-542-9.
- BUČKOVÁ, Z.: Historical reflection of the game principle alea and its presence in virtual reality. In Communication Today. 2016, roč. 7, č. 2, s. 30-45. ISSN 1338-130X.

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

Poznámky:							
Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 60							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
13.33	18.33	18.33	20.0	21.67	8.33	0.0	0.0
Vyučujúci: prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD., doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD., Mgr. Zuzana Kvetanová, PhD., Mgr. Monika Cihlářová							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI003/24	Názov predmetu: hry v dejinách kultúr 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: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie pozostáva zo záverečného písomného testu. Vedomostný test v písomnej podobe obsahuje otázky z problematiky hier v dejinách kultúr. Predstavuje 100 % hodnotenia (možno v ňom získať maximálne 50 bodov). Podmienkou úspešného absolvovania písomného testu je získanie minimálne 60 % bodov (tzn. 30 bodov z celkových 50). Pravidelná účasť na výučbe je ďalšou podmienkou úspešného absolvovania predmetu. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny osobitne na prednáškach a osobitne na seminároch), a to bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 osobitne na prednáškach a osobitne na seminároch), je nutné predložiť lekárske potvrdenie svedčiacie o závažných zdravotných problémoch, pre ktoré sa študent nemohol zúčastniť na vyučovaní. Jednotlivé prípady sa posudzujú individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): ● 40 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), (40 bodov), ● 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, že študent dosiahol minimálne 36 bodov. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 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: - Vedomosti z oblasti typológie a hernej kultúry v novoveku -- od renesancie, cez barok, rokoko, klasicizmus, po 21. storočie. - Je zorientovaný v oblasti jednotlivých slohov a štýlov, ako aj vo výrazových prostriedkoch z oblasti vizuálnej umeleckej kultúry, materiálnej kultúry, ktoré vizuálne spredmetňujú jednotlivé herné aktivity. - Na základe získaných vedomostí a prehľade hier v dejinách kultúr je študent schopný pracovať s prvkami vizuálnej kultúry v dobovom kontexte, ako aj v rámci konceptualizácie vizuálneho stvárnenia digitálnych hier.	

- Je schopný správne identifikovať a aplikovať vhodnú vizualizáciu hernej scény vo vzťahu k herným mechanikám.
- Poznatky z oblasti herných princípov mu umožňujú získať špecifický druh zručností spočívajúcich vo výbere adekvátnych vizuálnych zobrazení.
- Študent sa orientuje v základných atribútoch a prvkoch umeleckých epoch a pre ne príznačných herných prvkov i herných druhov, čo mu dáva priestor pre rozvoj jeho kreatívneho myslenia. Táto kompetencia mu prehlbuje aj schopnosť imaginatívneho zobrazovania a profesionálneho pilotovania v plejáde umeleckých druhov a foriem, žánrov, druhoch hier, herných princípov a ich vhodnej kombinácie.
- Osobité znalosti zo špecifickej oblasti, akými sú hry v dejinách kultúr mu slúžia ako inšpirácia pri jeho kreatívnej činnosti a zároveň mu umožňujú kompetentne posudzovať adekvátnosť ich aplikácie pri tvorbe jednotlivých žánrových platforiem digitálnych hier.

Stručná osnova predmetu:

1. Novovek, podmienky vzniku novej civilizačnej epochy, zámorské objavy, reformácia, protireformácia, náboženské vojny, absolutizmus a parlamentarizmus, vedecké a technické objavy, kolonializmus.
2. Idea humanizmu, umelecká kultúra v období renesancie, talianska renesancia, trecento, quattrocento, cinquecento, materiálna kultúra.
3. Renesančné dvorské hry, miestne a inokultúrne tradície, návrat k antickým hrám, kult rytierov, umenie šermu, jazda na koni.
4. Renesančné verejné a ľudové hry, karnevalové a športové hry, vplyv talianskej renesancie na európsku hernú kultúru.
5. Barok. Umelecká kultúra v období baroka, ranný, vrcholný, neskorý barok, materiálna kultúra.
6. Dvorská herná kultúra absolutistických monarchií, rytierske hry, býčie zápasy, herná zábava aristokracie.
7. Mestské a vidiecke verejné hry, agonálne silové a krvavé športy, hry divadelnej kultúry - herný princíp mimikry.
8. Rokoko, aristokratický sloh, životný štýl, rokokové dvorné hry.
9. Klasicizmus, osvietenské idey, umelecká kultúra, materiálna kultúra.
10. Priemyslová revolúcia, masová spoločnosť, masové hry, zábava, šport, umelecká a materiálna kultúra.
11. Obnovenie tradície Olympijských hier, vznik, vývoj, športové disciplíny.
12. Umelecká a materiálna kultúra v 20. a 21. storočí. Herná kultúra v súčasnosti, uplatnenie herných princípov v masových a individuálnych hrách, digitálne hry.

Odporúčaná literatúra:

- HUIZINGA, J.: Jeseň stredoveku. Homo ludens. Bratislava : Tatran, 1999. 377 s. ISBN 80-222-0211-8.
- CAILLOIS, R.: Hry a lidé. Praha : Nakl. Studia Ypsilon, 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5.
- OLIVOVÁ, V.: Lidé a hry. Historická geneze sportu. Praha : Olympia, 1979. s. 604.
- VANĚK, J.: Filosofie a kultura v evropských dějinách. Příbram: Professional Publishing 2007. 240 s. ISBN 978-80-86946-47-4.
- PRAVDOVÁ, H.: From homo ludens to homo medialis. Cultural dimensions of game principles and media. Praha : Wolters Kluwer, 2022. s. 129. ISBN 978-80-7676-542-9.
- PRAVDOVÁ, H., RADOŠINSKÁ, J., MAGO, Z.: Monetization in Creative Industries: Culture, Media, Digital Games. Praha : Wolters Kluwer, 2023. s. 218. ISBN 978-80-7676-857-4.
- KVETANOVÁ, Z., RADOŠINSKÁ, J.: Expressions of Postmodernism Within the Dimension of Digital Games. In European Journal of Media, Art & Photography, 2020, roč. 8, č. 1, p. 84-95. ISSN 1339-4940.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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: prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD., Mgr. Zuzana Kvetanová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdMARK014/24	Názov predmetu: kabinet literárnej tvorby v anglickom jazyku I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu je podmienené aktívnou účasťou na seminároch, vypracovaním čiastkových úloh pripravovaných buď na seminároch alebo zadaných na domáce spracovanie, a vytvorením vlastného autorského diela prezentovaného na autorskom čítaní počas skúškového obdobia. Študent môže získať maximálne 100 bodov (100 %): • 20 % hodnotenia (= 20 bodov) tvorí aktívna účasť na seminároch (povolené sú maximálne 3 absencie, pri študentov s IŠP je potrebné absolvovať minimálne 50 % z celkového počtu seminárov), • 30 % hodnotenia (= 30 bodov) tvorí aktívna práca na zadaniach na hodinách alebo zadaniach určených na domáce spracovanie, • 50 % hodnotenia (= 50 bodov) tvorí prezentácia finálneho autorského textu (kritériá hodnotenia textu: obsahovo-tematické a jazykovo-kompozičné spracovanie). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). 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: • VEDOMOSTI: študent nadobudne teoretické vedomosti z literárnej teórie; rozumie typológiu literárnych žánrov; orientuje sa v oblasti literárnej teórie, štylistiky textu a jazykovej kultúry, • SCHOPNOSTI A ZRUČNOSTI: študent rozvíja svoje čitateľské a interpretačné zručnosti; rozvíja si prezentačné zručnosti pred publikom; po absolvovaní predmetu je študent schopný narábať s jazykovými a nejazykovými štýlami originálne a s prihliadnutím na komunikačné okolnosti a adresáta diela; aplikuje teoretické vedomosti v praxi a realizuje vlastnú tvorbu básnických útvarov v anglickom jazyku, aplikuje teoretické vedomosti a praktické zručnosti pri tvorbe príbehov v digitálnych hrách, • KOMPETENCIE: študent sa naučí pracovať samostatne aj v skupine pri tvorbe literárneho diela v anglickom jazyku; rozvíja si schopnosť počúvať, vnímať a interpretovať iné dielo; posilňuje a rozvíja si kreativitu a empatiu; odstraňuje neistotu z tvorivého písania.	
Stručná osnova predmetu:	

1. Oboznámenie s obsahom kurzu. Úvodné cvičenia zamerané na rozvoj a stimuláciu fantázie.
2. Tvorivé kompetencie autora. Autorský denník.
3. Predstavenie obsahu, metód, foriem, techniky tvorivého písania (fluencia, flexibilita, originalita).
4. Tvorba básne. Epická báseň. Surrealistická báseň. Automatický text.
5. Cvičenia na rozohriatie mysle. Tvorba štruktúrovanej básne podľa vzoru.
6. Cvičenia na rozohriatie mysle. Krátke básnické formy cinquain a haiku. Limerick.
7. Umelecké výrazové prostriedky I. Tvorba prirovnaní. Netradičná forma metafor. Alegória a jej využitie.
8. Umelecké výrazové prostriedky II. Tvorba anafory, epifory, epiteta, personifikácie, prirovnania, symbolu, kontrastu, inverzie, metonymie. Využitie hyperboly, irónie, satiry, humoru.
9. Umelecké výrazové prostriedky III. Opakovanie a precvičovanie tvorby iných básnických výrazových prostriedkov. Použitie umeleckých výrazových prostriedkov bežne nepoužívaných s využitím fantázie a tvorivosti. Vedieť predchádzať frázam, klišé a gýčovosti.
10. Tvorba básne s jednoduchým rýmom. Precvičovanie rôznych druhov rýmov. Vytváranie vlastných rýmov. Určovanie poradia vlastných viet podľa rýmov.
11. Krátka nerýmovaná báseň. Voľný verš. Námety na tvorbu.
12. Cvičenia na rozvoj kreatívnych zručností, zadania povzbudzujúce fantáziu a rozširujúce slovnú zásobu, príprava na tzv. autorské čítanie.

Odporúčaná literatúra:

1. Bell, J., Magrs, P. (2019). The Creative Writing Handbook. MacMillan.
2. Spiro, J. (2004). Creative Poetry Writing: Resource Books for Teachers. Oxford University Press.
3. Čmehýlová-Rašová, D., Rysová, A. (2019). Lingvistické minimum k masmediálnym štúdiám: praktikum. FMK UCM.
4. Dočekalová, M. (2009). Tvůrčí psaní. Grada.
5. Eliášová, V. (2011). Tvorivé písanie a možnosti jeho využitia v edukačnom procese. Univerzita Komenského Bratislava.
6. Eliášová, V., Kočanová, M. & Lacko, I. (2007). Na stope slovám. Štátny pedagogický ústav.
7. Fišer, Z. (2012). Tvůrčí psaní v literární výchově jako nástroj poznání. MUNI Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

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. Anna Hurajová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdMARK015/24	Názov predmetu: kabinet literárnej tvorby v anglickom jazyku II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu je podmienené aktívnou účasťou na seminároch, vypracovaním čiastkových úloh pripravovaných buď na seminároch alebo zadaných na domáce spracovanie, a vytvorením vlastného autorského diela prezentovaného na autorskom čítaní počas skúškového obdobia. Študent môže získať maximálne 100 bodov (100 %): ● 20 % hodnotenia (= 20 bodov) tvorí aktívna účasť na seminároch (povolené sú maximálne 3 absencie, pri študentov s IŠP je potrebné absolvovať minimálne 50 % z celkového počtu seminárov), ● 30 % hodnotenia (= 30 bodov) tvorí aktívna práca na zadaniach na hodinách alebo zadaniach určených na domáce spracovanie, ● 50 % hodnotenia (= 50 bodov) tvorí prezentácia finálneho autorského textu (kritériá hodnotenia textu: obsahovo-tematické a jazykovo-kompozičné spracovanie, autorská originalita a kreatívne spracovanie). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 = A; 91 - 83 = B; 82 – 74 = C; 73 – 65 = D; 64 - 56 = E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: ● VEDOMOSTI: študent nadobudne teoretické vedomosti z literárnej teórie; rozumie typológiu literárnych žánrov; orientuje sa v oblasti literárnej teórie, štylistiky textu a jazykovej kultúry; ovláda štruktúru literárneho diela a kompozičné postupy pri tvorbe prózy, ● SCHOPNOSTI A ZRUČNOSTI: študent rozvíja svoje čitateľské a interpretačné zručnosti; rozvíja si prezentačné zručnosti pred publikom; po absolvovaní predmetu je študent schopný narábať s jazykovými a nejazykovými štýlami originálne a s prihliadnutím na komunikačné okolnosti a adresáta diela; aplikuje teoretické vedomosti v praxi a realizuje vlastnú tvorbu prozaických útvarov v anglickom jazyku; samostatne kreatívne tvorí príbeh v digitálnej hre, ● KOMPETENCIE: študent sa naučí pracovať samostatne aj v skupine pri tvorbe literárneho diela v anglickom jazyku; rozvíja si schopnosť počúvať, vnímať a interpretovať iné dielo; posilňuje a rozvíja si kreativitu a empatiu; odstraňuje neistotu z tvorivého písania.	
Stručná osnova predmetu:	

1. Oboznámenie s obsahom kurzu. Úvodné cvičenia zamerané na rozvoj a stimuláciu fantázie.
2. Tvorivé kompetencie autora. Autorský denník.
3. Prozaické žánre. Základné rozlišovacie znaky. Techniky zamerané na recepciu a tvorbu krátkych prozaických útvarov.
4. Téma. Voľba témy, generovanie nápadov a hľadanie tém. Voľné písanie, písanie v slučkách, brainstorming a pod.
5. Príbeh. Čo robí príbeh zaujímavým. Tvorba príbehu pomocou fáz sujetovej výstavby textu.
6. Tvorba príbehu individuálne v určitom literárnom druhu, žánri. Porovnávanie štýlov príbehu.
7. Písanie príbehu s presne ohraňovaným počtom slov, dôraz na kľúčové slová. Následnosť dejov v príbehu.
8. Prostredie. Atmosféra a detail pri tvorbe prozaického žánru.
9. Protagonisti. Literárna postava a jej charakter. Spôsoby a techniky orientované na kreovanie postavy.
10. Vývoj postavy. Typy postáv. Stereotypy a archetypy. Cvičenia zamerané na modelovanie a vývoj postavy.
11. Opis a charakteristika. Druhy opisu a ich využitie. Nácvik opisu a charakteristiky osoby. Opis prostredia. Zhmotnenie abstraktných pojmov.
12. Cvičenia na rozvoj kreatívnych zručností, zadania povzbudzujúce fantáziu a rozširujúce slovnú zásobu.

