

OBSAH

1. 3D grafika a animácia I.....	3
2. 3D grafika a animácia II.....	5
3. anglický jazyk I.....	7
4. anglický jazyk II.....	10
5. anglický jazyk III.....	13
6. anglický jazyk IV.....	16
7. animácia I.....	18
8. animácia II.....	20
9. audiovizuálna tvorba I.....	22
10. audiovizuálna tvorba II.....	24
11. autorské praktikum - kamera, strih I.....	26
12. autorské praktikum - kamera, strih II.....	29
13. autorské praktikum - zvuk I.....	31
14. autorské praktikum - zvuk II.....	33
15. autorské praktikum - zvuk III.....	35
16. autorské praktikum - zvuk IV.....	37
17. dejiny digitálnych hier.....	39
18. dejiny masovej komunikácie.....	41
19. digitálny marketing I.....	43
20. digitálny marketing II.....	45
21. dizajn hernej postavy.....	46
22. dizajn herného prostredia.....	48
23. dizajn herných predmetov.....	50
24. elektronický šport I.....	52
25. elektronický šport II.....	54
26. elektronický šport III.....	56
27. elektronický šport IV.....	58
28. elektronický šport V.....	60
29. elektronický šport VI.....	62
30. etika nových médií.....	64
31. fotografické praktikum I.....	66
32. fotografické praktikum II.....	69
33. herné mechaniky.....	72
34. hry v dejinách kultúry.....	75
35. kultúrne a mediálne aspekty digitálnych hier.....	77
36. kultúrne kontexty digitálnych hier.....	78
37. kľúčové digitálne hry.....	81
38. manažment a marketing.....	83
39. marketing digitálnych hier.....	85
40. mediálna výchova a digitálne hry.....	87
41. mediálny ateliér - výtvarná kultúra I.....	90
42. mediálny ateliér - výtvarná kultúra II.....	92
43. mediálny ateliér - výtvarná kultúra III.....	94
44. mediálny ateliér - výtvarná kultúra IV.....	97
45. metódy výskumu a práca s dátami.....	99
46. naratívny dizajn.....	101
47. nové trendy a médiá I.....	103
48. nové trendy a médiá II.....	106

49. obhajoba záverečnej práce.....	108
50. odborná prax.....	109
51. praktikum herného vývoja I.....	111
52. praktikum herného vývoja II.....	113
53. praktikum herného vývoja III.....	115
54. praktikum herného vývoja IV.....	117
55. praktikum herného vývoja V.....	119
56. praktikum herného vývoja VI.....	121
57. projektový manažment.....	123
58. propedeutika digitálnych hier.....	126
59. propedeutika mediálnych štúdií.....	128
60. právne aspekty digitálnych médií.....	130
61. prípadové štúdie digitálnych hier.....	132
62. psychológia a sociológia komunikácie.....	134
63. reklamná fotografia a dizajn I.....	136
64. reklamná fotografia a dizajn II.....	139
65. seminár k záverečnej práci I.....	141
66. seminár k záverečnej práci II.....	143
67. streaming a komentovanie digitálnych hier I.....	144
68. streaming a komentovanie digitálnych hier II.....	146
69. streaming a komentovanie digitálnych hier III.....	148
70. streaming a komentovanie digitálnych hier IV.....	150
71. streaming a komentovanie digitálnych hier V.....	152
72. streaming a komentovanie digitálnych hier VI.....	154
73. teória digitálnych hier.....	156
74. teória masmediálnej komunikácie.....	157
75. teória médií I.....	158
76. teória médií II.....	161
77. tvorba webových stránok I.....	163
78. tvorba webových stránok II.....	165
79. typografia a dizajn I.....	167
80. typografia a dizajn II.....	169
81. výrazové prostriedky digitálnych hier.....	171
82. vývojové nástroje I.....	174
83. vývojové nástroje II.....	176
84. vývojové nástroje III.....	178
85. vývojové nástroje IV.....	180
86. základné vizualizačné schopnosti.....	182
87. základy grafického spracovania hier.....	184

