

OBSAH

1. 3D grafika a animácia I.....	3
2. 3D grafika a animácia II.....	5
3. anglický jazyk v praxi digitálnych hier I.....	7
4. anglický jazyk v praxi digitálnych hier II.....	10
5. anglický jazyk v praxi digitálnych hier III.....	13
6. anglický jazyk v praxi digitálnych hier IV.....	16
7. anglický jazyk v praxi digitálnych hier V.....	19
8. anglický jazyk v praxi digitálnych hier VI.....	22
9. autorské praktikum - zvuk I.....	25
10. autorské praktikum - zvuk II.....	27
11. autorské praktikum - zvuk III.....	29
12. autorské praktikum - zvuk IV.....	31
13. dejiny digitálnych hier.....	33
14. dejiny masovej komunikácie.....	35
15. digitálny marketing I.....	37
16. digitálny marketing II.....	39
17. dizajn hernej postavy.....	41
18. dizajn herného prostredia.....	44
19. dizajn herných predmetov.....	47
20. elektronický šport I.....	49
21. elektronický šport II.....	51
22. etika nových médií.....	53
23. herné mechaniky.....	55
24. hry v dejinách kultúr I.....	57
25. hry v dejinách kultúr II.....	60
26. kritické myslenie a argumentácia I.....	63
27. kritické myslenie a argumentácia II.....	65
28. kultúrne a mediálne aspekty digitálnych hier.....	67
29. kultúrne kontexty digitálnych hier.....	69
30. kľúčové digitálne hry.....	72
31. manažment a marketing.....	74
32. marketing digitálnych hier.....	76
33. mediálna výchova a digitálne hry.....	78
34. metódy výskumu a práca s dátami.....	80
35. naratívny dizajn.....	82
36. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier I.....	84
37. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier II.....	86
38. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier III.....	88
39. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier IV.....	90
40. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier V.....	92
41. nemecký jazyk v praxi digitálnych hier VI.....	94
42. obhajoba záverečnej práce.....	96
43. odborná prax.....	99
44. praktikum herného vývoja I.....	101
45. praktikum herného vývoja II.....	103
46. praktikum herného vývoja III.....	105
47. praktikum herného vývoja IV.....	107
48. praktikum vývojových nástrojov I.....	109

49. praktikum vývojových nástrojov II.....	111
50. priemysel digitálnych hier I.....	113
51. priemysel digitálnych hier II.....	116
52. projektový manažment.....	119
53. propedeutika mediálnych štúdií.....	122
54. právne aspekty digitálnych médií.....	124
55. prípadové štúdie digitálnych hier.....	126
56. psychológia a sociológia komunikácie.....	128
57. seminár k záverečnej práci I.....	130
58. seminár k záverečnej práci II.....	132
59. teória digitálnych hier.....	134
60. teória masmediálnej komunikácie.....	136
61. teória médií I.....	139
62. teória médií II.....	141
63. výrazové prostriedky digitálnych hier.....	143
64. vývojové nástroje I.....	146
65. vývojové nástroje II.....	148
66. základné vizualizačné schopnosti.....	150
67. základy grafického spracovania hier.....	152
68. úvod do štúdia digitálnych hier.....	154

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/23beTEDI008/23	Názov predmetu: 3D grafika a animácia I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 24 Za obdobie štúdia: 312 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. • Vypracovanie dvoch priebežných zadanií. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných zadaných úloh. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): 20% hodnotenia tvorí účasť na seminároch 30% hodnotenia tvorí plnenie priebežných zadaní na seminároch 50% hodnotenia tvorí plnenie záverečného zadania	
Výsledky vzdelávania: Vedomosti: Študent má základné teoretické znalosti z 3D grafiky, pozná štruktúru a stavbu objektov. Ovláda danú softvérovú aplikáciu. Pozná základné princípy a funkcie animácie v 3D priestore. Zručnosti: Študent vie vytvoriť 3D objekt, upravovať jeho geometriu a vizuálny vzhľad. Rovnako vie vytvoriť jednoduchú animáciu predmetu na základe kľúčových snímokov. Kompetencie: Študent má rozšírené zručnosti v oblasti tvorby 3D obsahu, rozvíja sa jeho logické myslenie a kreatívne postupy pri tvorbe a navrhovaní 3D objektov a scén.	
Stručná osnova predmetu: 1. 3D priestor 2. Základné pojmy v aplikácii 3D max 3. Princípy modelovania 4. Polygonálne modelovanie 5. Tvorba vybraného objektu 6. Záverečné opakovanie poznatkov.	
Odporúčaná literatúra: Debabrata, S. (2022). 3D Modeling Using Autodesk 3ds Max With Rendering View. Engineering Science Reference. Murdock Kelly, L. (2020). Autodesk 3ds Max 2021 Complete Reference Guide. SDC Publications. Ravi, C. (2017). 3ds Max 2018 - Getting Started with Modeling, Texturing, and Lighting.	