Odporúčaná literatúra:

1. Bell, J., Magrs, P. (2019). The Creative Writing Handbook. MacMillan.
2. Spiro, J. (2004). Creative Poetry Writing: Resource Books for Teachers. Oxford University Press.
3. Čmehýlová-Rašová, D., Rysová, A. (2019). Lingvistické minimum k masmediálnym štúdiám: praktikum. FMK UCM.
4. Dočekalová, M. (2009). Tvůrčí psaní. Grada.
5. Eliášová, V. (2011). Tvorivé písanie a možnosti jeho využitia v edukačnom procese. Univerzita Komenského Bratislava.
6. Eliášová, V., Kočanová, M. & Lacko, I. (2007). Na stope slovám. Štátny pedagogický ústav.
7. Fišer, Z. (2012). Tvůrčí psaní v literární výchově jako nástroj poznání. MUNI Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

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. Anna Hurajová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdMARK016/24	Názov predmetu: kabinet literárnej tvorby v anglickom jazyku III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu je podmienené aktívnou účasťou na seminároch, vypracovaním čiastkových úloh pripravovaných buď na seminároch alebo zadanych na domáce spracovanie, a vytvorením vlastného autorského diela prezentovaného na autorskom čítaní počas skúškového obdobia. Študent môže získať maximálne 100 bodov (100 %): ● 20 % hodnotenia (= 20 bodov) tvorí aktívna účasť na seminároch (povolené sú maximálne 3 absencie, pri študentov s IŠP je potrebné absolvovať minimálne 50 % z celkového počtu seminárov), ● 30 % hodnotenia (= 30 bodov) tvorí aktívna práca na zadaniach na hodinách alebo zadaniach určených na domáce spracovanie, ● 50 % hodnotenia (= 50 bodov) tvorí prezentácia finálneho autorského textu (kritériá hodnotenia textu: obsahovo-tematické a jazykovo-kompozičné spracovanie, autorská originalita a kreatívne spracovanie). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 = A; 91 - 83 = B; 82 – 74 = C; 73 – 65 = D; 64 - 56 = E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: ● VEDOMOSTI: študent nadobudne teoretické vedomosti z literárnej teórie; rozumie typológiu literárnych žánrov; orientuje sa v oblasti literárnej teórie, štylistiky textu a jazykovej kultúry; ovláda štruktúru literárneho diela a postupy pri tvorbe publicistických výstupov v anglickom jazyku, ● SCHOPNOSTI A ZRUČNOSTI: študent rozvíja svoje čitateľské a interpretačné zručnosti; rozvíja si prezentačné zručnosti pred publikom; po absolvovaní predmetu je študent schopný narábať s jazykovými a nejazykovými štýlami originálne a s prihliadnutím na komunikačné okolnosti a adresáta diela; aplikuje teoretické vedomosti v praxi a realizuje vlastnú tvorbu publicistických útvarov v anglickom jazyku, aplikuje teoretické vedomosti a praktické zručnosti pri tvorbe príbehov v digitálnych hrách, ● KOMPETENCIE: študent sa naučí pracovať samostatne aj v skupine pri tvorbe literárneho diela v anglickom jazyku; rozvíja si schopnosť počúvať, vnímať a interpretovať iné dielo; posilňuje a rozvíja si kreativitu a empatiu; odstraňuje neistotu z tvorivého písania.	

Stručná osnova predmetu:

1. Oboznámenie s obsahom kurzu. Úvodné cvičenia zamerané na rozvoj a stimuláciu fantázie.
2. Tvorivé kompetencie autora. Autorský denník.
3. Prozaické žánre. Základné rozlišovacie znaky. Techniky zamerané na recepciu a tvorbu krátkych prozaických útvarov.
4. Publicistika racionálneho typu. Recenzia umeleckého a vedeckého diela. Analýza, hodnotenie. Literárny blog. Praktické výstupy.
5. Publicistika racionálneho typu. Interview. Druhy interview a postup jeho realizácie. Rola novinára. Hodnotenie a analýza interview, identifikácia chýb. Praktické výstupy.
6. Cvičenia zamerané na rozvoj kreativity a stimuláciu fantázie.
7. Publicistika emocionálneho typu. Beletristické žánre. Základné znaky. Brainstorming a cvičenia na povzbudenie mysle, obrazotvornosti a emocionálno-expresívneho vyjadrovania.
8. Publicistika emocionálneho typu. Reportáž. Cestovateľský blog. Prvky kompozičnej výstavby. Praktické ukážky a cvičenia.
9. Cvičenia na rozvoj kreatívnych zručností, stimuláciu fantázie a rozširovanie slovnej zásoby.
10. Publicistika emocionálneho typu. Fejtón. Kompozičné prvky. Praktické ukážky a cvičenia.
11. Publicistika emocionálneho typu. Stĺpček. Tematické zameranie. Práca s ukážkami a vlastná tvorba.
12. Cvičenia na rozvoj kreatívnych zručností, stimuláciu fantázie a rozširovanie slovnej zásoby.

Odporúčaná literatúra:

1. Bell, J., Magrs, P. (2019). The Creative Writing Handbook. MacMillan.
2. Spiro, J. (2004). Creative Poetry Writing: Resource Books for Teachers. Oxford University Press.
3. Čmehýlová-Rašová, D., Rysová, A. (2019). Lingvistické minimum k masmediálnym štúdiám: praktikum. FMK UCM.
4. Dočekalová, M. (2009). Tvůrčí psaní. Grada.
5. Eliášová, V. (2011). Tvorivé písanie a možnosti jeho využitia v edukačnom procese. Univerzita Komenského Bratislava.
6. Eliášová, V., Kočanová, M. & Lacko, I. (2007). Na stope slovám. Štátny pedagogický ústav.
7. Fišer, Z. (2012). Tvůrčí psaní v literární výchově jako nástroj poznání. MUNI Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

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. Anna Hurajová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdMARK017/24	Názov predmetu: kabinet literárnej tvorby v anglickom jazyku IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu je podmienené aktívnou účasťou na seminároch, vypracovaním čiastkových úloh pripravovaných buď na seminároch alebo zadanych na domáce spracovanie, a vytvorením vlastného autorského diela prezentovaného na autorskom čítaní počas skúškového obdobia. Študent môže získať maximálne 100 bodov (100 %): ● 20 % hodnotenia (= 20 bodov) tvorí aktívna účasť na seminároch (povolené sú maximálne 3 absencie, pri študentov s IŠP je potrebné absolvovať minimálne 50 % z celkového počtu seminárov), ● 30 % hodnotenia (= 30 bodov) tvorí aktívna práca na zadaniach na hodinách alebo zadaniach určených na domáce spracovanie, ● 50 % hodnotenia (= 50 bodov) tvorí prezentácia finálneho autorského textu (kritériá hodnotenia textu: obsahovo-tematické a jazykovo-kompozičné spracovanie, autorská originalita a kreatívne spracovanie). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). 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: ● VEDOMOSTI: študent nadobudne teoretické vedomosti z literárnej teórie; rozumie typológii literárnych žánrov; orientuje sa v oblasti literárnej teórie, štylistiky textu a jazykovej kultúry; ovláda štruktúru literárneho diela a postupy pri tvorbe literárnych výstupov v anglickom jazyku, ● SCHOPNOSTI A ZRUČNOSTI: študent rozvíja svoje čitateľské a interpretačné zručnosti; rozvíja si prezentačné zručnosti pred publikom; po absolvovaní predmetu je študent schopný narábať s jazykovými a nejazykovými štýlami originálne a s prihliadnutím na komunikačné okolnosti a adresáta diela; aplikuje teoretické vedomosti v praxi a realizuje vlastnú tvorbu literárnych útvarov v anglickom jazyku, aplikuje teoretické vedomosti a praktické zručnosti pri tvorbe príbehov v digitálnych hrách,	

- **KOMPETENCIE:** študent sa naučí pracovať samostatne aj v skupine pri tvorbe literárneho diela v anglickom jazyku; rozvíja si schopnosť počúvať, vnímať a interpretovať iné dielo; posilňuje a rozvíja si kreativitu a empatiu; odstraňuje neistotu z tvorivého písania.

Stručná osnova predmetu:

1. Oboznámenie s obsahom kurzu. Úvodné cvičenia zamerané na rozvoj a stimuláciu fantázie.
2. Tvorivé kompetencie autora. Autorský denník.
3. Poézia. Umelecké prostriedky. Tvorba veršov.
4. Experimentálna, avantgardná, dekompozičná, vizuálna tvorba. Ukážky a rozbor.
5. Cvičenia na rozvoj kreatívnych zručností, stimuláciu fantázie a rozširovanie slovnej zásoby.
6. Próza. Vybraný literárny žáner. Cvičenia na povzbudenie mysle, obrazotvornosti a emocionálno-expresívneho vyjadrovania.
7. Dráma. Základné charakteristiky. Ukážky známych diel a ich analýza.
8. Vybrané publicistické žánre. Ukážky známych diel a ich analýza.
9. Cvičenia na rozvoj kreatívnych zručností, stimuláciu fantázie a rozširovanie slovnej zásoby.
10. Prezentácia čiastkových úloh. Viacúrovňová analýza textov.
11. Cvičenia na rozvoj kreatívnych zručností, stimuláciu fantázie a rozširovanie slovnej zásoby.
12. Autorské čítanie.

Odporúčaná literatúra:

1. Bell, J., Magrs, P. (2019). The Creative Writing Handbook. MacMillan.
2. Spiro, J. (2004). Creative Poetry Writing: Resource Books for Teachers. Oxford University Press.
3. Čmehýlová-Rašová, D., Rysová, A. (2019). Lingvistické minimum k masmediálnym štúdiám: praktikum. FMK UCM.
4. Dočekalová, M. (2009). Tvůrčí psaní. Grada.
5. Eliášová, V. (2011). Tvorivé písanie a možnosti jeho využitia v edukačnom procese. Univerzita Komenského Bratislava.
6. Eliášová, V., Kočanová, M. & Lacko, I. (2007). Na stope slovám. Štátny pedagogický ústav.
7. Fišer, Z. (2012). Tvůrčí psaní v literární výchově jako nástroj poznání. MUNI Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

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. Anna Hurajová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/24bdMARK	Názov predmetu: kritické myslenie a argumentácia I. 002/24
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu Kritické myslenie a argumentácia I. podmieňuje pravidelná účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, v individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na seminároch), aktívna participácia na výučbe (zapájanie sa do diskusií a riešenie čiastkových úloh na seminároch) a úspešné absolvovanie záverečnej prezentácie ústnou formou (zadania tém prezentácií korešpondujú s obsahom seminárov). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 20 % (= 20 bodov) hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, v individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na seminároch), • 20 % (= 20 bodov) hodnotenia tvorí aktívna participácia na výučbe (zapájanie sa do diskusií a riešenie čiastkových úloh na seminároch), • 60 % (= 60 bodov) hodnotenia tvorí absolvovanie záverečnej prezentácie ústnou formou (zadania tém prezentácií korešpondujú s obsahom seminárov; kritériá hodnotenia prezentácie: obsah, forma, rozsah, prejav). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). 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: • VEDOMOSTI: študent nadobudne teoretické a faktické poznatky z oblasti kritického myslenia a kognitívnych skreslení na úrovni zapamätania a porozumenia; orientuje sa v širokom spektre teoretických poznatkov spojených s druhmi myslenia, kritickým myslením, kognitívnymi skresleniami, falošnými správami, hoaxami a dezinformáciami; dokáže analyzovať a aplikovať teoretické vedomosti pri výkone zložitejších úloh v oblasti kritického myslenia, argumentácie a logiky; osvojí si súvislosti medzi teoretickým rámcom kritického myslenia a racionálnej komunikácie a nástrojmi, ktoré sa v rámci uvedeného prostredia využívajú; dokáže identifikovať kognitívne skreslenia, falošné správy, hoaxy, dezinformácie a mizinformácie. • SCHOPNOSTI A ZRUČNOSTI: študent je schopný aplikovať v praxi komplexné poznatky súvisiace kritickým myslením; vie aplikovať kritické myslenie požadované pri riešení každodenných úloh; vie rozpoznať kognitívne skreslenia, falošné správy, hoaxy, dezinformácie a mizinformácie; vie rozpoznať chyby v myslení a aplikovať kritické myslenie; dokáže sa rozhodovať	

v podmienkach neúplného súboru informácií; rozvíja si analytické schopnosti, komunikačné a prezentačné zručnosti, a schopnosť argumentácie.

- **KOMPETENCIE:** študent si osvojí schopnosť samostatne riešiť a analyzovať problémy súvisiace s kritickým myslením; osvojí si postupy pri aplikovaní kritického myslenia v praxi a dokáže ho aplikovať pri posudzovaní mediálnych obsahov; dokáže riešiť odborné úlohy v danej oblasti a identifikovať súvislosti riešených problémov.

Stručná osnova predmetu:

1. Mediálna gramotnosť. Hoaxy a dezinformácie. Príklady a cvičenia.
2. Mediálna gramotnosť. Falošné správy I. Príklady a cvičenia.
3. Mediálna gramotnosť. Falošné správy II. Príklady a cvičenia.
4. Znaký falošných správ a hoaxov – titulky, jazyk, obrázky, názory. Technologické trendy v tvorbe mediálnych správ. Overovanie a vyhľadávanie zdrojov.
5. Druhy myslenia. Verbálne myslenie. Deduktívne myslenie. Induktívne myslenie. Analytické a logické myslenie. Rýchle a pomalé myslenie.
6. Kritické myslenie I. Príklady a cvičenia na rozvoj kritického myslenia.
7. Kritické myslenie II. Príklady a cvičenia na rozvoj kritického myslenia.
8. Kritické myslenie III. Príklady a cvičenia na rozvoj kritického myslenia.
9. Konšpiračné teórie.
10. Konfirmačné skreslenie (Confirmation bias). Kognitívne klamy.
11. Konfirmačné skreslenia ohrozujúce naše rozhodovanie. Príklady a cvičenia.
12. Záverečné zhrnutie kurzu a diskusia.