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI008/21	Názov predmetu: 3D grafika a animácia I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. • Vypracovanie dvoch priebežných zadanií. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných zadaných úloh. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13).	
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: HUGES, J., et al.: Computer graphics: principles and practice, Addison-Wesley Professional, 2013, ISBN 978-0321399526 Autodesk 3ds max 2019: A detailed guide to modeling, texturing, lighting, and rendering., 2018, ISBN: 978-1729406267 Mamgain, P.: Exploring 3D Modeling with 3ds Max 2019: A Beginner's Guide, 2018, ISBN: 978-1723745447 GAHAN, A.: 3ds Max Modeling for Games: Insider's Guide to Game Character, Vehicle, and Environment Modeling. 2018, ISBN: 978-0240815824	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:	

slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 75							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
72.0	28.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI009/21	Názov predmetu: 3D grafika a animácia II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. • Vypracovanie dvoch priebežných zadanií. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných zadaných úloh. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 93 = A; 92 – 85 = B; 84 – 76 = C; 75 – 68 = D; 67 – 60 = E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Vedomosti: Študent má základné teoretické znalosti z 3D grafiky, pozná štruktúru a stavbu objektov. Ovláda danú softvérovú aplikáciu. Pozná základné princípy a funkcie animácie v 3D priestore. Zručnosti: Študent vie vytvoriť 3D objekt, upravovať jeho geometriu a vizuálny vzhľad. Rovnako vie vytvoriť jednoduchú animáciu predmetu na základe kľúčových snímok. Kompetencie: Študent má rozšírené zručnosti v oblasti tvorby 3D obsahu, rozvíja sa jeho logické myslenie a kreatívne postupy pri tvorbe a navrhovaní 3D objektov a scén.	
Stručná osnova predmetu:	
Odporúčaná literatúra: HUGES, J., et al.: Computer graphics: principles and practice, Addison-Wesley Professional, 2013, ISBN 978-0321399526 Autodesk 3ds max 2019: A detailed guide to modeling, texturing, lighting, and rendering., 2018, ISBN: 978-1729406267 Mamgain, P.: Exploring 3D Modeling with 3ds Max 2019: A Beginner's Guide, 2018, ISBN: 978-1723745447 GAHAN, A.: 3ds Max Modeling for Games: Insider's Guide to Game Character, Vehicle, and Environment Modeling. 2018, ISBN: 978-0240815824	

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 73							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
54.79	45.21	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/21bdTEDI001/21	Názov predmetu: anglický jazyk I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: <ul style="list-style-type: none"> • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe), • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň podmieňujú účasť na ústnej skúške), • ústnou skúškou (realizovanou formou individuálnej prezentácie študenta na zvolenú tému nadväzujúcu na témy pokryté v rámci jednotlivých hodín v priebehu semestra). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: <ul style="list-style-type: none"> • priemerného výsledku priebežných písomných testov (70 % výsledného hodnotenia), • úrovne a kvality individuálnej prezentácie (30 % výsledného hodnotenia). Minimálna úroveň úspešnosti študenta pre úspešné absolvovanie predmetu je 60 %, t.j. študent musí získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 % = A; 92 – 85 % = B; 84 – 76 % = C; 75 – 68 % = D; 67 - 60 % = E; 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • rozšíri si svoju slovnú zásobu z vybraných oblastí (frázové slovesá, idiómy, ustálené slovné spojenia, pracovný žargón) a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (slovesné časy, činný a trpný rod, slovesný vid, vzťahné zámená, príslovky a prídavné mená, slovesné vzory); • nadobudne odborné vedomosti a komunikačné zručnosti vo vybraných témach, ako napr. štádiá v živote človeka, bohatstvo a chudoba, literárne žánre, práca so slovníkom, práca s grafmi, ekonomický rast, popis trendov; • zvládne skoncipovať a napísať osobný profil, správu, rozprávanie; • získa schopnosť efektívne pracovať s textami rôzneho zamerania v cieľovom jazyku, bude vedieť porozumieť všeobecnému obsahu týchto textov, ako aj z nich vyextrahovať relevantné detaily; • nadobudne zručnosť efektívnej práce s rôzne zameranými audio obsahmi v cieľovom jazyku, bude vedieť porozumieť ich všeobecnému obsahu, ako aj z nich vyextrahovať relevantné detaily; 	

- študent si počas výučby predmetu a v spojitosti s individuálnou prácou na domácich zadaniach rozvinie všetky štyri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a poslech s porozumením, písanie a rozprávanie na úrovni od B2 do C1;
- študent si osvojí a zautomatizuje komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny;
- osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie pri príprave vlastnej prezentácie na aktuálne a relevantné témy v cudzom jazyku a rovnako si osvojí schopnosť prezentovať v cudzom jazyku pred menším publikom.