Mamgain, P. (2018). Exploring 3D Modeling with 3ds Max 2019: A Beginner's Guide. Independently published. Kříž, J. (2010). Mistrovství v 3ds MAX. Computer Press.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 19							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
84.21	10.53	5.26	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/23beTEDI009/23	Názov predmetu: 3D grafika a animácia II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 24 Za obdobie štúdia: 312 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. • Vypracovanie dvoch priebežných zadanií. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných zadaných úloh. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): 20% hodnotenia tvorí účasť na seminároch 30% hodnotenia tvorí plnenie priebežných zadaní na seminároch 50% hodnotenia tvorí plnenie záverečného zadania	
Výsledky vzdelávania: Vedomosti: Študent má základné teoretické znalosti z 3D grafiky, pozná štruktúru a stavbu objektov. Ovláda danú softvérovú aplikáciu. Pozná základné princípy a funkcie animácie v 3D priestore. Zručnosti: Študent vie vytvoriť 3D objekt, upravovať jeho geometriu a vizuálny vzhľad. Rovnako vie vytvoriť jednoduchú animáciu predmetu na základe kľúčových snímok. Kompetencie: Študent má rozšírené zručnosti v oblasti tvorby 3D obsahu, rozvíja sa jeho logické myslenie a kreatívne postupy pri tvorbe a navrhovaní 3D objektov a scén.	
Stručná osnova predmetu: 1. 3D priestor 2. Základné pojmy v aplikácii 3D max 3. Princípy modelovania 4. Polygonálne modelovanie 5. Tvorba vybraného charakteru 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: 14							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
85.71	14.29	0.0	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/24beTEDI001/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 15 <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>60.0</td><td>33.33</td><td>6.67</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	60.0	33.33	6.67	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
60.0	33.33	6.67	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. Anna Hurajová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 21.05.2024																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24beTEDI002/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 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: 4 <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>25.0</td><td>50.0</td><td>25.0</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	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. Anna Hurajová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 21.05.2024																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24beTEDI003/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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:

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 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: 7 <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>42.86</td><td>57.14</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	42.86	57.14	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
42.86	57.14	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0																
Vyučujúci: Mgr. Anna Hurajová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD.																							
Dátum poslednej zmeny: 21.05.2024																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24beTEDI004/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 21.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24beTEDI005/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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 trpné 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 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 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): trpné 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: 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: 21.05.2024																							
Schválil:																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24beTEDI006/24	Názov predmetu: anglický jazyk v praxi digitálnych hier VI.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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:

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 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: 21.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/23beTEDI004/23	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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. 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: Študent po absoltovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: študent sa zoznamuje s teoretickou základňou zvuku v rámci audiovizuálnych diel a digitálnych hier, rozlišuje ich funkcie a kategórie. Zručnosti: študent sa naučí základné zručnosti súvisiace so strihom zvuku, nahrávaním, práce s mikrofónmi, digitálnymi zvukovými strižňami a dostáva sa do procesu uvažovania nad zvukovým dizajnom. Kompetencie: študent je schopný začať kriticky uvažovať nad auditívnou stránkou audiovizuálnych diel a digitálnych hier, zároveň sa zoznamuje so širším kontextom práce s zvukovými softvérmi a práce v nich, získavajúc tým praktické schopnosti aplikovateľné vo viacerých mediálnych kontextoch.	
Stručná osnova predmetu: Úvod do teórie zvuku v kontexte filmového diela 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. ISBN 978-80-8105-905-6.

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych. 1. vyd. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. ISBN 978-80-572-0270-7.

Farkaš, T. (2018). Binaural and Ambisonic Sound as the Future Standard of Digital Games. Acta Ludologica, 1(2), 34-46. ISSN 2585-8599.

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. ISBN 978-80-572-0015-4.

Collins, K. (2020). Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts: Institute of Technology. ISBN 978-0-262-04413-4.

Sinclair, J. L. (2020). Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge. ISBN 978-1-138-73896-6.

Zdanowicz, G., & Bambrick, S. (2020). The Game Audio Strategy Guide. A Practical Course. New York : Taylor and Francis. ISBN 978-1-138-49833-4.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský/anglický (kvôli literatúre)

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 0

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

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/23beTEDI005/23	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
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, 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: Úvod do teórie zvuku v kontexte filmového diela Funkcie zvuku a jeho kategórie Funkcie a kategórie zvukov v digitálnych hrách Zvukové softvéry (DAW) a práca v nich 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: 0

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

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/23beTEDI084/23	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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. 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: 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 sústreďia na konkrétnejšie časti zvukového dizajnu, ako sú hlas, zvukové efekty, alebo mix.	
Stručná osnova predmetu: Prvky zvukového dizajnu (layering, time stretch, pitch shifting, audio reverse, audio-efekty...) Práca na vlastných zvukoch v DAW Základy práce s middleware Herný engine v kontexte auditívnej zložky hier	