Odporúčaná literatúra:

1. Kačínová, V. & Hurajová, A. (2022). Selected problems of media education: for students of mass media communication. FMK UCM.
2. Gazda, J., Liška, V. & Marek, B. (2019). Kritické myšlení. Dovednost (nejen) pro 21. století. P3K s.r.o.
3. Vrabec, N. & Petranová, D. (2019). Persuázia a médiá. FMK UCM.
4. Poliačik, M. & Lančová, L. (2022). Poriadok v hlave. N Press.
5. Schmidt, M., Šedík, M. & Taliga, M. (2018). Ako správne argumentovať, písať a diskutovať. Vydavateľstvo Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici – Belianum.
6. Markoš, J. (2019). Sila rozumu v bláznivej dobe. N Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

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. Anna Hurajová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/24bdMARK	Názov predmetu: kritické myslenie a argumentácia II. 003/24
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu kritické myslenie a argumentácia I. podmieňuje pravidelná účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, v individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na seminároch), aktívna participácia na výučbe (zapájanie sa do diskusií a riešenie čiastkových úloh na seminároch), a príprava a úspešné absolvovanie debaty (oxfordská debata na kontroverznú tému). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 20 % (= 20 bodov) hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, v individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na seminároch), • 20 % (= 20 bodov) hodnotenia tvorí aktívna participácia na výučbe (zapájanie sa do diskusií a riešenie čiastkových úloh na seminároch), • 60 % (= 60 bodov) hodnotenia tvorí príprava a úspešné absolvovanie debaty (oxfordská debata na kontroverznú tému). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). 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: • VEDOMOSTI: študent nadobudne teoretické a faktické poznatky z oblasti argumentácie, argumentov a ich štruktúry, argumentačných faulov a logických chýb na úrovni zapamätania a porozumenia; orientuje sa v širokom spektre teoretických poznatkov spojených s argumentáciou, štruktúrou argumentov, argumentačných faulov a logických chýb; dokáže analyzovať a aplikovať teoretické vedomosti pri výkone zložitejších úloh v oblasti argumentácie a logiky; osvojí si súvislosti medzi teoretickým rámcom argumentácie a nástrojmi, ktoré sa v rámci uvedeného prostredia využívajú; dokáže identifikovať argumentačné fauly a logické chyby; orientuje sa v širokom spektre manipulačných techník a typov manipulátorov. • SCHOPNOSTI A ZRUČNOSTI: študent je schopný aplikovať v praxi komplexné poznatky súvisiace s argumentáciou a racionálnou komunikáciou; vie aplikovať štruktúru argumentu pri riešení každodennom argumentovaní; vie rozpoznať logické chyby a argumentačné fauly v reči komunikačného partnera; vie rozpoznať manipulačné techniky a určovať typy manipulátorov;	

rozvíja si analytické schopnosti, komunikačné a prezentačné zručnosti, a schopnosť argumentácie; dokáže logicky argumentovať v debate.

- **KOMPETENCIE:** študent si osvojí schopnosť samostatne riešiť a analyzovať problémy súvisiace s argumentáciou a racionálnou komunikáciou; osvojí si postupy pri aplikovaní štruktúry argumentu v praxi; dokáže riešiť odborné úlohy v danej oblasti a identifikovať súvislosti riešených problémov.

Stručná osnova predmetu:

1. Racionálna komunikácia a argumentácia. Argumentačná logika.
2. Argument a štruktúra argumentu. Faktory ovplyvňujúce argumentáciu.
3. Argumentačné fauly I (logické chyby, falošné kritériá, úskoky). Typy argumentačných faulov. Príklady a cvičenia.
4. Argumentačné fauly II (logické chyby, falošné kritériá, úskoky). Typy argumentačných faulov. Príklady a cvičenia.
5. Manipulácia. Persuázia. Presvedčanie.
6. Manipulačné techniky. Typy manipulátorov.
7. Manipulácia v politickej komunikácii. Príklady z praxe. Obrana proti manipulácii.
8. Argumentácia v diskusii. Podoby diskusie a princípy kritickej diskusie.
9. Argumentácia v diskusii. Príprava argumentácie (tvrdenie, vysvetlenie, dôkaz, dopad).
10. Debata. Oxfordská debata a jej princípy. Oxfordská debata na kontroverznú tému.
11. Vyjednávanie. Metódy pre riešenie konfliktných situácií. Precvičenie modelových situácií.
12. Záverečné zhodnotenie kurzu a diskusia.

Odporúčaná literatúra:

1. Kačínová, V. & Hurajová, A. (2022). Selected problems of media education: for students of mass media communication. FMK UCM.
2. Gazda, J., Liška, V. & Marek, B. (2019). Kritické myšlení. Dovednost (nejen) pro 21. století. P3K s.r.o.
3. Vrabec, N. & Petranová, D. (2019). Persuázia a médiá. FMK UCM.
4. Poliačik, M. & Lančová, L. (2022). Poriadok v hlave. N Press.
5. Schmidt, M., Šedík, M. & Taliga, M. (2018). Ako správne argumentovať, písať a diskutovať. Vydavateľstvo Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici – Belianum.
6. Markoš, J. (2019). Sila rozumu v bláznivej dobe. N Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

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. Anna Hurajová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 132

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
31.06	15.15	20.45	13.64	15.15	4.55	0.0	0.0

Vyučujúci:

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI016/24	Názov predmetu: kultúrne kontexty digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienkou pre klasifikáciu je prezentácia a napísanie seminárnej práce. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX. Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): 10% hodnotenia tvorí účasť na prednáškach 40% hodnotenia tvoria priebežná práca na seminárnej práci a jej prezentácia 50% hodnotenia tvorí vypracovanie a odovzdanie seminárnej práce Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny). V prípade tretej absencie sa znižuje známka o jeden stupeň a ak má študent viac ako štyri absencie opakuje absolvovanie predmetu. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, § 13). Študent s individuálnym študijným plánom musí okrem uvedených podmienok pre absolvovanie predmetu odovzdať na konci semestra seminárnu prácu na dohodnutú tému. Podmienkou úspešného ukončenia je absolvovanie prednášok, aktívne plnenie úloh na prednáškach a priebežných zadanií v rámci tvorby parciálnych štúdií.	
Výsledky vzdelávania: Predmet kultúrne kontexty digitálnych hier tematicky nadväzuje na predmet hry v dejinách kultúr v prvom ročníku bakalárskeho štúdia. Umožňuje študentom hlbšie preniknúť do problematiky kultúry, dejín kultúrnych reálií a artefaktov i socio-kultúry vo vzťahu k digitálnym hrám. V treťom bakalárskom ročníku štúdia digitálnych hier študenti disponujú požadovanou odbornosťou v oblasti digitálnych hier. To je dôvod, prečo predmet kultúrne kontexty digitálnych hier študujú až v tomto roku štúdia. Študenti po absolvovaní predmetu nadobúdajú tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Rozširuje a prehĺbuje sa ich poznanie najmä v problematike využitia kultúrnych prvkov a ich adaptácie v rôznych žánroch digitálnych hier.	

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

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

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 43

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
46.51	13.95	23.26	9.3	0.0	6.98	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI010/24	Názov predmetu: kľúčové digitálne hry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie a odovzdanie playthrough videí (5 x 10 bodov) 50 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (50 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 28 bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: vie sa orientovať v aktuálnom stave herného priemyslu a kriticky ho reflektovať v kontexte predchádzajúceho vývoja, prakticky spoznáva kľúčové tituly globálnej hernej histórie predovšetkým pomocou hrania konkrétnych hier, vie analyzovať digitálne hry podľa rôznych obsahových a formálnych kritérií, rozvíja systematické a kontextuálne myslenie o hernom priemysle a o hrách ako syntetickom digitálnom médiu, schopnosti komparácie, analýzy a syntézy, rozvíja svoje digitálne kreatívne kompetencie v produkcii playthrough videí z preberaných hier, zlepšuje svoje argumentačné zručnosti v diskusii o preberaných hrách.	
Stručná osnova predmetu:	

Úvod: vysvetlenie konceptu predmetu, priebehu vyučovania, podmienok absolvovania a spôsobu tvorby požadovaných výstupov. Nasledujú prednášky a semináre k vybraným hrám. Prednášky predstavujú konkrétnu hru a jej kontext (vývojári/štúdio, spoločensko-historické podmienky, recepciu apod.), v prípade potreby aj spôsob inštalácie, ovládanie a gameplay hry. Určí sa tiež odporúčaná literatúra a témy analýzy/diskusie. Na seminároch prebieha diskusia podľa odporúčanej literatúry a stanovených tém pre danú hru.							
Odporúčaná literatúra: Bogost, I. (2015). How to Talk about Video Games. Minneapolis: University of Minnesota Press. Eggenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (eds.) (2019). Understanding Video Games: The Essential Introduction (4. vyd.). Routledge. Flanagan, M. (2016). Games as a Medium. In H. Lowood & R. Guins (Eds.), Debugging Game History: A Critical Lexicon (s. 222-228). The MIT Press. Mejia, R., Banks, J., Adams, A. (Eds.) (2017). 100 Greatest Video Game Franchises. Rowman & Littlefield. Payne, M. T., Huntemann, N. B (Eds.) (2019). How to Play Video Games. New York University Press. Perron, B., Boudreau, K., Wolf, M. J. P., Arsenault, D. (Eds.) (2023). Fifty Key Video Games. Routledge. Wolf, M. J. P., Perron, B. (2014). The Routledge Companion to Video Game Studies. Routledge.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 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. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDIO	Názov predmetu: manažment a marketing 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: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu si vyžaduje: a) pravidelnú účasť na výučbe, pričom sú povolené max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach), Maximálne bodové hodnotenie predmetu je 100 bodov (100 %). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 % =A; 91 - 83 % =B; 82 – 74 % =C; 73 – 65 % =D; 64 - 56 % =E; 56 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Cieľom predmetu je poskytnúť študentom ucelený pohľad a informačné bohatstvo o manažmente a marketingu. Absolventi predmet získajú: Vedomosti: - prierezové z vybraných tém manažmentu a marketingu obsiahnutých v stručnej osnove predmetu, - dokážu aktívne hľadať súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, - sú schopní analyzovať a identifikovať problémy, vyhodnocovať a navrhovať formy či postupy riešenia. Zručnosti: - dokážu identifikovať a využiť účinky šiestich mysliacich klobúkov na kreativitu aj pri brainstormingu, analyzovať vplyv manažmentu a marketingu na rozvoj podnikania, či riadenia podnikov/inštitúcií a navrhnúť využitie vhodných manažérskych postupov a marketingových nástrojov vedúcich k ich udržateľnosti a rozvoju. Kompetencie: - primeranú pripravenosť na rozvoj: mäkkých zručností (osobnostné predpoklady, ktoré zvyšujú interakciu aj kariérne možnosti); kritického myslenia vedúceho k osobnostnému rozvoju a intelektuálnemu rastu; analytického myslenia vedúceho k abstraktnému logickému mysleniu; komunikačných kompetencií.	
Stručná osnova predmetu: 1. Historický vývoj manažmentu a moderné prístupy k manažmentu	

2. Koncepcné vymedzenie manažmentu, východiská a princípy manažérskej práce
3. Vedenie ľudí - osobnosť, orientácia, motivácia, vzdelávanie
4. Vedenie skupín I.- medziľudské vzťahy, tímová spolupráca, zvládanie konfliktov
5. Vedenie skupín II. - manažérsky štýl, vyjednávanie pomocou neurolingvistického programovania
6. Kompetencie a metriky - meranie výkonu, ľudských zdrojov, schopnosti a postojov, vlastnosti a špeciálnych zdrojov
7. Trhovo orientované strategické plánovanie
8. Riadenie marketingových informácií a riadenie trhovej ponuky
9. Marketingové prostredie - analýza potrieb, trendov, identifikácia hlavných síl v makroprostredí a reakcia na nich
10. Spotrebiteľské trhy a nákupné správanie
11. Výber a riadenie nástrojov marketingového mixu
12. Kontrola - poslanie, klasifikácia, techniky a metódy

Odporúčaná literatúra:

Bereščeká, J., Hronec, Š., Ikrényiová, K., Kárpáty, P., Mihályi, P., Škrdllová, K., & Slavík, V. (2020). Efektivita a výkonnosť súčasného stavu medziobecnej spolupráce na úrovni domácností a prihraničných regiónov (1st ed.). Bratislava: Združenie miest a obcí Slovenska.

Rybanský, R., & Jánošová, D. (2015). Manažment a marketing. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Bereščeká, J. (2018). Marketingová koncepcia vidieckeho turizmu v slovenskom regióne (1st ed.). Nitra: Slovenská poľnohospodárska univerzita.

Bereščeká, J., Nagyová, L., Hroncová-Vicianová, J., Hronec, Š., Skýpalová, R., & Hudecová M. (2023). Marketing cestovného ruchu. Nitra: Slovenská poľnohospodárska univerzita.

Bereščeká, J. (2019). Povedomie o značke vo vidieckom turizme. Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre.