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

SOARS, J. & SOARS, L. with HANCOCK, P.: Headway Advanced. 5th edition. Student's Book. English Unlimited Coursebook. Oxford University Press, Oxford, 2011. ISBN 978-0-19-454761-1

CAMBRIDGE DICTIONARY. [online]. Dostupné na: < <https://dictionary.cambridge.org/> >.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

anglický jazyk - minimálna úroveň B2 podľa Európskeho referenčného rámca

Poznámky:

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

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

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

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 179							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
45.81	35.2	12.85	4.47	1.12	0.56	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. František Rigo, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/21bdTEDI003/21	Názov predmetu: anglický jazyk II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: <ul style="list-style-type: none"> • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe) • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov, ktoré zároveň 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). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: <ul style="list-style-type: none"> • priemerného výsledku priebežných písomných testov (70 % výsledného hodnotenia) • úrovne a kvality individuálnej prezentácie (30 % výsledného hodnotenia). Minimálna úroveň úspešnosti študenta pre úspešné absolvovanie predmetu je 60 %, t.j. študent musí získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 % = A; 92 – 85 % = B; 84 – 76 % = C; 75 – 68 % = D; 67 - 60 % = E; 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • rozširuje si svoju slovnú zásobu a prehľbuje svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (vedľajšie vety s prítomným a minulým príchastím, trpný rod, kondicionály); • nadobudne odborné vedomosti a komunikačné zručnosti vo vybraných témach ako napr. pamiatky, opis života a práce významných osobností, špeciálne príležitosti, zvyky a tradície, umenie, dizajn, logo a slogan, zdroje inšpirácie, riešenie problémov, zločin, virtuálny svet, komunikácia a internet a aktuálne trendy v tejto oblasti; • rozšíri si slovnú zásobu o frázy a idiomy obsahujúce kľúčové slová 'as' a 'come'; • osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie pri vlastnej argumentácii a riešení problémov v cudzom jazyku, naučí sa reagovať na rozličné názory v rámci kultivovanej diskusie na aktuálne témy v cudzom jazyku; • študent sa naučí reagovať na aktuálne domáce a svetové dianie a vyjadriť k nemu postoj, • výučba predmetu je zameraná na všetky štyri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a posluch s porozumením, písanie a rozprávanie na úrovni od B2 do C1; 	

- študent si osvojí schopnosť prezentovať v cudzom jazyku pred menším publikom, prácu v menšej skupine ako aj zlepšenie komunikácie v písomnom prejave.

Stručná osnova predmetu:

1. Welcome to the summer term. Learning styles and methods, English outside the classroom. Rules and conditions for the term. Boosting team performance - video/presentation.
2. Unit 4: Local knowledge. Describing landmarks, well-known people, someone's life and work, using the passive. Describing well-known sights.
3. Special occasions. Recalling details. Using the passive, practice. Presentation skills.
4. Writing a letter recommending places to see, interesting and important sights. Unit review. Presentation skills practice.
5. Unit 5: Images. Describing and giving opinions about images, design and objects, participation in a decision making discussion.
6. Past participle clauses, groups of words, practise. Presentation skills.
7. Expressing disagreement in different situations, making concessions and counter-arguments. Unit review.
8. Unit 6: Virtual worlds. Crimes and justice. Justifying own point of view. Talking about media and the internet.
9. Conditional clauses – present and future, practise. Presentation skills.
10. Reporting points of view, describing consequences of actions, ways of communicating. Habits and customs. Describing changes. Unit review.
11. Unit 7: Inspiration. Problems and solutions, dealing with problems, Problem-solving experiences. Inspiration.
12. Describing scenes – present and past participle clauses, practise. Discussing possible solutions. Keyword "come". Unit review.
13. Course revision, evaluation and feedback.