Subprojekty, regióny, exportovanie							
Odporúčaná literatúra: Farkaš, T. (2021). Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK. ISBN 978-80-8105-905-6. Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych. 1. vyd. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. ISBN 978-80-572-0270-7. Farkaš, T. (2018). Binaural and Ambisonic Sound as the Future Standard of Digital Games. Acta Ludologica, 1(2), 34-46. ISSN 2585-8599. 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. ISBN 978-80-572-0015-4. Collins, K. (2020). Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts: Institute of Technology. ISBN 978-0-262-04413-4. Sinclair, J. L. (2020). Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge. ISBN 978-1-138-73896-6. Zdanowicz, G., & Bambrick, S. (2020). The Game Audio Strategy Guide. A Practical Course. New York : Taylor and Francis. ISBN 978-1-138-49833-4.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský/anglický (kvôli literatúre)							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/23beTEDI085/23	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety: KUK/be084/05	
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 engine), venuje sa implementácii zvuku v engine Unreal a Unity Kompetencie: študent vie definovať dôležitosť zvukového dizajnu ako procesu, ktorý je dôležitý ako súčasť vývoja akejkoľvek hry/audiovizuálneho diela od úplného počiatku. Študenti počas semestra pracujú na viacerých praktických zadaniach, ktoré budú tvoriť jednoduché portfólio. Študenti sa zároveň zoznamujú s konceptom Zvukovo-dizajnového dokumentu (buď ako súčasť Game Design dokumentu alebo separátne).	
Stručná osnova predmetu: Prvky zvukového dizajnu (layering, time stretch, pitch shifting, audio reverse, audio-efekty...) Práca na vlastných zvukoch v DAW Základy práce s middleware Herný engine v kontexte auditívnej zložky hier Práca na vlastnom jednoduchom projekte (zvukový dizajn v projekte Unreal/Unity)	

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

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

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský/anglický (kvôli literatúre)

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 0

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

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23beTEDI007/23	Názov predmetu: dejiny digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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.

Wardyga, 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: 17

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
23.53	17.65	35.29	0.0	23.53	0.0	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/23beTEDI001/23	Názov predmetu: dejiny masovej komunikácie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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 vymieškajú 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.

Odporúčaná 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 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: 56

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
23.21	14.29	7.14	5.36	0.0	50.0	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/23beTEDI005/23	Názov predmetu: digitálny marketing I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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 = 40% Písomný test = 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: získa všeobecný prehľad a zručnosti v oblasti digitálneho marketingu, ktorý môžeme v súčasnom modernom marketingu právom považovať za elementárnu vedomostnú a skúsenostnú výbavu každého marketingového pracovníka, v prvej polovici semestra študent získa východiskové teoretické poznatky z digitálneho marketingu vo všeobecnosti – oboznámi sa s významom a postavením digitálneho marketingu, spozná digitálnu stratégiu a jej tvorbu, oboznámi sa s kanálmi digitálneho marketingu, naučí sa pochopiť zákazníka v digitálnom prostredí a stanoviť ciele a kľúčové ukazovatele výkonnosti (KPI), v druhej polovici semestra študent spoznáva najfrekvencovanejšie nástroje a prostriedky digitálneho marketingu, počnúc webovou stránkou ako najhlavnejšou inštanciou, cez obsahový a e-mail marketing, až po blogy a sociálne siete, teoretické poznatky si študent dopĺňa osvojením si praktických zručností súvisiacich s riešenou problematikou, po úspešnom absolvovaní predmetu ma študent všeobecný prehľad v oblasti digitálneho marketingu, vie sa zamyslieť nad digitálnou stratégiou, kriticky ju posudzovať, ovláda stanovovanie	

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 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. Igor Piatrov, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/23beTEDI006/23	Názov predmetu: digitálny marketing II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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 troch zložkách hodnotenia, pričom každá z nich má na výslednom hodnotení odlišnú váhu. Celkovo je možné získať za predmet 100 bodov (100 %). Vypracovanie a odovzdanie finálneho zadania = 50% Účasť na prednáškach a práca na priebežnom zadaní = 40% Odovzdanie marketingového certifikátu = 10% Študent si môže vybrať z dvoch verzií finálneho zadania. Jednou je zadanie, ktoré spracuje prezenčne, formou hackathonu, druhou je zadanie, ktoré je spracované dištančne. Za spracovanie prezenčnej formy zadania môže študent získať max. 100 % z celkovej váhy tejto časti hodnotenia. Za spracovanie dištančnej formy môže študent získať max. 84 % z celkovej váhy tejto časti hodnotenia. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiaci 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 vyhľadávачoch (SEM)
4. Optimalizácia pre vyhľadávачe (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: 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. Igor Piatrov, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21beTEDI014/24	Názov predmetu: dizajn hernej postavy
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 0 <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>FX</th><th>abs</th><th>neabs</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>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> </tbody> </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. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.																							

Dátum poslednej zmeny: 21.05.2024
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21beTEDI013/24	Názov predmetu: dizajn herného prostredia
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 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. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.
Dátum poslednej zmeny: 21.05.2024
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/23beTEDI090/23	Názov predmetu: dizajn herných predmetov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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:

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. 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/23beTEDI033/23	Názov predmetu: elektronický šport I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 10							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
20.0	10.0	10.0	0.0	40.0	20.0	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/23beTEDI034/23	Názov predmetu: elektronický šport II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 9							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
11.11	0.0	22.22	0.0	33.33	33.33	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/24beTEDI001/24	Názov predmetu: etika nových médií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 2