Štrangfeldová, J., Mališová, D., Hronec, Š., & Bereščeká, J. (2021). Performance management in private sector organisations and public services (Riadenie výkonnosti v organizáciách súkromného sektora a verejné služby) (1st ed.). Tallin: Teadmus OÜ
a elektronicky zasielané linky, texty a pod.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 237

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
18.57	27.85	18.99	13.5	17.72	3.38	0.0	0.0

Vyučujúci: doc. PhDr. Denisa Jánošová, PhD., MSc.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/24bdTEDIO	Názov predmetu: marketing digitálnych hier 02/24
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: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách (max. 2 ospravedlnené absencie; 50% účasť v prípade individuálneho študijného plánu). Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a prezentácia semestrálneho projektu zameraného na komunikačnú stratégiu konkrétnej digitálnej hry (20 + 20 bodov), • 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 33 bodov (56 %). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka celkovo získať minimálne 56 % bodov (t. j. min. 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiaca stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - študent/ka sa oboznámi s problematikou marketingu a jeho špecifik v rámci digitálnoherného sektoru, porozumie stratégiám, nástrojom a technikám, ktoré sa v rámci marketingu digitálnych hier uplatňujú; - vie pracovať so základnými pojmami herného marketingu a herného marketingového mixu (5P): produkt (product), cena (price), komunikácia (promotion), distribúcia (place), participácia (participation); - oboznámi sa s marketingovou komunikáciou digitálnych hier ako najviditeľnejšou súčasťou herného marketingového mixu, od komplexnej marketingovej kampane po jednotlivé nadlinkové a podlinkové nástroje, ktoré sa pri propagácii digitálnych hier využívajú; - oboznámi sa s participatívnym marketingom, hráčmi generovanom marketingu, ktorý je výsledkom výrazného vplyvu participatívnej kultúry v tejto oblasti; - po absolvovaní predmetu bude študent/ka disponovať teoretickými poznatkami z oblasti marketingu digitálnych hier a povedomím o praktickej aplikácii marketingovo-komunikačných nástrojov v tomto sektore.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do herného marketingu. Herný marketingový mix 5P 2. Produktová politika digitálnoherného sektoru	

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 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: doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMEDV/24bdTEDIO02/24	Názov predmetu: mediálna výchova a digitálne hry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): - 20 % tvorí účasť na prednáškach – max. 2 absencie. - 30 % tvorí skupinovú prezentáciu – študenti v stanovených skupinách vypracujú prezentáciu dotýkajúcu sa problematiky kritického myslenia vo vzťahu s digitálnymi hrami zaraďujúcimi sa pod existujúce herné žánre. Každý študent je povinný podieľať sa na projekte v rozsahu dohodnutom s ostatnými členmi študijnej skupiny, so zameraním sa na svoje najlepšie kompetencie a schopnosti. Hodnotiť sa bude kvalita projektu, úspešnosť jeho realizácie, ako aj individuálna participácia jednotlivých členov. - 50 % tvorí záverečný písomný test (úspešné absolvovanie). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - identifikuje a analyzuje prvky mediálnej gramotnosti, kompetencií a ich uplatňovanie v digitálnych hrách, - dokáže rozpoznať pozitívne pôsobenie hry na hráča s ohľadom na vyššie spomenuté, - zlepšuje si komunikačné kompetencie, prezentačné schopnosti, schopnosť pracovať v tíme, analytické myslenie.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do problematiky mediálnej výchovy a jej vzťahu s digitálnymi hrami; organizačné pokyny. 2. Herná gramotnosť a imerzia. 3. Definovanie kľúčových pojmov v kontexte mediálnej výchovy, uplatňovanie mediálnej výchovy vo formálnom a neformálnom vzdelávaní. 4. Digitálna hra a pojmy s ňou súvisiace	

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

Odporúčaná literatúra:

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 44

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	4.55	11.36	38.64	45.45	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. et Bc. Lucia Novanská Škripcová, PhD., Mgr. Zuzana Kvetanová, PhD., prof. Mgr. Norbert Vrabec, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI008/24	Názov predmetu: metódy výskumu a práca s dátami
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na prednáške, max. 2 absencie za semester, úspešné absolvovanie skúšky. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na prednáške. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov. 100 % hodnotenia tvorí test pozostávajúci z písomnej časti. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 % – 92 % =A; 91 % - 83 % =B; 82 % – 74 % =C; 73 % – 65 % =D; 64 % - 56 % =E; 55 % a menej = FX	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: Študent po absolvovaní predmetu ovláda základné pojmy z metodológie vedy, dokáže vyhľadať odborné zdroje, dokáže aplikovať jednotlivé vedecké metódy a má vedomosti o ich limitoch. Ovláda zásady písania vedeckého textu a jeho kritického posúdenia. Študent sa orientuje v základnej terminológii metodológie a výskumu. Dokáže vyhľadať relevantné odborné zdroje. Dokáže vhodne formulovať výskumný problém, výskumné otázky a vedecké hypotézy a v nadväznosti je schopný zvoliť vhodnú metódu a aplikovať ju. Dokáže identifikovať hlavné limity jednotlivých výskumov. Študent vie napláňovať výskum k bakalárskej práci. Dokáže formulovať výskumný problém a výskumné otázky alebo hypotézy. Je schopný aspoň čiastočne posúdiť vedeckosť textu, vhodnosť aplikovanej metódy a limity predostretého výskumu, vrátane možných etických dopadov. V nadväznosti na predmet dokáže samostatne rozširovať základňu súvisiacich poznatkov.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do kritického myslenia 2. Odborné zdroje: zásady korektnej práce so zdrojmi, ako a kde nachádzať odborné zdroje 3. Úvod do metodológie: čo je veda (znaky vedy, vedecký problém) 4. Základné parametre výskumu: objektivita, reliabilita, validita výskumu 5. Kvantitatívny a kvalitatívny výskum, zmiešaná výskumná stratégia 6. Postup vedeckého skúmania, hypotézy vs. výskumné otázky, formulácia hypotéz 7. Výber výskumného súboru, výskumný súbor vs. výskumný materiál 8. metódy 1: dotazník, otázky v dotazníku (typy otázok, škálovanie), sémantický diferenciál 9. metódy 2: rozhovor, pozorovanie, obsahová analýza 10. metódy 3: experiment	

11. metódy 4: kvalitatívne analýzy 12. Interpretácia výskumu; limity výskumu (organizačné, metodologické, technické, finančné, vychádzajúce z výskumného súboru, vychádzajúce zo spracovania dát, vychádzajúce z interpretácie); možné skreslenia pri výskume: falošná kauzalita, framing, konfirmačné skreslenie, publikačné skreslenie a i., 13. Písanie vedeckého textu: štruktúra záverečnej práce, štruktúra odborného článku, autorský plurál							
Odporúčaná literatúra: Maršálová, M., Mikšík, O., & kol. (1990). Metodológia a metódy psychologického výskumu. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo. Ferjenčík, J. (2000). Úvod do metodologie psychologického výskumu (1. vyd.). Praha: Portál. Hendl, J. (2016). Kvalitatívni výskum. Praha: Portál. Ondrejko, P. (2017). Kapitoly z metodologie výskumu v sociálnych vedách. Clientservice. Ritomský, A. (2016). Metodológia projektovania psychologického výskumu. Aleš Čeněk. Tomšík, R. (2017). Kvantitatívny výskum v pedagogických vedách. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Trnka, A. (2016). Základné štatistické metódy marketingového výskumu. Trnava: Fakulta masmediálnej komunikácie, Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 54							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
66.67	22.22	7.41	1.85	1.85	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD., prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI006/24	Názov predmetu: naratívny dizajn
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška / Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 1 / 1 Za obdobie štúdia: 13 / 13 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie zadání súvisiacich s hernou scenáristikou a naratívnym dizajnom. • 50 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (50 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 28 bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti kompetencie: - oboznámi sa s teoretickými a praktickými otázkami naratívneho dizajnu digitálnych hier, hernej scenáristiky a dramaturgie, - osvojí si základné poznatky z hernej naratológie a prakticky si vyskúša tvorbu rôznych čiastkových výstupov z oblasti herných naratívov, - porozumie teoretickým definíciám termínov ako: naratív a príbeh, naratívna kapacita digitálnych hier, prvky naratívu (prostredie, udalosti, postavy, príbeh), naratívne štruktúry, vzťah narativity a interaktivity, konflikt, protagonista, antagonista ai. - vie vykonať analýzu a komparáciu existujúcich herných a iných naratívov - rozvíja svoje kreatívne zručnosti tvorbou konceptov herného sveta, profilov postáv a herných dialógov v scenáristických formátoch využívaných v praxi.	
Stručná osnova predmetu: 1. Naratívna teória hier. 2. Médium a príbehosvet. 3. História interaktívneho digitálneho naratívu. 4. Naratívne štruktúry a digitálne médiá. Trojaktová štruktúra a jej uplatnenie v hrách.	

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 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. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI007/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nevyhnutná minimálne 50 % účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a individuálna ústna prezentácia seminárnej práce na tému individuálny komunikačný štýl, • 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky v skúškovom období (60 bodov). Predmet nemecký jazyk v praxi I bude ukončený záverečným testom v skúškovom období. Hodnotiaca stupnica platná podľa §15 ŠP UCM: - 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, zručnosti, kompetencie: VEDOMOSTI: študent si prehĺbi vedomosti z gramatiky nemeckého jazyka (slovesné časy a slovosled) a rozšíri si slovnú zásobu k prislúchajúcim témam zo sylabu predmetu. ZRUČNOSTI: nadobudnuté odborné vedomosti študent zúročí pri konverzácii v cudzom jazyku, konkrétne pri opise aktuálnych javov objektívnej reality a kreovaní vlastných komunikátov. Nadobudne skúsenosti v písomnom aj ústnom jazykovom prejave, naučí sa vyjadrovať vlastné postoje a názory v cudzom jazyku, analyzovať mediálne produkty a vystupovať pred publikom a svoje komunikačné zručnosti využije aj v pri práci v menšej skupine. KOMPETENCIE: študent si osvojí všetky jazykové a komunikačné kompetencie (počúvať s porozumením, hovoriť, písať a čítať), a to na úrovni B2 – C1 Spoločného európskeho referenčného rámca pre jazyky.	

Stručná osnova predmetu:

1. Konverzácia v nemeckom jazyku. Jazykové kompetencie. Prezentácia požiadaviek na vypracovanie seminárnej práce.
2. Životný štýl a komunikačný štýl. Vyjadrenie prítomnosti a budúcnosti v nemčine. Jazyková kompetencia – hovorenie.
3. Životopis a typológia ľudí. Písomný jazykový prejav, slovná zásoba a výrazové prostriedky. Jazyková kompetencia – písanie.
4. Praktické stylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity.
5. Verbálna komunikácia. Výrazové prostriedky a jazykový prejav. Jazyková kompetencia – hovorenie.
6. Neverbálna komunikácia. Výrazové prostriedky a jazykový prejav. Grafiky a obrázky. Praktické cvičenia.
7. Aktuálne trendy v komunikácii. Vyjadrenie minulosti v nemčine. Jazyková kompetencia – hovorenie.
8. Onlinová komunikácia. Výrazové prostriedky a slovná zásoba. Práca s cudzojazyčnými periodikami. Jazyková kompetencia – čítanie.
9. Praktické stylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity.
10. Video- a audionahrávky. Počúvanie s porozumením. Jazyková kompetencia – počúvanie.
11. Praktické stylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. Tipy na vypracovanie seminárnej práce a jej ústnu prezentáciu.
12. Prezentácia seminárnych prác a spätná väzba.

Odporúčaná literatúra:

Dussa, A., Wilde A. (2021) Lehr- und Arbeitsbuch Deutsch. Deutsch für die Ausbildungs- und Berufsvorbereitung. Handwerk + Technik GmbH.

Kozmová, R., Drinková, D. (2005). Sprechen. Argumentieren. Diskutieren. FF UCM

Michňová, I. (2014). Němčina – osobní kontakty, telefonování, korespondence, vyjednávání, prezentace. Grada.

Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache. (2010). Langenscheidt.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:**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. Dominika Čmehýlová Rašová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI008/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nevyhnutná minimálne 50 % účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a individuálna ústna prezentácia zameraná na analýzu neformálnej komunikácie na sociálnych sieťach. • 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky v skúškovom období (60 bodov). Predmet nemecký jazyk v praxi II bude ukončený záverečným testom v skúškovom období. Hodnotiaca stupnica platná podľa §15 ŠP UCM: - 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, zručnosti, kompetencie: VEDOMOSTI: študent si prehĺbi vedomosti z gramatiky nemeckého jazyka a štylistiky jazykových prejavov a rozšíri si slovnú zásobu v oblasti masmediálnej komunikácie ZRUČNOSTI: nadobudnuté odborné vedomosti študent zúročí pri konverzácii v cudzom jazyku a pri kreovaní vlastných komunikátov. Nadobudne skúsenosti v písomnom aj ústnom jazykovom prejave, naučí sa vyjadrovať vlastné postoje a názory v cudzom jazyku, analyzovať mediálne produkty a vystupovať pred publikom a svoje komunikačné zručnosti využije aj v pri práci v menšej skupine. KOMPETENCIE: študent si osvojí všetky jazykové a komunikačné kompetencie (počúvať s porozumením, hovoriť, písať a čítať), a to na úrovni B2 – C1 Spoločného európskeho referenčného rámca pre jazyky, naučí sa pracovať v tíme, ale aj logicky a kriticky myslieť.	

Stručná osnova predmetu:

1. Konverzácia v nemeckom jazyku. Prezentácia požiadaviek na vypracovanie seminárnej práce. Formulačné možnosti.
2. Formy komunikácie a komunikačné roly. Diskusia a práca v tíme. Riadený rozhovor a reakcie. Komunikačné cvičenia.
3. Míľniky a výzvy. Pracovné príležitosti a inzeráty. Vyjadrenie opakovania a postupnosti v nemčine. Diskusia v skupinách.
4. Pracovný pohovor. Výrazové prostriedky. Analýza videonahrávok a simulácia pracovných pohovorov v nemčine.
5. E-mailová komunikácia. Výrazové prostriedky. Predložky, vzťažné zámená a vedľajšie vety. Zdvorilostná komunikácia.
6. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity.
7. Sociálne médiá. Výrazové prostriedky. Abreviácia a obohacovanie slovnej zásoby. Vplyv iných jazykov na vyjadrovanie sa v nemčine.
8. Neformálna komunikácia. Osobitosti onlinovej komunikácie a využitie multiplatformových aplikácií pri kreovaní mediálneho obsahu.
9. Small Talk. Rolové hry k aktuálnym témam na sociálnej sietiach.
10. Cestovanie, voľný čas a hobby. Slovesné časy. Lexika na cesty.
11. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. Tipy na vypracovanie seminárnej práce a jej ústnu prezentáciu.
12. Prezentácia seminárnych prác a spätná väzba.

Odporúčaná literatúra:

Dussa, A., Wilde A. (2021) Lehr- und Arbeitsbuch Deutsch. Deutsch für die Ausbildungs- und Berufsvorbereitung. Handwerk + Technik GmbH.
Kozmová, R., Drinková, D. (2005). Sprechen. Argumentieren. Diskutieren. FF UCM
Michňová, I. (2014). Němčina – osobní kontakty, telefonování, korespondence, vyjednávání, prezentace. Grada.
Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache. (2010). Langenscheidt.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:**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. Dominika Čmehýlová Rašová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI009/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nevyhnutná minimálne 50 % účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): ● 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a individuálna ústna prezentácia zameraná na analýzu reklamného komunikátu. ● ● 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky v skúškovom období (60 bodov). Predmet nemecký jazyk v praxi III bude ukončený záverečným testom v skúškovom období. Hodnotiaca stupnica platná podľa §15 ŠP UCM: 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, zručnosti, kompetencie: VEDOMOSTI: študent si prehĺbi vedomosti z gramatiky nemeckého jazyka a rozšíri si slovnú zásobu v oblasti masmediálnej komunikácie ZRUČNOSTI: nadobudnuté odborné vedomosti študent zúročí pri konverzácii v cudzom jazyku a pri kreovaní vlastných komunikátov, je schopný tvoriť krátke seminárne výstupy s použitím terminológie z praxe. Nadobudne skúsenosti v písomnom aj ústnom jazykovom prejave, naučí sa vyjadrovať vlastné postoje a názory v cudzom jazyku, analyzovať mediálne produkty a vystupovať pred publikom a svoje komunikačné zručnosti využije aj v pri práci v menšej skupine. KOMPETENCIE: študent si osvojí všetky jazykové a komunikačné kompetencie (počúvať s porozumením, hovoriť, písať a čítať), a to na úrovni B2 – C1 Spoločného európskeho referenčného rámca pre jazyky. Naučí sa argumentovať a rozvíjať logické aj kritické myslenie.	

.							
Stručná osnova predmetu:							
1. Konverzácia v nemeckom jazyku. Prezentácia požiadaviek na vypracovanie seminárnej práce. Formulačné možnosti. 2. Aktívne počúvanie a počúvanie s porozumením. Verbálne a neverbálne znaky. Tréning aktívneho počúvania cudzojazyčných komunikátov. 3. Aktívne čítanie a čítanie s porozumením. Sémantická a pragmatická analýza mediálneho obsahu v cudzom jazyku. 4. Cudzie slová a anglicizmy v oblasti masmediálnej komunikácie. Dynamické zmeny v nemeckom jazyku s ohľadom na nemecky hovoriace krajiny. 5. Rodovo citlivý jazyk v nemčine a jeho praktická aplikácia v súčasnej komunikácii. Genderové stereotypy. Praktické cvičenia. 6. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. 7. Reklama. Jazyk reklamy. Mediálny jazyk a diskurz. Analýza cudzojazyčných reklám z pragmatického a funkčného hľadiska. 8. Frazelológia a paremiológia v reklamnom komunikáte. Základné frázy, funkčné využitie v žurnalistike, masmediálnej komunikácii a v digitálnych hrách. 9. Návrhy, rady, argumentácia. Výrazové prostriedky jazykovej pragmatiky. Osobitosti vetnej skladby v nemčine. 10. Reklamné produkty. Reklamné spoty. Kreovanie vlastných komunikátov, ich prezentácia a spätná väzba. Komparácia a porovnávanie. 11. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. Tipy na vypracovanie seminárnej práce a jej ústnu prezentáciu. 12. Prezentácia seminárnych prác a spätná väzba.							
Odporúčaná literatúra:							
Dussa, A., Wilde A. (2021) Lehr- und Arbeitsbuch Deutsch. Deutsch für die Ausbildungs- und Berufsvorbereitung. Handwerk + Technik GmbH. Kozmová, R., Drinková, D. (2005). Sprechen. Argumentieren. Diskutieren. FF UCM Michňová, I. (2014). Němčina – osobní kontakty, telefonování, korespondence, vyjednávání, prezentace. Grada. Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache. (2010). Langenscheidt.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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. Dominika Čmehýlová Rašová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI010/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nevyhnutná minimálne 50 % účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): ● 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a individuálna ústna prezentácia zameraná na analýzu stylistických javov vo vybranom komunikáte. ● ● 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky v skúškovom období (60 bodov). Predmet nemecký jazyk v praxi IV bude ukončený záverečným testom v skúškovom období. Hodnotiaca stupnica platná podľa §15 ŠP UCM: 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, zručnosti, kompetencie: VEDOMOSTI: študent si prehĺbi vedomosti z gramatiky nemeckého jazyka a rozšíri si slovnú zásobu v oblasti masmediálnej komunikácie ZRUČNOSTI: nadobudnuté odborné vedomosti študent zúročí pri konverzácii v cudzom jazyku a pri kreovaní vlastných komunikátov, je schopný tvoriť krátke seminárne výstupy s použitím terminológie z praxe. Nadobudne skúsenosti v písomnom aj ústnom jazykovom prejave, naučí sa vyjadrovať vlastné postoje a názory v cudzom jazyku, analyzovať mediálne produkty a vystupovať pred publikom a svoje komunikačné zručnosti využije aj v pri práci v menšej skupine.	

KOMPETENCIE: študent si osvojí všetky jazykové a komunikačné kompetencie (počúvať s porozumením, hovoriť, písať a čítať), a to na úrovni B2 – C1 Spoločného európskeho referenčného rámca pre jazyky. Naučí sa argumentovať a rozvíjať logické aj kritické myslenie.							
Stručná osnova predmetu: 1. Konverzácia v cudzom jazyku. Prezentácia požiadaviek na vypracovanie seminárnej práce. Formulačné možnosti. 2. Kultivovanosť vyjadrovania. Správne a nesprávne varianty výrazových prostriedkov v rôznych sférach masmediálnej komunikácie. Osobitosti vyjadrovania v nemeckom jazyku. 3. Lexika v mediálnej komunikačnej sfére. Štylistická diferenciacia a jej funkčné využitie. Tvorivé cvičenia na rozvoj slovnej zásoby. 4. Lexika v marketingovej komunikačnej sfére. Štylistická diferenciacia a jej funkčné využitie. Tvorivé cvičenia na rozvoj slovnej zásoby. 5. Lexika v digitálnohernej komunikačnej sfére. Štylistická diferenciacia a jej funkčné využitie. Tvorivé cvičenia na rozvoj slovnej zásoby. 6. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. 7. Slovné hračky a ich využitie pri tvorbe mediálneho produktu. Ukážky a praktické cvičenia v nemčine. 8. Štylistické figúry a trópy a ich využitie pri tvorbe mediálneho produktu. Ukážky a praktické cvičenia. 9. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. 10. Trópy a ich využitie pri tvorbe mediálneho produktu. Ukážky a praktické cvičenia. 11. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. Tipy na vypracovanie seminárnej práce a jej ústnu prezentáciu. 12. Prezentácia seminárnych prác a spätná väzba.							
Odporúčaná literatúra: Dussa, A., Wilde A. (2021) Lehr- und Arbeitsbuch Deutsch. Deutsch für die Ausbildungs- und Berufsvorbereitung. Handwerk + Technik GmbH. Kozmová, R., Drinková, D. (2005). Sprechen. Argumentieren. Diskutieren. FF UCM Michňová, I. (2014). Němčina – osobní kontakty, telefonování, korespondence, vyjednávání, prezentace. Grada. Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache. (2010). Langenscheidt.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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. Dominika Čmehýlová Rašová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI011/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nevyhnutná minimálne 50 % účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): ● 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a individuálna ústna prezentácia zameraná na analýzu efektívnej komunikácie vo vybranej oblasti masmediálnej komunikácie. ● ● 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky v skúškovom období (60 bodov). Predmet nemecký jazyk v praxi V bude ukončený záverečným testom v skúškovom období. Hodnotiaca stupnica platná podľa §15 ŠP UCM: 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, zručnosti, kompetencie: VEDOMOSTI: študent si prehĺbi vedomosti z gramatiky nemeckého jazyka a rozšíri si slovnú zásobu v oblasti masmediálnej komunikácie ZRUČNOSTI: nadobudnuté odborné vedomosti študent zúročí pri konverzácii v cudzom jazyku a pri kreovaní vlastných komunikátov, je schopný tvoriť krátke seminárne výstupy s použitím terminológie z praxe. Nadobudne skúsenosti v písomnom aj ústnom jazykovom prejave, naučí sa vyjadrovať vlastné postoje a názory v cudzom jazyku, analyzovať mediálne produkty a vystupovať pred publikom a svoje komunikačné zručnosti využije aj v pri práci v menšej skupine.	

KOMPETENCIE: študent si osvojí všetky jazykové a komunikačné kompetencie (počúvať s porozumením, hovoriť, písať a čítať), a to na úrovni B2 – C1 Spoločného európskeho referenčného rámca pre jazyky. Naučí sa argumentovať a rozvíjať logické aj kritické myslenie.							
Stručná osnova predmetu: 1. Konverzácia v cudzom jazyku. Prezentácia požiadaviek na vypracovanie seminárnej práce. Formulačné možnosti. 2. Hlasový tréning a tréning výslovnosti. Správna intonácia a prezentačné zručnosti. Jazykolamy v nemčine. 3. Pohotovosť čítania a myšlienkové spracovanie textu. Príjem a spracovanie vizuálneho textu. Myšlienkové mapy. 4. Efektívna komunikácia v nemeckom jazyku a jej princípy. Využitie v rôznych oblastiach masmediálnej komunikácie. 5. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. 6. Efektívna komunikácia v nemeckom jazyku a jej princípy. Využitie v rôznych oblastiach marketingovej komunikácie. 7. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. 8. Efektívna komunikácia v nemeckom jazyku a jej princípy. Využitie v rôznych oblastiach dizajnu hier, psychológie hráčov, sociálnych a kultúrnych implikácií hier. 9. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. 10. Jasnosť a zrozumiteľnosť komunikácie. Floskuly a frázy. Degramatikalizácia jazyka. 11. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. Tipy na vypracovanie seminárnej práce a jej ústnu prezentáciu. 12. Prezentácia seminárnych prác a spätná väzba.							
Odporúčaná literatúra: Dussa, A., Wilde A. (2021) Lehr- und Arbeitsbuch Deutsch. Deutsch für die Ausbildungs- und Berufsvorbereitung. Handwerk + Technik GmbH. Kozmová, R., Drinková, D. (2005). Sprechen. Argumentieren. Diskutieren. FF UCM Michňová, I. (2014). Němčina – osobní kontakty, telefonování, korespondence, vyjednávání, prezentace. Grada. Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache. (2010). Langenscheidt.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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. Dominika Čmehýlová Rašová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24bdTEDI012/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier VI.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nevyhnutná minimálne 50 % účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): ● 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a individuálna ústna prezentácia zameraná na pragmaticko-komunikačnú analýzu vybraného mediálneho obsahu. ● ● 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky v skúškovom období (60 bodov). Predmet nemecký jazyk v praxi VI bude ukončený záverečným testom v skúškovom období. Hodnotiaca stupnica platná podľa §15 ŠP UCM: 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, zručnosti, kompetencie: VEDOMOSTI: študent si prehĺbi vedomosti z gramatiky nemeckého jazyka a rozšíri si slovnú zásobu v oblasti masmediálnej komunikácie ZRUČNOSTI: nadobudnuté odborné vedomosti študent zúročí pri konverzácii v cudzom jazyku a pri kreovaní vlastných komunikátov, je schopný tvoriť krátke seminárne výstupy s použitím terminológie z praxe. Nadobudne skúsenosti v písomnom aj ústnom jazykovom prejave, naučí sa vyjadrovať vlastné postoje a názory v cudzom jazyku, analyzovať mediálne produkty a vystupovať pred publikom a svoje komunikačné zručnosti využije aj v pri práci v menšej skupine.	

KOMPETENCIE: študent si osvojí všetky jazykové a komunikačné kompetencie (počúvať s porozumením, hovoriť, písať a čítať), a to na úrovni B2 – C1 Spoločného európskeho referenčného rámca pre jazyky. Naučí sa argumentovať a rozvíjať logické aj kritické myslenie.							
Stručná osnova predmetu: 1. Konverzácia v cudzom jazyku. Prezentácia požiadaviek na vypracovanie seminárnej práce. Formulačné možnosti. 2. Webové stránky. Pragmaticko-komunikačná analýza vybraných mediálnych komunikátov. 3. Blogy. Pragmaticko-komunikačná analýza vybraných mediálnych komunikátov. 4. Onlinové recenzie. Výrazové prostriedky. Pragmaticko-komunikačná analýza vybraných mediálnych komunikátov. 5. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. 6. Facebook. Instagram. Pragmaticko-komunikačná analýza vybraných mediálnych komunikátov. 7. Tik Tok. Pragmaticko-komunikačná analýza vybraných mediálnych komunikátov. 8. Cvičenia na rozvoj kreatívnych zručností, povzbudzujúce fantáziu a rozširujúce slovnú zásobu. Prezentácia čiastkových úloh. 9. Dialógy a textová komunikácia. Interakcia s mediálnym svetom pomocou jazyka. Praktické cvičenia. 10. Znaky a symboly v mediálnej komunikačnej sfére. Objekty, lokácie a interakcie. Praktické ukážky. 11. Praktické štylistické a komunikačné cvičenia na rozvoj jazykovej kreativity. Tipy na vypracovanie seminárnej práce a jej ústnu prezentáciu. 12. Prezentácia seminárnych prác a spätná väzba.							
Odporúčaná literatúra: Dussa, A., Wilde A. (2021) Lehr- und Arbeitsbuch Deutsch. Deutsch für die Ausbildungs- und Berufsvorbereitung. Handwerk + Technik GmbH. Kozmová, R., Drinková, D. (2005). Sprechen. Argumentieren. Diskutieren. FF UCM Michňová, I. (2014). Němčina – osobní kontakty, telefonování, korespondence, vyjednávání, prezentace. Grada. Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache. (2010). Langenscheidt.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
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. Dominika Čmehýlová Rašová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

Whyte, Ch., Thrall, A. T., & Mazanec, B., M. (2021). Information warfare in the age of cyber conflict. Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 8

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

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

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

Rusňáková, L. (2022). New Perspectives of Perception of Mass Culture Structures in The Context of Other Cultural Systems. In Čábyová, L., Bezáková, Z., & Madleňák, A. (Eds.), Marketing Identity: New changes, new challenges (pp. 552-559). FMK UCM.
Škripcová, L., & Hladíková, V. (2022). Current Social Media Trends and Young Audiences - Risks and Opportunities. European Journal of Media, Art and Photography, 10(2), 90-99.
Mediálne.trend.sk (2023). Hlavná stránka. <https://medialne.trend.sk/>
O médiách (2024). Hlavná stránka. <https://www.omediach.com/>
Whyte, Ch., Thrall, A. T., & Mazanec, B., M. (2021). Information warfare in the age of cyber conflict. Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 7

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

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

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Štruktúra a rozsah prezentácie

Určený čas na prezentáciu záverečnej práce:#8 minút.