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. 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: KDH/23beTEDI004/23	Názov predmetu: herné mechaniky
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Hodnotenie bude vychádzať z písomnej záverečnej skúšky. Vypracovanie priebežných zadaní počas semestra môže ovplyvniť výsledné hodnotenie v hraničných prípadoch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %> B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %> C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %> D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %> E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %> FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta <0-55 %>	
Výsledky vzdelávania: Študent 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, ovládanie, postupnosť, manažment zdrojov a vnútorná ekonomika, neurčitosť a pravdepodobnosť ai.). - rozumie základným dizajnerským postupom a dokáže ich analyzovať z hľadiska tvorby a vyvažovania mechaník - osvojí si postupy akademického písania a práce s literatúrou	
Stručná osnova predmetu: 1. Teoretické základy herných mechaník – definovanie základných pojmov. Hra, hranie (gameplay), pravidlá, mechaniky. Herná mechanika ako definujúci prvok hry. Komponenty mechaník - predmety, akcie, pravidlá. Jadrové mechaniky. Základné typy mechaník. 2. Herná mechanika - priestor. Diskrétny a kontinuálne priestory. Rozmery herného priestoru. Mierka a hranice. Perspektíva – kamerové modely. 3. Herná mechanika – čas. Diskrétny, kontinuálny čas a hybridné mechaniky. Chronológia času v	

hrách. Časomier. Variabilný a anomálny čas. Manipulácia s časom.

4. Pravidlá ako základ formálnej štruktúry hier. Znaký herných pravidiel. Prvotné a druhotné pravidlá, pravidlá ako bariéra hrania. Parlettova analýza pravidiel. Konštitutívne, operatívne a behaviorálne (implicitné) pravidlá. Presadzovanie pravidiel a špecifiká pravidiel digitálnych hier. Podvádzanie. Cieľ hry ako najdôležitejšie pravidlo.

5. Predmety ako komponent herných mechaník. Atribúty predmetov a ich stavy. Distribúcia vedomostí o atribútoch.

6. Akcia, pohyb a ovládanie. Akcia ako základ hernej interakcie. Herný stav, stavové priestory, akčné priestory. Základné akcie. Strategické akcie. Emergentné akcie. Univerzálne herné akcie. Mechaniky ovládania. Pohyb a navigačné mechanizmy. Obrazovkovo orientované a avatarovo orientované riadenie pohybu. Point-and-click navigácia. Prechod cez herný priestor.

7. Manažment zdrojov a vnútorná ekonomika. Jednotky, ich schopnosti, štatistiky a modifikátory. Herné meny a položky. Ekonomické mechaniky: Zásobníky, odvádzače, konvertory, obchodnícke mechaniky, produkčné mechanizmy. Hmotné a nehmotné zdroje. Slučky spätnej väzby, vzájomné závislosti a slepé uličky. Statické a dynamické ekvilibrium.

8. Neurčitost' a pravdepodobnosť. Pravdepodobnosť vo vzťahu k iným mechanikám. Základy pravdepodobnosti. Náhodnosť a generátory náhodnosti. Očakávaná hodnota. Interakcia zručností a pravdepodobnosti. Ľudský faktor - vnímanie pravdepodobnosti.

9. Rovnováha herných mechaník. Vyvažovanie hier. Férovosť, symetrické a asymetrické hry. Výzva vs. úspech a náročnosť. Zmysluplné voľby a dominantná stratégia. Risk a zisk. Ďalšie typy rovnováhy.

10. Herné systémy. Prepájanie a vrstvenie systémov. Reťazenie a zoslučkovanie herných mechaník. Pozitívna a negatívna spätná väzba. Emergentné správanie a chaotické systémy. Ladenie systémov (system tuning).

Odporúčaná literatúra:

Adams, E. (2009). Fundamentals of Game Design. (2. vyd.). New Riders - kap. 1, 2, 4, 9-11.

Adams, E., Dormans, J. (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design. New Riders. Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press.

Kovalčík, J. (v tlači). Teória herného dizajnu I.: Herné mechaniky. FMK UCM. Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses. (3. vyd.). CRC Press - kap. 12-14. Sicart, M. (2016). Mechanics. In H. Lowood, R. Guins (Eds.), Debugging Game History. A Critical Lexicon (pp. 297-304). The MIT Press. Suter, B., Kocher, M., Bauer, R. (Eds.). (2018). Games and Rules: Game Mechanics for the „Magic Circle“. Transcript Verlag. 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: 36

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
19.44	25.0	22.22	19.44	5.56	8.33	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, 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/24beTEDI002/24	Názov predmetu: hry v dejinách kultúr I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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 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: - 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: 24							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	16.67	25.0	8.33	12.5	37.5	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/24beTEDI003/24	Názov predmetu: hry v dejinách kultúr II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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:

- 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. Klasicismus, 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.: Menetization 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: KMASK/24beTEDI002/24	Názov predmetu: kritické myslenie a argumentácia 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: 5.	
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 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 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: 23.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/24beTEDI003/24	Názov predmetu: kritické myslenie a argumentácia 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: 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: 23.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23beTEDI903/23	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: 5., 6..	
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:	
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 původu kultury 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, príp. anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	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/24beTEDI016/24	Názov predmetu: kultúrne kontexty digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 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. 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/24beTEDI010/24	Názov predmetu: kľúčové digitálne hry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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/23beTEDI001/23	Názov predmetu: manažment a marketing
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu si vyžaduje: a) aktívnu účasť na realizácii situačných hier, ktorých účelom je získanie miery poznania o odbornej kompetentnosti, poznaní biznis etiky, kreativity a inovácií u študentov, ktorí absolvujú daný predmet, b) pravidelnú účasť na výučbe, pričom sú povolené max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach), c) prípadná participácia na výskume. V prípade opakovaného predmetu, študenti sú povinní kontaktovať vyučujúceho v prvých dvoch týždňoch po začatí príslušného semestra (pedagóg mu určí podmienky dochádzky, resp. aktivity, ktoré budú nahrádzať % za účasť na výučbe). Ak sa tak nestane, bude mu pridelené 0% za túto časť hodnotenia. Maximálne bodové hodnotenie predmetu je 100 bodov (100 %), pričom celkové hodnotenie pozostáva z : bod a) tvorí 10% z celkovej známky, pričom študent musí získať min. 21 bodov z 30 bodov, bod b) 80%, bod c) 10 %. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiaci 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 predmetu 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 myšliacich 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. Konceptné 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 postoje, vlastnosti a špeciálnych zdrojov 7. Trhovo orientované strategické plánovanie 8. Riadenie marketingových informácií a riadenie trhovej ponuky 9. Marketingové prostredie - analýza potrieb, trendov, identifikácia hlavných síl v makroprostredí a reakcia na nich 10. Spotrebiteľské trhy a nákupné správanie 11. Výber a riadenie nástrojov marketingového mixu 12. Kontrola - poslanie, klasifikácia, techniky a metódy 13. Koevolúcia - metateória pre udržateľný manažment organizácií, obnova organizácií a vznik nových organizačných foriem

Odporúčaná literatúra:

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

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

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

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

Berešecská, J. (2019). Povedomie o značke vo vidieckom turizme. Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Štrangfeldová, J., Mališová, D., Hronec, Š., & Berešecská, 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: 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: doc. PhDr. Denisa Jánošová, PhD., MSc., Ing. Tamás Darázs, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/24beTEDI002/24	Názov predmetu: marketing digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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. 1 ospravedlnená absencia). Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na komunikačnú stratégiu konkrétnej digitálnej hry (40 bodov), • 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená dosiahnutie minimálne 33 bodov (56 %). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka celkovo získať minimálne 56 % bodov (t. j. min. 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - študent/ka sa oboznámi s problematikou marketingu a jeho špecifik v rámci digitálnoherného sektoru, porozumie stratégiám, nástrojom a technikám, ktoré sa v rámci marketingu digitálnych hier uplatňujú; - vie pracovať so základnými pojmami herného marketingu a herného marketingového mixu (5P): produkt (product), cena (price), komunikácia (promotion), distribúcia (place), participácia (participation); - oboznámi sa s marketingovou komunikáciou digitálnych hier ako najviditeľnejšou súčasťou herného marketingového mixu, od komplexnej marketingovej kampane po jednotlivé nadlinkové a podlinkové nástroje, ktoré sa pri propagácii digitálnych hier využívajú; - oboznámi sa s participatívnym marketingom, hráčmi generovanom marketingu, ktorý je výsledkom výrazného vplyvu participatívnej kultúry v tejto oblasti; - po absolvovaní predmetu bude študent/ka disponovať teoretickými poznatkami z oblasti marketingu digitálnych hier a povedomím o praktickej aplikácii marketingovo-komunikačných nástrojov v tomto sektore.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do herného marketingu. Herný marketingový mix 5P 2. Produktová politika digitálnoherného sektoru 3. Cenová politika digitálnoherného sektoru	

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

Odporúčaná literatúra:

Dreskin, J. (2016). A practical guide to indie game marketing. Taylor & Francis.
Mago, Z. (2022). Marketing digitálnych hier. UCM.
Mago, Z. (2020). Fake-vertising and mobile games: Case study of 'pull the pin' ads. Communication Today, 11(2), 132-147.
Púchovská, O., & Mago, Z. (2018). Celebrity endorsement within digital games' commercials. In A. Kusá, A. Zaušková, & L. Rusňáková (Eds.) Marketing identity : Digital mirrors – part II (pp. 153-167). UCM.
Wojciechowski, Ł. P., & Mago, Z. (2017). Advertainment - the relation between guerrilla marketing and digital games. In D. Petranová, R. Rybanský, & D. Mendelová (Eds.) Marketing identity : Online rules – part I (pp. 437-447). UCM.
Zackariasson, P., & Dymek, M. (2016). Video game marketing : A student textbook. Taylor & Francis.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 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/24beTEDI002/24	Názov predmetu: mediálna výchova a digitálne hry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 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. 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/24beTEDI008/24	Názov predmetu: metódy výskumu a práca s dátami
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 3							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
66.67	0.0	0.0	0.0	33.33	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/24beTEDI006/24	Názov predmetu: naratívny dizajn
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 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. 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/24beTEDI007/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 21.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24beTEDI008/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 21.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24beTEDI009/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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. Frazológia 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: 21.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24beTEDI010/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 21.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24beTEDI011/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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. Pohotové čítanie 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: 21.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/24beTEDI012/24	Názov predmetu: nemecký jazyk v praxi digitálnych hier VI.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 21.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23beTEDI900/23	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: 5., 6..	
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 - ovláda 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:	

Strana: 2

- 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/školiťel, 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/anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	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/23beTEDI013/23	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: 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: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23beTEDI027/23	Názov predmetu: praktikum herného vývoja I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 8

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
62.5	37.5	0.0	0.0	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/23beTEDI028/23	Názov predmetu: praktikum herného vývoja II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 9

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
44.44	33.33	11.11	0.0	11.11	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/23beTEDI023/23	Názov predmetu: praktikum herného vývoja III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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:	
Stručná osnova predmetu:	
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:							
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. Adam Kysler							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23beTEDI024/23	Názov predmetu: praktikum herného vývoja IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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:	
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:

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. Adam Kysler

Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24beTEDI024/24	Názov predmetu: praktikum vývojových nástrojov I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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 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 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: 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:							
Dátum poslednej zmeny: 21.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24beTEDI025/24	Názov predmetu: praktikum vývojových nástrojov II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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:**Dátum poslednej zmeny:** 21.05.2024**Schválil:**

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24beTEDI026/24	Názov predmetu: priemysel digitálnych hier I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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, 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: 23.05.2024
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24beTEDI027/24	Názov predmetu: priemysel digitálnych hier II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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, 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 produkciám 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: 23.05.2024
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/24beTEDI003/24	Názov predmetu: projektový manažment
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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 tvorí súčet bodov za dva 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 písomných testov: Prvý písomný test (zostrojenie a výpočet Pertovho diagramu, výpočet ciest, určenie kritickej cesty, grafické zobrazenie všetkých ciest projektu): max. 35 bodov / min. 18 bodov, Druhý písomný test (zostrojenie Ganttovho diagramu a vyznačenie kritickej cesty: max. 15 bodov / min. 8 bodov. Spolu za písomné 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 efektivitu 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 možností 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/23beTEDI002/23	Názov predmetu: propedeutika mediálnych štúdií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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:

Citačný manuál Fakulty masmediálnej komunikácie UCM v Trnave: APA Style 7 (záverečné a kvalifikačné práce). <https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx>

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/SitePages/Zaverecne-prace.aspx>

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 49

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	4.08	12.24	18.37	20.41	44.9	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/24beTEDI017/24	Názov predmetu: právne aspekty digitálnych médií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 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. 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/23beTEDI005/23	Názov predmetu: prípadové štúdie digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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 (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 p	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - schopnosť kriticky zhodnotiť digitálnu hru z vybranej formalistickej (napr. rozbor mechaník, štruktúry naratívu, monetizácie...) či obsahovej (napr. sémiotической, kritickej, kontextuálnej...) perspektívy - vedomosti o štruktúre a procese tvorby prípadovej štúdie, - zručnosti v písaní a analýze odborného textu, - zručnosti v organizácii vedeckých aktivít (workshopy, konferencie, panely, postery...) - v osobných kompetenciách, a to najmä komunikačných a digitálnych - základné poznatky o fungovaní znakových systémov a hlavných princípoch semiotiky a lingvistiky - základné poznatky o ideológiách a ich prejavoch v digitálnych hrách a ďalších médiách	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod a. Hra na akademikov b. Čo sú prípadové štúdie? 2. Teória a metóda:	

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

Odporúčaná literatúra:

CASSEL, J. – JENKINS, H. From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. Cambridge: MIT Press, 1999. 380 s. ISBN 978-026-2531-689.

DYER-WITHEFORD, N. – DE PEUTER, G.. Games of empire: global capitalism and video games. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2009, 320 s. ISBN 978-081-6666-119.

INNESS, S. Actionchicks: new images of tough women in popular culture. New York: Palgrave Macmillan, 2004, 293 p. ISBN 14-039-6396-7.

JUUL, J. A Causal Revolution – Reinventing Video Games And Their Players. London : The MIT Press. 2010, 264 s. ISBN 978-0262517393.

JUUL, J. Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005, 248 s. ISBN 978-026-2516-518.

KAFI, Y. – HEETER, C. – SUN, J.: Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming. London: MIT Press, 2008, 371 s. ISBN 978-026-2516-068.

KOSTER, R. Theory of Fun for Game Design. Sebastopol: Oreilly, 2013. 300 s. ISBN 978-144-9363-215.

MANOVICH, L. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2002, 354 s. ISBN 02-626-3255-1.

MURRAY, J. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: The MIT Press, 1998, 336 s. ISBN 978-0262631877

SUTTON-SMITH, B. The ambiguity of play. Cambridge: Harvard University Press, 1997, 276 s. ISBN 978-0674005815.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:
slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 34

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
11.76	2.94	11.76	11.76	5.88	55.88	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/23beTEDI003/23	Názov predmetu: psychológia a sociológia komunikácie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť, max. 2 absencie za semester, úspešné absolvovanie ústnej skúšky. 40% hodnotenia tvoria priebežné hodnotenia písomných zadaní, 60% ústna skúška. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 % – 92 % =A; 91 % - 83 % =B; 82 % – 74 % =C; 73 % – 65 % =D; 64 % - 56 % =E; 55 % a menej = FX	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Študent ovláda základnú terminológiu zo všeobecnej psychológie, nadobúda systematické poznatky z psychológie komunikácie, pozná zásady asertívnej komunikácie a dokáže v komunikácii aplikovať asertívne techniky. Orientuje sa v téme neverbálnej komunikácie, pozná základné manipulatívne techniky a potenciálne znaky klamstva vo verbálnej aj neverbálnej komunikácii. Ovláda základné vedomosti zo psychológie riešenia konfliktov a komunikácie podľa transakčnej analýzy. Študent dokáže integrovať vedomosti z predmetu v podobe zlepšenia komunikačných kompetencií, konkrétnejšie dokáže aplikovať zásady a techniky asertívnej komunikácie, identifikovať nezdravú komunikáciu, manipuláciu a jej techniky v komunikácii a brániť sa im, diferencovať medzi jednotlivými typmi konfliktných situácií a konfliktnými štýlmi. Predmet prispieva k schopnosti riešiť konfliktné situácie. Získané poznatky študent vie aplikovať v intenciách svojho študijného odboru. Predmet rozvíja predovšetkým komunikačné kompetencie, prezentačné schopnosti, schopnosť riešiť konfliktné situácie, schopnosť vyjednávať a schopnosť práce v tíme.	
Stručná osnova predmetu: o Teórie atribúcie. o Skupinové správanie (skupinové myslenie, polarizácia skupiny, efekt prihliadajúceho, najznámejšie experimenty sociálnej psychológie). o Sociálna interakcia (konformita, sociálna facilitácia, sociálne zaháľanie a i.) o Zdravá komunikácia. Bariéry efektívnej komunikácie. Zručnosť počúvať. o Asertívna komunikácia. Techniky asertívnej komunikácie o Neverbálna komunikácia.	