Odporúčaný formát: PPT prezentácia, Prezi, ap.

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

1. Úvodná snímka:#Názov práce, autor, vedúci/školiť, dátum.
2. Popis riešeného problému:#Popíšte, aký konkrétny problém ste riešili, prípadne dôvody vzniku riešeného problému.
3. Ciele práce:#Stručne uveďte ciele práce. Neprepisujte celé vety zo zadania, ciele uvádzajte heslovite, prerozprávajte ich vlastnými súvislými vetami.
4. Metodika práce a#metódy skúmania:# Metodika vyjadruje spôsob, akým ste postupovali pri riešení problému. Metódy sú teoretické prostriedky, ktoré ste použili pri riešení.
5. Analýza súčasného stavu:#Vysvetlite, ako a či už daný problém niekto riešil. Ak áno, vysvetlite jeho výsledky, prípadne v#čom sú jeho nedostatky a#prečo je potrebné 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 témy záverečnej práce.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 132

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
26.52	19.7	21.21	14.39	14.39	3.79	0.0	0.0

Vyučujúci:

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 247							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
14.17	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	63.56	21.86
Vyučujúci: doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 118

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

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Adam Kysler

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 107

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
44.86	20.56	13.08	10.28	6.54	4.67	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Adam Kysler

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 43

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

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Adam Kysler

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

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

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

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

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

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

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 43

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
53.49	9.3	16.28	9.3	9.3	2.33	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Adam Kysler

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 14

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

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Adam Kysler

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský / anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 14

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
42.86	21.43	14.29	14.29	7.14	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Adam Kysler

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI024/24	Názov predmetu: praktikum vývojových nástrojov I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Na úspešné absolvovanie predmetu musia študenti počas semestra vypracovať zadané úlohy v primeranej kvalite a absolvovať skúšku. Študent môže získať spolu (100 %): • 60 % hodnotenia tvorí vypracovanie zadaných úloh počas semestra, • 40 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej skúšky. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka celkovo získať minimálne 56 % z celkového počtu bodov, t. j. 56 bodov. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: • orientuje sa v stredne pokročilých funkcionalitách nástroja Unity, • dokáže navrhnúť a implementovať pokročilé mechaniky hry v nástroji Unity, • dokáže analyzovať a modifikovať existujúce skripty v jazyku C#, • rozvíja znalosti programovania a algoritmizácie, • naučí sa navrhnúť a vytvárať prototyp vybraných častí komplexnej digitálnej hry.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod a základné princípy objektovo orientovaného programovania 2. Dedenie a preťaženie v C# a využitie v Unity: definovanie skupín objektov 3. Polymorfizmus v C# a využitie v Unity: vytváranie objektov 4. Rozhrania v C# a využitie v Unity: práca s používateľským rozhraním 5. Práca s animáciami v Unity 6. Základy využívania nástroja Dotween 7. Využívanie Cinemachine v Unity 8. Práca so svetlami a post-processing 9. Práca so shaders a shadergraph v Unity 10. Načítavanie a menenie scén v Unity 11. Optimalizácia, object pooling a profiler	

12. Vytváranie, aktualizácia a šírenie buildu hry							
Odporúčaná literatúra: ● Aversa, D., & Dickinson, C. (2019). Unity Game Optimization: Enhance and extend the performance of all aspects of your Unity games. Packt Publishing Ltd. ● Barney, C. (2020). Pattern language for game design. CRC Press. ● CRC Press. Takoordyal, , K. (2020). Beginning Unity Android Game Development. Apress. ● De Byl, P. (2019). Holistic game development with unity: An all-in-one guide to implementing game mechanics, art, design and programming. ● Goldstone, W. (2009). Unity game development essentials. Packt Publishing Ltd. ● Zubek, R. (2020). Elements of game design. MIT Press.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 3							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
66.67	0.0	33.33	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Dalibor Bartoš, Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI025/24	Názov predmetu: praktikum vývojových nástrojov II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Na úspešné absolvovanie predmetu musia študenti počas semestra vypracovať zadané úlohy v primeranej kvalite a absolvovať skúšku. Študent môže získať spolu (100 %): • 60 % hodnotenia tvorí vypracovanie zadaných úloh počas semestra, • 40 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej skúšky. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka celkovo získať minimálne 56 % z celkového počtu bodov, t. j. 56 bodov. 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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: • orientuje sa v pokročilých funkcionalitách nástroja Unity, • dokáže navrhnúť a implementovať pokročilé mechaniky hry v nástroji Unity, • dokáže analyzovať a modifikovať existujúce skripty v jazyku C#, • rozvíja znalosti programovania a algoritmizácie, • naučí sa navrhnúť a vytvárať prototyp vybraných častí komplexnej digitálnej hry.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do práce so základnou inteligenciou postáv v digitálnej hre 2. Spôsoby manévrovania a orientácie: raycasting a pathfinding 3. Základy práce s logikou postáv v hre: stavový automat 4. Pokročilé možnosti logiky postáv v hre: rozhodovací strom a ďalšie modely 5. Práca s dátami v Unity: scriptable object, import a export v rôznych formátoch (csv, json) 6. Využívanie analytických nástrojov v Unity a spracovanie dát z hry 7. Základy procedurálneho generovania prostredia 8. Využívanie a nastavenie náhodnosti pri procedurálnom generovaní prostredia 9. Zvuky a základy využívania FMOD 10. Menenie nastavení a ovládania hry 11. Základy tvorby hry pre viacero hráčov	

Odporúčaná literatúra:

- Aversa, D., & Dickinson, C. (2019). Unity Game Optimization: Enhance and extend the performance of all aspects of your Unity games. Packt Publishing Ltd.
- Barney, C. (2020). Pattern language for game design. CRC Press.
- CRC Press. Takoordyal, , K. (2020). Beginning Unity Android Game Development. Apress.
- De Byl, P. (2019). Holistic game development with unity: An all-in-one guide to implementing game mechanics, art, design and programming.
- Goldstone, W. (2009). Unity game development essentials. Packt Publishing Ltd.
- Zubek, R. (2020). Elements of game design. MIT Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:**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., Mgr. Dalibor Bartoš**Dátum poslednej zmeny:** 20.05.2024**Schválil:**

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI026/24	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: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
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.

Priebežné hodnotenie:

Od študentiek a študentov sa očakáva aktívne zapájanie sa do diskusií v rámci vyučovacích hodín. Aktívna účasť na hodinách tvorí 30% (30 bodov) z celkového hodnotenia predmetu.

Záverečné hodnotenie:

Počas skúškového obdobia sa študenti počas jedného z termínov zúčastnia ústnej skúšky, na ktorej s pedagógom budú viesť odborný rozhovor na jednu z preberaných tém. Širšiu tému vyberá pedagóg, no študentky a študenti si môžu vybrať jej špecifiká. Ústna skúška tvorí 70% (70 bodov) z celkového hodnotenia.

Odporúčaná literatúra:

- Bossom, A., Dunning, B. (2016). Video Games: An Introduction to the Industry. Fairchild Books.
- Bulut, E. (2020). A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry. Cornell University Press.
- Keogh, B. (2023). The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production. The MIT Press.
- Kerr, A. (2016). Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era. Routledge.
- Radošinská, J., Točená, Z., & Macák, M. (2022). Synergia odvetví globalizovaného mediálneho priemyslu. Wolters Kluwer.
- 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.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

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. Miroslav Macák, PhD., Mgr. Veronika Šašalová

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI027/24	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: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
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.

Priebežné hodnotenie:

Od študentiek a študentov sa očakáva aktívne zapájanie sa do diskusií v rámci vyučovacích hodín. Aktívna účasť na hodinách tvorí 30% (30 bodov) z celkového hodnotenia predmetu.

Záverečné hodnotenie:

Počas skúškového obdobia vypracujú študentky a študenti diskusný príspevok v ktorom rozoberú nimi vybraný problém v rámci digitálno-herného priemyslu. Diskusný príspevok nahrávajú online na platformu Teams, prípadne zašlú na emailovú adresu pedagóga. Ten tvorí 70% (70 bodov) z celkového hodnotenia.

Odporúčaná literatúra:

Bossom, A., Dunning, B. (2016). Video Games: An Introduction to the Industry. Fairchild Books.
 Bulut, E. (2020). A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry. Cornell University Press.
 Keogh, B. (2023). The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production. The MIT Press.
 Kerr, A. (2016). Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era. Routledge.
 Radošinská, J., Točená, Z., & Macák, M. (2022). Synergia odvetví globalizovaného mediálneho priemyslu. Wolters Kluwer.
 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.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

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. Miroslav Macák, PhD., Mgr. Veronika Šašalová

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/24bdTEDI0	Názov predmetu: projektový manažment 03/24
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška / Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 1 / 1 Za obdobie štúdia: 13 / 13 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent / študentka môže za predmet "Projektový manažment" získať spolu 100 bodov (t.j. 100 %): 50 bodov (t.j. 50 %) hodnotenia tvorí vypracovaný, odovzdaný a odprezentovaný semestrálny projekt. Aby bol študent úspešný musí za túto povinnosť dosiahnuť min. 30 bodov. 50 bodov (t.j. 50 %) hodnotenia tvoria dva priebežné písomné testy. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % (celkovo 56 bodov zo 100 bodov). V prípade, že študent nedosiahne minimálne 56 % (56 bodov), opakuje skúšku ústnou formou. Kritériá na hodnotenie semestrálneho projektu a jeho prezentáciu: # Preliminárna časť (2 body); # Úvod a záver (2 body); # Fázy PM (25 bodov); # Návrh komunikačnej kampane projektu (15 bodov); # Sebahodnotenie členov projektového tímu (1 bod); # Prezentácia semestrálneho projektu (5 bodov). Spolu za semestrálny projekt môže študent / študentka získať maximálne 50 bodov (t.j. 50 %) a minimálne 30 bodov (t.j. 30 %). Kritériá na hodnotenie priebežných testov: Prvý priebežný test (zostrojenie a výpočet Pertovho diagramu, výpočet ciest, určenie kritickej cesty, grafické zobrazenie všetkých ciest projektu): max. 35 bodov / min. 18 bodov, Druhý priebežný test (zostrojenie Ganttovho diagramu a vyznačenie kritickej cesty: max. 15 bodov / min. 8 bodov. Spolu za priebežné testy môže študent / študentka získať maximálne 50 bodov (t.j. 50 %) a musí získať minimálne 26 bodov (t.j. 26 %). Hodnotiaca stupnica: A (1,0): 100 – 92 % = (výborne) vynikajúce výsledky; B (1,5): 91 – 83 % = (veľmi dobre) nadpriemerné výsledky s menšími chybami; C (2,0): 82 – 74 % = (dobré) priemerné výsledky; D (2,5): 73 – 65 % = (uspokojivo) dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby; E (3,0): 64 – 56 % = (dostatočne) výsledky vyhovujú minimálnym kritériám;	

FX (4,0): 55 – 0 % = (nedostatočne) absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť značné úsilie na doplnenie vedomostí zo strany študenta.

Výsledky vzdelávania:

Študent / študentka po absolvovaní predmetu "Projektový manažment" nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- získa teoretické i praktické znalosti z oblasti projektového manažmentu, vďaka čomu je po jeho absolvovaní schopný / schopná vytvoriť komplexný projekt inovácie so všetkými jeho fázami, spolu s návrhom podpornej komunikačnej kampane na jeho realizáciu a následnú implementáciu,
- osvojí si metódy a postupy potrebné pri tvorbe a realizácii jednotlivých fáz tvorby projektu, ktoré vo vzájomnej súčinnosti tvoria kompaktný celok - projekt inovácií,
- osvojí si metódy a techniky "time managementu", ktoré sú potrebné pri tvorbe, realizácii a riadení projektov,
- je schopný / schopná navrhnúť, zrealizovať, dokomunikovať a implementovať komplexný projekt inovácie,
- dokáže využitím nadobudnutých teoretických poznatkov pripraviť ucelený návrh a stratégiu komunikačnej kampane, čím má tendenciu prispieť k ďalšiemu svojmu osobnostnému rozvoju, keďže v rámci tvorby kampane aktívnym spôsobom získava nové poznatky,
- dokáže navyše identifikovať efektívnosť prezentovaných návrhov,
- rozvíja nielen svoju kreativitu či digitálne kompetencie, ale aj svoje komunikačné kompetencie,
- dokáže analyzovať proces tvorby, riešiť vzniknuté problémy, kriticky myslieť či dokonca koordinovať jednotlivé postupy nielen v rámci tímu, ale aj na individuálnej báze,
- dokáže o danej problematike odborne diskutovať s odbornou verejnosťou, a to najmä vďaka jeho / jej nadobudnutým prezentačným a argumentačným schopnostiam.

Stručná osnova predmetu:

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

8. – 9. Komunikačná kampaň „Po-projektová fáza“ – tvorba kreatívnej komunikačnej kampane (grafické návrhy kampaní, textová časť komunikačnej kampane). Komunikácia s využitím nových komunikačných nástrojov so zreteľom na daný návrh kampane. Konkrétne návrhy na podporu projektu prostredníctvom vybraných komunikačných nástrojov. Vytvoriť komunikačnú kampaň s možnosťou implementácie nových nástrojov (digitálny marketing, VR, AI) so zreteľom na daný návrh projektu.
10. Príklady dobrej praxe z implementácie projektu – problematika realizácie riadenej implementácie projektov s prihliadnutím na príklady dobrej praxe a možnosti čerpania finančných prostriedkov zo štrukturálnych a investičných fondov EÚ.
11. - 12. Prezentácia študentského semestrálneho projektu.

Odporúčaná literatúra:

Doležal, J. (2022). Agilní přístupy vývoje produktu a řízení projektu. Praha: Grada Publishing.

Doležal, J. a kolektív. (2023). Projektový management: Komplexně, prakticky a podle světových standardů (2. vydanie). Praha: Grada Publishing.

Křivánek, M. (2019). Dynamické vedení a řízení projektů: Systémovým myšlením k úspěšným projektům. Praha: Grada Publishing.

Siekelová, A., Podhorská, I., Michalková, L. (2024) Podnikateľské rozhodovanie. Žilina: EDIS.

Taylor, F., W. (2024). Princípy vedeckého manažmentu. Spojené štáty: United Philanthropy.

Všetečka, P. a kolektív (2024). Projektové riadenie : Typy a triky expertov IPMA®. Plavecké Podhradie: IPMA Slovakia.

Zaušková, A., Bezáková, Z., Madleňák, A., Mendelová, D. (2014). Kreatívny projektový manažment (1. vydanie). Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda.

Webové stránky:

www.eurofondy.gov.sk/fondy-eu/

www.eur-lex.europa.eu/legal-content/SK/TXT/?uri=LEGISSUM:structural_cohesion_fund

www.commission.europa.eu/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes_sk

www.projektoveriadenie.sk

www.pmi.sk

www.partnerskadohoda.gov.sk/

www.integratedconsulting.sk

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk a anglický jazyk.

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: prof. Ing. Anna Zaušková, PhD., Mgr. Adam Kysler

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDIO02/21	Názov predmetu: propedeutika mediálnych štúdií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie je udelené na základe úspešného absolvovania vedomostného testu v písomnej forme. Vedomostný test v písomnej podobe predstavuje 100 % hodnotenia. V záujme úspešného absolvovania predmetu musí študent získať v rámci vedomostného testu minimálne 56 % bodov. 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). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov. Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %>, B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %>, C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %>, D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %>, E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %>, FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - disponujú potrebnými informáciami a poznatkami o organizačnej štruktúre fakulty a univerzity, - majú informácie o študijných podmienkach, študijnom poriadku, systéme štúdia, akademickom informačnom systéme a pod., - majú vedomosti o mediálnych a komunikačných štúdiách a ich postavení v systéme vied, - poznajú významných predstaviteľov študijného odboru a kľúčové diela, - dokážu čítať a interpretovať vedecký text, poznajú zásady jeho tvorby, formálne i obsahové aspekty tvorby vedeckého textu, vrátane práce s vedeckými a odbornými zdrojmi a referenciami,	

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 336							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
7.14	26.49	19.64	26.19	17.56	2.98	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Monika Prostináková Hossová, PhD., Mgr. Juliana Mináriková, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI017/24	Názov predmetu: právne aspekty digitálnych médií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Účasť na prednáškach a aktivita na predmete. Úspešné absolvovanie písomnej skúšky z obsahu prednášok a povinnej literatúry. (S prihliadnutím na pandemickú situáciu a pokyny príslušných úradov sa vedomostný test môže konať vo virtuálnej podobe). Stupnica hodnotenia: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %> Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13). Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - má poznatky z mediálneho práva, predmetu mediálneho práva, prameňov mediálneho práva, - rozumie úlohám slobody prejavu v demokratickej spoločnosti, medzinárodným ústavnoprávnym a zákonným garanciam slobody prejavu, tlačového zákona, právam a povinnostiam vydavateľa, šéfredaktora, redaktorov, - ovláda vydávania periodickej tlače, právu na opravu, odpoveď a dodatočné oznámenie právnym, - ovláda právne aspekty reklamy vo všeobecnosti, skrytej a klamlivej reklame, právnym aspektom internetu, atď. - pozná špecifiká digitálnych médií a ich právnu úpravu na internete,	

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 40

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: doc. JUDr. Michal Maslen, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 298

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
26.51	20.13	22.48	14.09	11.74	5.03	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

Nepovinná odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 291

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
14.78	28.87	23.71	19.24	12.71	0.69	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Prednáškový cyklus je rozdelený do dvoch blokov.

1/ Základné teoreticko-metodologické východiská

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

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

2/ Tvorivý a kreatívny proces – praktická realizácia zadaných tém

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

1. Bate, D. (2023). Photography after Postmodernism; Barthes, Stieglitz and the Art of Memory. Routledge.
2. Lančarič, P. (2023). Portrét: historické kontexty a tvorivé východiská. FMK UCM.
3. Rubinstein, D. (2023). How Photography Changed Philosophy. Routledge Taylor & Francis Group.
4. Wells, L. (2021). Photography: A Critical Introduction. Routledge.
5. Cotton, Ch. (2020). World of Art: The Photograph as Contemporary Art. Thames & Hudson.
6. Hirsch, R. (2017). Seizing the Light: A Social & Aesthetic History of Photography. Routledge.
7. Hlaváč, Ľ. (1989). Dejiny slovenskej fotografie. Osveta Martin.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk

Poznámky:

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

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 67							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
73.13	20.9	5.97	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Peter Lančarič, PhD., Mgr. Kristína Svítok Mayerová							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

Prednáškový cyklus je rozdelený do dvoch blokov. 1/ Základné teoreticko-metodologické východiská š študent sa oboznámi s podstatou a významom teórie fotografie z hľadiska vnútornej štruktúry média fotografie, vývoja estetiky fotografie v období moderny a postmoderny, súčasných trendov diferenciacie vizuálnych jazykov používaných vo fotografii, v nadväznosti na spomenuté teoreticko-metodologické východiská média fotografie sa oboznámi s konkrétnymi témami a zadaniami. Každé zadanie praktického cvičenia je okrem teoretického zdôvodnenia a analýzy doplnené bohatou obrazovou prílohou, dokumentujúcou rôzne polohy a prístupy tvorivého procesu. 2/ Tvorivý a kreatívny proces – praktická realizácia zadaných tém š študent aplikuje teoretické poznatky vnútornej štruktúry a výrazových prvkov média fotografie, konzultuje formou osobného prístupu (pedagóg – študent) a sústreď sa na tvorivý proces, analytické myslenie, kreativitu a taktiež na technologické zvládnutie tém, postprodukcii a finálnu prezentáciu semestrálneho projektu.																							
Stručná osnova predmetu: 1. Úvodné stretnutie, zadanie semestrálnej témy 2. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 3. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 4. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 5. Prednáška o tvorivom procese 6. Konzultácie konceptov a moodboardov 7. Konzultácie konceptov a moodboardov 8. Praktická hodina 9. Konzultácie rozpracovania 10. Konzultácie rozpracovania 11. Praktická hodina 12. Dodatočné konzultácie, evaluácia semestra																							
Odporúčaná literatúra: 1. Bate, D. (2023). Photography after Postmodernism; Barthes, Stieglitz and the Art of Memory. Routledge. 2. Lančarič, P. (2023). Portrét: historické kontexty a tvorivé východiská. FMK UCM. 3. Rubinstein, D. (2023). How Photography Changed Philosophy. Routledge Taylor & Francis Group. 4. Wells, L. (2021). Photography: A Critical Introduction. Routledge. 5. Cotton, Ch. (2020). World of Art: The Photograph as Contemporary Art. Thames & Hudson. 6. Hirsch, R. (2017). Seizing the Light: A Social & Aesthetic History of Photography. Routledge. 7. Hlaváč, L. (1989). Dejiny slovenskej fotografie. Osveta Martin.																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk																							
Poznámky: K absolvovaniu predmetu nie je potrebné vlastniť digitálnu zrkadlovku, ale stačí akýkoľvek fotoaparát. Prípadne aj fotoaparát v mobilnom telefóne																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 63 <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>80.95</td><td>9.52</td><td>4.76</td><td>1.59</td><td>1.59</td><td>1.59</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	80.95	9.52	4.76	1.59	1.59	1.59	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
80.95	9.52	4.76	1.59	1.59	1.59	0.0	0.0																

Vyučujúci: Mgr. Peter Lančarič, PhD., Mgr. Kristína Svítok Mayerová
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI015/24	Názov predmetu: seminár k záverečnej práci I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 6	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach), a splnenie čiastkových úloh (max. 100 bodov): - absolvovanie min. 3 konzultácií so školiteľom/kou BP do konca prednáškovej časti semestra (15 bodov, t. j. 15 % z hodnotenia); - odovzdanie návrhu štruktúry, cieľov, metód a povinnej literatúry BP do stanoveného dátumu (25 bodov, t. j. 25 % z hodnotenia); - odovzdanie teoretickej časti BP na akceptovateľnej úrovni kvality do stanoveného dátumu (60 bodov, t. j. 60 % z hodnotenia). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka celkovo získať minimálne 56 % z celkového počtu bodov, t. j. 56 bodov. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - zoznámi sa so základnými náležitosťami a dokumentami, ktoré sú potrebné pri písaní záverečnej práce; - pozná základnú štruktúru záverečnej práce, je schopný/á používať literárne pramene, rozlišovať medzi citáciami a parafrázami a správne ich označiť, vie vybrať vhodné vedecké metódy pre potreby skúmaného problému; - na základe teoretických a praktických poznatkov a interdisciplinárnych prepojení dokáže formulovať# rôzne typy výskumných problémov, vie formulovať cieľ a základné metódy záverečnej práce; - je oboznámený/á a dbá na základné princípy etiky písania a vedeckého bádania.	
Stručná osnova predmetu: 1. Usmernenie k písaniu ZP, všeobecné požiadavky na ZP, harmonogram písania ZP, konzultácie a spolupráca s vedúcim ZP 2. Typy, štruktúra a ciele ZP 3. Vyhľadávanie zdrojov. Citácie, parafrázy, práca s literatúrou 4. Teoretická časť ZP (súčasný stav riešenej problematiky doma i v zahraničí)	

5. Metodika ZP (charakteristika aplikovanej metodológie, metód a výskumných nástrojov, stanovenie a charakteristika výskumnej vzorky/materiálu, analytických kategórií) 6. Empirická časť ZP (výsledky, diskusia, odporúčania) 7. Formálne súčasti ZP (obal, titulný list, zadanie, čestné vyhlásenie, abstrakt, predhovor, obsah, zoznam obrázkov a grafov, zoznam skratiek a značiek, úvod, záver, zoznam použitej literatúry a zdrojov, zoznam príloh, prílohy). 8. Formálna úprava ZP. 9. Odovzdanie a obhajoba ZP.							
Odporúčaná literatúra: Ďaďo, J. (2022). Ako napísať a úspešne obhájiť záverečnú prácu (alebo ako zjesť slona). Epos. Hendl, J. (2016). Kvalitatívny výskum: Základné metódy a aplikácie. Portál. Lankovski, P., & Björk, S. (2015). Game research methods. ETC Press. Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. FMK UCM. Metodika písania ZP. (2020). FMK UCM. https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx Metodika písania aplikačných záverečných prác TEDI. (2022). FMK UCM. https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx Trampota, T., & Vojtěchovská, M. (2010). Metódy výskumu médií. Portál.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: anglický jazyk a slovenský jazyk							
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: doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

2. Excerpcia teoretických východísk 3. Ciele a metodika práce 4. Analytická a empirická/aplikačná časť 5. Vypracovanie návrhov na dosiahnutie cieľov							
Odporúčaná literatúra: Ďaďo, J. (2022). Ako napísať a úspešne obhájiť záverečnú prácu (alebo ako zjesť slona). Epos. Hendl, J. (2016). Kvalitatívny výzkum: Základní metody a aplikace. Portál. Lankovski, P., & Björk, S. (2015). Game research methods. ETC Press. Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. FMK UCM. Metodika písania ZP. (2020). FMK UCM. https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx Metodika písania aplikačných záverečných prác TEDI. (2022). FMK UCM. https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx Trampota, T., & Vojtěchovská, M. (2010). Metody výzkumu médií. Portál.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 164							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
35.98	18.9	16.46	4.88	5.49	18.29	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Dušan Blahút, PhD., Mgr. Tomáš Farkaš, PhD., Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD., Ing. Vajk Pomichal, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD., prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD., Mgr. Veronika Šašalová, Mgr. Monika Cihlářová, doc. MgA. Jozef Sedlák, Mgr. Adam Kysler							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

27. Metaverzum a kyberpriestor. Jeho zobrazenie v sci-fi dielach Niela Stephensona a Williama Gibsona. Príklady fungovania ich konceptov v súčasných podmienkach							
Odporúčaná literatúra: Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. In Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, 1(1). [Online]. Available at [insert URL]. ISSN 1604-7982. Aarseth, E. et al. (2014). A Multi-dimensional Typology of Games. In DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2, 47-53. ISSN 2342-9666. Caillois, R. (1998). Hry a lidé. Praha. Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. In Parnasso, 3. ISSN 0031-2320. Frasca, G. (2003a). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In Levelup: Digital Games Research Conference. Utrecht: Utrecht University, 92-99. Frasca, G. (2003b). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In Wolf, M. J. P., Perron, B. (Eds.), The Video Game Theory Reader, 221-236. Londýn: Routledge. Järvinen, A. (2002). Gran Stylistimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere: Tampere University Press. Juil, J. (2001a). Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. In Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, 1(1). [Online]. Available at [insert URL]. ISSN 1604-7982. Juil, J. (2005). Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press. Pravdová, H. (2009). Sociokultúrne kontexty masovej komunikácie. Bratislava. Švelch, J. (2008). Počítačové hry jako nová média. In Mediální Studia: Český a slovenský čtvrtletník pro kritickou reflexi médií, 3(1), 8-35. ISSN 1800-9978.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 132							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
31.06	26.52	18.94	9.85	9.85	3.79	0.0	0.0
Vyučujúci:							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pravdová, H., Radošinská, J., & Višňovský, J. (Eds.). (2016). Slovník vybraných pojmov z mediálních štúdií: Kľúčové termíny v súčasnej mediálnej komunikácii. Trnava: FMK UCM. ISBN 978-80-8105-874-5.