- o Manipulatívna komunikácia.
- o Psychológia klamstva.
- o Komunikácia podľa transakčnej analýzy.
- o Komunikácia v prostredí internetu (špecifiká virtuálnej komunikácie, psychológia Facebooku, 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: 13

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
7.69	0.0	23.08	30.77	38.46	0.0	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: KDH/24beTEDI015/24	Názov predmetu: seminár k záverečnej práci I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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 prednáškovvej 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/23beTEDI019/23	Názov predmetu: seminár k záverečnej práci II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 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. Martin Graca, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD., Mgr. Tomáš Farkaš, PhD., Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Ján Proner, PhD., Mgr. Peter Lančarič, PhD., Mgr. et Bc. Lucia Novanská Škripcová, PhD., Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. Anna Paulína Jelínková, PhD., Mgr. Miroslav Macák, PhD., Ing. Vajk Pomichal, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD., Mgr. Anna Hurajová, PhD., prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD., Mgr. art. Patrik Kolenčík, PhD., Mgr. Tomáš Svetlák, Mgr. Veronika Šašalová							
Dátum poslednej zmeny: 03.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/23beTEDI902/23	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: 5., 6..	
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:	
Odporúčaná literatúra: Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. In Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, 1(1). [Online]. Available at [insert URL]. ISSN 1604-7982. Aarseth, E. et al. (2014). A Multi-dimensional Typology of Games. In DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2, 47-53. ISSN 2342-9666. Caillois, R. (1998). Hry a lidé. Praha. Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. In Parnasso, 3. ISSN 0031-2320. Frasca, G. (2003a). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In Levelup: Digital Games Research Conference. Utrecht: Utrecht University, 92-99. Frasca, G. (2003b). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In Wolf, M. J. P., Perron, B. (Eds.), The Video Game Theory Reader, 221-236. Londýn: Routledge. Järvinen, A. (2002). Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere: Tampere University Press.	

Juul, 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.

Juul, 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, príp. anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	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/23beTEDI901/23	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: 5., 6..	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - orientuje sa v základných pojmoch masovej a masmediálnej komunikácie, - pozná etapy vo vývoji ľudskej civilizácie, - ovláda postup a proces výskumu médií, - vie kriticky posúdiť účinky médií, - má prehľad v globálnych trendoch na mediálnom trhu, - vie charakterizovať publikum médií, - je schopný aplikovať získané poznatky na problematiku digitálnych hier, - orientuje sa vo vedeckej a odbornej literatúre, - chápe rozdiely v jednotlivých teóriách médií.	
Stručná osnova predmetu: 1. Základné pojmy spojené s masovou komunikáciou: komunikácia, komunikátor, komunikát, médium, recipient, spätná väzba. 2. Mediálne a komunikačné štúdiá v systéme vied. Charakteristika odboru a vedeckých disciplín, ktoré sa podieľajú na jeho formovaní. Interdisciplinarita mediálnych a komunikačných štúdií. 3. Roviny komunikácie. Znak, vlastnosti a definícia masovej komunikácie. 4. Štyri modely komunikácie. Lineárny model komunikácie podľa Harolda Lasswella a Clauda Shannona/Warrena Weavera. 5. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: obdobie znamení a signálov, obdobie hovoreného jazyka. Orálna kultúra. Primárne (ľudské) médiá a ich charakteristika. 6. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: obdobie písma a zrod kníhtlače. Vznik novín a masovej tlače. Spoločenské funkcie periodickej tlače. Masová a elitná tlač. Charakteristické znaky žltej žurnalistiky.	
Strana: 2	

7. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: technické predpoklady a podmienky vzniku elektronických médií: telegraf, telefón, zvukové nosiče.
8. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: technické predpoklady a podmienky vzniku fotografie a filmu.
9. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: rozhlas, televízia (vývoj rozhlasu vo svete; vývoj televízie vo svete).
10. Etapy vo vývoji ľudskej komunikácie: digitálne médiá a konvergencia médií. Internet, multimédiá. Web 2.0 a jeho fungovanie. Uplatnenie multimédií na celospoločenskej úrovni.
11. Vzťah médií a spoločnosti: sociocentrický a mediocentrický prístup. Teórie médií vo vzťahu k spoločnosti (funkcionalizmus, kritická politická ekonómia, sociálny konštruktivizmus, technologický determinizmus, teória informačnej spoločnosti).
12. Začiatky systematického výskumu médií: administratívny výskum. Výskumné a teoretické práce Harolda D. Lasswella, Charlesa R. Wrighta, Paula F. Lazarsfelda a Elihu Katza.
13. Systematický výskum médií: Frankfurtská škola a kritický výskum. Význam Frankfurtskej školy, jej najdôležitejšie poznatky a kľúčoví predstavitelia. Teoretické práce Theodora W. Adorna a Maxa Horkheimera. Pojem „kultúrny priemysel“.
14. Systematický výskum médií: Birminghamská škola a kultúrna výskumná tradícia. Zdroje inšpirácie Birminghamskej školy a východiská jej výskumných aktivít. Predstavitelia Birminghamskej školy a ich kľúčové práce. Teória kódovania a dekódovania Stuarta Halla.
15. Systematický výskum médií: Torontská škola a technologický determinizmus. Teoretické práce Harolda A. Innisa, Marshalla McLuhana a Joshuu Meyrowitza. Médiá ako extenzie ľudských zmyslov.
16. Počiatočné teoretické predstavy o účinkoch médií: od všemocných médií k limitovaným účinkom. Teória podkožnej ihly, dvojstupňový tok komunikácie, osobný vplyv a názoroví vodcovia. Charakteristika jednotlivých názorov a datovanie ich vzniku.
17. Predstavy o účinkoch médií: znovuobjavenie mocných médií a dohodnuté účinky. Nastol'ovanie 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, príp. anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	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/24beTEDI004/24	Názov predmetu: teória médií I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 6

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	16.67	33.33	0.0	16.67	33.33	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/24beTEDI005/24	Názov predmetu: teória médií II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: KDH/23beTEDI003/23	Názov predmetu: výrazové prostriedky digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Oporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Oporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 1. Grind (zápočet) - spolu 30 bodov: Cvičenie 2 - 5 bodov Cvičenie 4 - 3 body Cvičenie 6 - 4 body Cvičenie 7 - 3 body Cvičenie 8 - 15 bodov minimum 15 na postup do boss fightu 2. Boss Fight (záverečná práca) - 60 bodov Odborná esej: Podrobná analýza jedného výrazového prostriedku z hry z denníka (4 - 5 NS). Historický kontext/korene výrazového prostriedku Ako funguje vo všeobecnosti Aké typy tohto VP existujú - a aké majú tieto typy konotácie Porovnať tieto typy Analýza tohto prvku vo vybranej hre (vzťah k iným VP, vplyv na dynamiku hry atď.) FORMA: úvod, jadro, záver, zdroje Aspoň 2 odborné texty Zdrojovať hry a ďalšie médiá Aspoň 30 bodov z eseje podmienkou k známke. TERMÍN: 24. 12. 3. Multiplayer vzájomné hodnotenie (10 bodov): Tabuľka na hodnotenie Oprava dvoch esejí od svojich kolegov/kolegýň. Práce na opravu vám pridám podľa určitého kľúča. Hodnotíte na päť stupňovej škále: 0 bodov: Práca nespĺňa ani základné požiadavky (napríklad neexistuje, je to plagiát a pod.). 10 bodov: práca existuje, ale nespĺňa ani základné požiadavky čitateľnosti a zrozumiteľnosti a spisovnosti. 25 bodov: práca je zrozumiteľná, ale chýba jej nejaká zásadná časť z požiadaviek (viď vyššie), po drobných úpravách môže byť prijateľná	

40 bodov: Práca je spravená kvalitne, spĺňa do bodky každú jednu požiadavku ale “necítiť v tom srdiečko”. 60 bodov: Toto malo vyjsť v impaktovanom časopise! Práce skontrolujem aj ja, a rozhodnem o finálnom bodovaní Oprava oboch textov je podmienka k známke. TERMÍN: 7. 1. XP LEVELS (hodnotenie) 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 - <55% a menej>							
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 Extra Credits 2012: Aesthetics of Play - Redefining Genres in Gaming Bolter a Grusin (PDF) The Language of Gaming (researchgate.net) Aarseth, E. 1997: Cybertext: Perspectives on the ergodic literature, pp 1 - 16 Calleha, G. 2011: In Game: From Immersion to incorporation, pp 7 - 17. VIDEO: Extra Credits, 2019: Diegetic UI - Realistic, or Distracting? Platform studies: http://nickm.com/if/bogost_montfort_dac_2009.pdf							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: anglický, slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 35							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
8.57	0.0	22.86	2.86	11.43	54.29	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/24beTEDI009/24	Názov predmetu: vývojové nástroje I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Denis Sedlák							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/24beTEDI011/24	Názov predmetu: vývojové nástroje II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Denis Sedlák							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/23beTEDI001/23	Názov predmetu: základné vizualizačné schopnosti
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 24 Za obdobie štúdia: 312 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: 49

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
30.61	28.57	18.37	8.16	12.24	2.04	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/23beTEDI080/23	Názov predmetu: základy grafického spracovania hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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: 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>33.33</td><td>66.67</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	33.33	66.67	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
33.33	66.67	0.0	0.0	0.0	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/24beTEDI001/24	Názov predmetu: úvod do štúdia digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s 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, povolená je max. 1 absencia. 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: 17							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
11.76	5.88	17.65	29.41	29.41	5.88	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 20.05.2024							
Schválil:							