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

Radošinská, J. (2016). Mediálna zábava v 21. storočí. Sociálno-kultúrne aspekty a trendy. Trnava: FMK UCM. ISBN 978-80-8105-793-9.

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 132

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
21.21	16.67	16.67	10.61	23.48	11.36	0.0	0.0

Vyučujúci:

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/24bdTEDIO04/24	Názov predmetu: teória médií I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie didaktického testu v stanovenom termíne. Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Hodnotenie pozostáva: 95% test 5% účasť na prednáškach Záverečná hodnotiacia stupnica A: 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B: 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C: 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D: 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E: 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX: 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %> Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % z celkového počtu bodov.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - orientuje sa v jednotlivých teóriách masmediálnych a komunikačných štúdií a metódach využívaných pri analýze mediálnych produktov. - je schopný kontextuálne vnímať funkciu médií a ich význam v celospoločenskom kontexte, - získa potrebný prehľad o pozícii médií v spoločnosti (v minulosti a aj súčasnosti), - lepšie rozumie správaniu sa médií a aj tomu akým spôsobom a pre aké účely boli či sú médiá používané, - porozumie procesu masovej komunikácie, dokáže vymenovať jeho zložky a budú poznať špecifiká masovej komunikácie v odlišnosti od iných typov komunikácie.	
Stručná osnova predmetu: 1. Mediálne štúdiá/masmediálne štúdiá v systéme vied Základné pojmy, koncepty a teórie: mediálne štúdiá, masmediálne štúdiá.	

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

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 37

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
8.11	45.95	13.51	2.7	5.41	24.32	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juliana Mináriková, PhD., doc. PhDr. Ján Višňovský, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/24bdTEDI005/24	Názov predmetu: teória médií II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie didaktického testu v stanovenom termíne. Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Hodnotenie pozostáva: 95% test 5% účasť na prednáškach Záverečná hodnotiacia stupnica A: 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B: 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C: 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D: 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E: 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX: 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %> Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % z celkového počtu bodov.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - získavajú vedomosti a prehľad o teóriách, ktoré opisujú vzájomný vzťah médií, spoločnosti a kultúr. Tiež poznajú teórie správania sa médií, mediálne účinky a problematiku publika – jeho sociológie a typológie, - dokážu identifikovať vplyvy politických, ekonomických a kultúrnych faktorov na mediálny systém, vnímať zložitú sieť vzťahov medzi masmédiami, spoločnosťou a kultúrou, ako aj hlbšie pochopiť, akým spôsobom vplyvajú médiá na politiku. Najviac učebnej látky vychádza z teórie masovej komunikácie a sociológie (mas)médií, - osvojujú si najmä sociologické, psychologické a normatívne teórie a získavajú podrobnejší prehľad o účinkoch masovej komunikácie, - nadobúdajú teoretické minimum nevyhnutné na kriticko-analytický pohľad na médiá a ďalšie vzdelávanie	

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 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. Juliana Mináriková, PhD., doc. PhDr. Ján Višňovský, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 1

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

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 1

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

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

Wojciechowski, L., Mikuláš, P., Štrbová, E., Ogonowska, A. (Recenzent), Récka, A. (Recenzent), & Satková, J. (Recenzent). (2013). Masmediálna komunikácia - vybrané aspekty. (1. vyd.). Nitra, Slovakia: UKF. ISBN 978-80-558-0357-9. Mago, Z., et al. (2023). Learning by Playing: A Case Study of the Education in Photography by Digital Games. Journal of Education Culture and Society, 14(1), 465-479. Buček, S. (2013). Typológie hier nezaložené na herných mechanikách = Typologies of video games based on other factors than game mechanics. Mediální Studia: Odborný Časopis pro Kritickou Reflexi Médii, (3), 323-336. ISSN 1801-9978. Đurková, V. (Ed.), & Šmehlík, D. (Ed.). (2014). Herní studia: sborník z CONference 2013. Brno, Czech Republic: Flow. ISBN 978-80-905480-6-0.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: anglický, slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 306							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
16.99	22.22	27.12	18.95	9.15	5.56	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. et Bc. Silvester Buček, Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI009/24	Názov predmetu: vývojové nástroje I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Na úspešné absolvovanie predmetu musí študent vypracovať a odovzdať priradené zadania v dostatočnej kvalite (60% hodnotenia). Predmet je ukončený písomnou skúškou (40% hodnotenia). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - orientuje sa v základných princípoch fungovania vývojových nástrojov využívaných pri vývoji hier - dokáže navrhnúť a implementovať základné mechaniky jednoduchých hier pomocou vybraných nástrojov - rozvíja základné znalosti programovania, algoritmickej a herného dizajnu - naučí sa vytvárať jednoduché, prezentovateľné prototypy digitálnych hier pomocou nástrojov Penpot a Godot engine - naučí sa odprezentovať herný prototyp, zrozumiteľne vysvetliť hlavné mechaniky a poukázať na unikátne prvky	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod - motivácia a základné princípy. 2. Penpot – predstavenie prostredia 3. Penpot - vytváranie obrazoviek 4. Penpot – prototypovanie a simulácia 5. Godot - predstavenie prostredia	

6. Godot - GDScript a základy skriptovania 1 (premenné, podmienky) 7. Godot - GDScript a základy skriptovania 2 (cykly) 8. Godot - signály 9. Godot – Autoload 10. Godot - základy UX a UI 11. Godot - import assetov, animácie a particle systems 12. Godot – Základy objektovo orientovanej architektúry							
Odporúčaná literatúra: Zubek, R. (2020). Elements of game design. MIT Press. Bycer, J. (2019). Game Design Deep Dive: Platformers. CRC press. Thorn, A. (2020). Moving from Unity to Godot. Apress. Sobota, B., & Pietriková, E. (2023). The Role of Game Engines in Game Development and Teaching. Dhule, M. (2022). Beginning Game Development with Godot. Apress.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 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: doc. Ing. Andrej Trnka, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI011/24	Názov predmetu: vývojové nástroje II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Na úspešné absolvovanie predmetu musí študent vypracovať a odovzdať priradené zadania v dostatočnej kvalite (60% hodnotenia). Predmet je ukončený písomnou skúškou (40% hodnotenia). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: orientuje sa v základných princípoch fungovania nástroja Unity, dokáže navrhnuť a implementovať základné mechaniky hry v nástroji Unity, dokáže analyzovať a modifikovať existujúce vizuálne skripty v Unity, rozvíja základné znalosti programovania a algoritmizácie, naučí sa vytvárať jednoduché, prezentovateľné prototypy digitálnych hier,	
Stručná osnova predmetu: 1. Predstavenie a úvod 2. Visual scripting a Bolt - premenné a podmienky 3. Cykly, metódy a vstavané MonoBehaviour metódy 4. Vektory, fyzika a pohyb 5. Instancovanie a ničenie, prefaby 6. Zoznamy 7. Užívateľské rozhranie (UI) v Unity 8. Animácie a stavový automat 9. Terén	

10. Úvod do Unity 2d 11. Svetlá a particle systems 12. Kamery a postprocessing							
Odporúčaná literatúra: De Byl, P. (2019). Holistic game development with unity: An all-in-one guide to implementing game mechanics, art, design and programming. CRC Press. Takoordyal, K. (2020). Beginning Unity Android Game Development. Apress. Goldstone, W. (2009). Unity game development essentials. Packt Publishing Ltd. Zubek, R. (2020). Elements of game design. MIT Press. Aversa, D., & Dickinson, C. (2019). Unity Game Optimization: Enhance and extend the performance of all aspects of your Unity games. Packt Publishing Ltd. Barney, C. (2020). Pattern language for game design. CRC Press. Sutherland, J., & Coplien, J. O. (2019). A Scrum book: The spirit of the game. Pragmatic Bookshelf.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 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., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

1.Úvod do problematiky vizuality hier 2.Úvod do 2D programu - Photoshop 3.Úvod do pochopenia a konštruovania priestoru a základných geometrických útvarov - perspektíva 4.Praktické cvičenie - štúdia priestoru 5.Úvod do pochopenia kompozície a jej využitia pri tvorbe príbehu 6.Praktické cvičenie - analýza a prenos kompozície podľa obrazovej predlohy 7.Úvod do pochopenia vplyvu svetla na priestor a jeho modeláciu 8.Praktické cvičenie - priestorová štúdia geometrických útvarov v odtieňoch šedej 9.Úvod do pochopenia tvarov, formy a materiálu a ich vplyvu na dizajn 10.Praktické cvičenie - priestorová štúdia jednoduchých predmetov s ohľadom na materiál 11.Úvod do pochopenia farebnej harmónie v obraze a jeho vplyvu na emocionálne zafarbenie 12.Praktické cvičenie - štúdia umeleckého diela s ohľadom na prenos nálady a emócie cez farbu							
Odporúčaná literatúra: 3dtotal Publishing & Publishing, D. (2020). Art Fundamentals (2nd ed.): Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth. 3dtotal Publishing. 3dtotal Publishing & Publishing, D. (2022). Beyond Art Fundamentals: A Guide to Emotion, Mood, and Storytelling for Artists (2nd ed.). 3dtotal Publishing. Solarski, C. (2017). Interactive Stories and Video Game Art. A K Peters/CRC Press. Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. Watson-Guptill. 3dtotal Publishing & Publishing, D. (2022). Artists' Master Series: Color and Light. 3dtotal Publishing. 3dtotal Publishing & Publishing, D. (2023). Artists' Master Series: Composition and Narrative. 3dtotal Publishing. Engler, M., Trnka, A. (2022). Výtvarná imaginácia v digitálnych hrách. (Dizertačná práca)							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk							
Poznámky: Predmet sa poskytuje len v zimnom semestri. Predmet je povinný, počet študentov nie je limitovaný (počet študentov sa odvíja od prijatého počtu študentov)							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 335							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
32.84	26.27	25.07	11.04	4.18	0.6	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., doc. MgA. Jozef Sedlák							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

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

ZRUČNOSTI: študent dokáže tvoriť a inak spracovávať, meniť či upravovať hernú grafiku v programoch ako sú photoshop a blender. Nadobúda základné technické znalosti a procesy pri tvorbe hernej grafiky v 2D a 3D programoch. KOMPETENCIE: študent si precvičuje logické myslenie, pričom je schopný analyzovať obraz, koncept a prichádzať na riešenia ovplyvňujúce dizajn herného objektu.																							
Stručná osnova predmetu: 1.Špecifiká vizuality hier podľa žánru 2.Základné techniky a nástroje v 2D tvorbe 3.Základy dizajnerskeho premýšľania 4.Geometrizácia priestoru 5.Štúdie tvarov, formy a funkcionality podľa predlohy 6.Technické spracovanie 2D herného assetu 7.Úvod do 3D softwaru 8.Základné techniky a nástroje v 3D tvorbe 9.Modelovanie v 3D 10.Sculpting v 3D 11.Svetlo, kamera, mapy a textúry 12.Základy 3D animácie																							
Odporúčaná literatúra: Solarski. S.(2012). Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guptill. Robertson. S. (2013). How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press. Beloil. G, Donglu. Y, Urschel. J., Rebholz. B., Retz. Z. (2017). The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing. Mateu-Mestre, M. (2016). Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press. Sainsbury, M. (2015). Game Art: Art from 40 Videos Games and Interviews with Their Creators. San Francisco : No Starch Press. Ahearn, L. (2016). 3D Game Textures: Create Professional Game Art Using Photoshop. Massachusetts : A K Peters/CRC Press. Curviz, B. (2023). Mastering Blender 3D. Independently published. Engler, M., Trnka, A. (2022). Výtvarná imaginácia v digitálnych hrách. (Dizertačná práca)																							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk																							
Poznámky: predmet sa poskytuje len v zimnom semestri. Predmet je povinne voliteľný, počet študentov je limitovaný na 25.																							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 118 <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>41.53</td><td>29.66</td><td>21.19</td><td>5.08</td><td>2.54</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	41.53	29.66	21.19	5.08	2.54	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
41.53	29.66	21.19	5.08	2.54	0.0	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24bdTEDI001/24	Názov predmetu: úvod do štúdia digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Hodnotenie predmetu pozostáva z písomného testu. Študent/ka môže získať max. 15 bodov (100%). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 8 bodov (56%). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - získa fundamentálne teoretické poznatky z celého diskurzu štúdia digitálnych hier od všeobecného úvodu do herných štúdií, míľnikov v digitálnohernej histórii a vymedzení a klasifikácií terminológie a základných kategórií (hra, hráči, herné mechaniky, audiovizuálne a naratívne aspekty), až po charakteristiky oblastí s hrami súvisiacimi (pozitívne a negatívne vlastnosti, marketing); - orientuje sa v širokom diskurze digitálnych hier a má povedomie o východiskovej odbornej literatúre. Dokáže porozumieť kontextovým a vzťahovým aspektom teórie a praxe digitálnych hier. Získané poznatky vie aplikovať v rámci ďalšieho hĺbkového štúdia, či už pri iných tematicky nadväzujúcich predmetoch študijného programu alebo v záujme individuálneho rozvoja; - je schopný/á aktívne a samostatne vyhľadávať relevantné zdroje k jednotlivým oblastiam diskurzu digitálnych hier. Dokáže priebežne získavať nové poznatky, kriticky ich vyhodnocovať, a tým rozširovať svoje vedomosti, ktoré môže uplatniť pri ďalšom štúdiu.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do herných štúdií (game studies) 2. História digitálnych hier 3. Typológia hier 4. Typológia hráčov 5. Princípy, pravidlá a mechaniky digitálnych hier 6. Audiovizuálne aspekty digitálnych hier 7. Narativita v digitálnych hrách 8. Pozitívne a negatívne aspekty digitálnych hier 9. Produkcia, marketing a distribúcia digitálnych hier	

Odporúčaná literatúra: Balážiková, M. (2022). Vybrané kapitoly pôsobenia digitálnych hier. UCM. Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. UCM. Johan Huizinga, J. (2016). Homo ludens: A study of the play-element in culture. Angelico Press. Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. UCM. Mago, Z. (2022). Marketing digitálnych hier. UCM. Švecová, M., Kukumbergová, A. (2020). Etické výzvy digitálnych hier. UCM.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 48							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
2.08	12.5	25.0	35.42	18.75	6.25	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							