Odporúčaná literatúra:

TILBURY, A. & HENDRA L.A. with REA D. & CLEMENTSON T.: English Unlimited Coursebook. CUP, 2011. ISBN 978-0-521-73991-7
 TILBURY, A. & HENDRA L.A. with REA D. & CLEMENTSON T.: English Unlimited Self-study pack. CUP, 2011. ISBN 978-0-521-16971-4
 CAMBRIDGE DICTIONARY. [online]. Dostupné na: < <https://dictionary.cambridge.org/> >.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

anglický jazyk - minimálna úroveň B1 - B2 podľa Európskeho referenčného rámca

Poznámky:

Všetci študenti majú možnosť pridať sa k študijnej skupine na www.edmodo.com, administrovanej vyučujúcim, poskytujúcej ďalší priestor pre rozvíjanie slovnej zásoby a jazykových zručností a precvičovanie gramatiky a zároveň umožňujúcej realizáciu priebežného testovania formou online v prípade potreby.
 Pravidelné testovanie študentov ako súčasť každej vyučovacej hodiny - umožňujúce monitorovanie úrovne nadobudnutých poznatkov a samomanažovanie progresu individuálnych študentov.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 174

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
47.13	32.76	14.37	2.3	3.45	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. František Rigo, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/21bdTEDI005/21	Názov predmetu: anglický jazyk III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: <ul style="list-style-type: none"> • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe) • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň 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). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: <ul style="list-style-type: none"> • priemerného výsledku priebežných písomných testov (70 % výsledného hodnotenia) • úrovne a kvality individuálnej prezentácie (30 % výsledného hodnotenia). Minimálna úroveň úspešnosti študenta pre úspešné absolvovanie predmetu je 60 %, t.j. študent musí získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 % = A; 92 – 85 % = B; 84 – 76 % = C; 75 – 68 % = D; 67 - 60 % = E; 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • rozšíri si svoju slovnú zásobu a prehĺbi svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (modálne slovesá, podmienkové tvary, trpný rod, nominalizácie, „multi-word“ slovesá); • nadobudne odborné vedomosti a komunikačné zručnosti vo vybraných témach, ako napr. rozhodujúce momenty v živote ľudí, jazyky, práva a povinnosti, procesy a ich popis, bádanie a skúmanie a aktuálne trendy v tejto oblasti; • zvládne skoncipovať a napísať formálnu sťažnosť a zhrnutie prečítaného textu; • študent si počas výučby predmetu a v spojitosti s individuálnou prácou na domácich zadaniach rozvinie všetky štyri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a posluš s porozumením, písanie a rozprávanie na úrovni od B2 do C1. • študent si osvojí a zautomatizuje komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny; 	

- osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie pri príprave vlastnej prezentácie na aktuálne a relevantné témy v cudzom jazyku a rovnako si osvojí schopnosť prezentovať v cudzom jazyku pred menším publikom.

Stručná osnova predmetu:

- 1. Predstavenie, úvod, spoznávanie sa navzájom, ciele kurzu a očakávania, podmienky úspešného absolvovania, predstavenie študijných materiálov, predstavenie komunikačných kanálov v rámci predmetu.
- 2. Unit 8: Kritické incidenty, gramatika (G): minulý čas modálnych slovies, slovná zásoba (SZ): prídavné mená pre intenzívne pocity. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 3. Unit 8: Počúvanie s porozumením: dôležité momenty v živote, G: 3. podmieňovací spôsob, zmiešané podmieňovacie spôsoby. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 4. Unit 8: Počúvanie s porozumením: dedukcia, dôsledky činov z minulosti. SZ: Jazyky. Opakovanie lekcie 8. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 5. Unit 9: Ako sa to robí, G: slovesá a príslovky s predložkami 1, SZ: organizácia popisu práce/aktivity, čítanie s porozumením: popis zodpovedností a úloh v rozličných situáciách. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 6. Unit 9: SZ: popis zodpovedností a úloh, počúvanie s porozumením: organizácia faktickej prednášky a prezentácie, SZ pre faktickú prednášku a prezentáciu. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 7. Unit 9: SZ: slovo "way", rozprávanie: uistenie sa o porozumení, vyžiadanie si detailov, objasnenia a zopakovania povedaného. Opakovanie lekcie 9. Úspešné prezentácie a nácvik prezentačných zručností.
- 8. Unit 10: Objavy: ZS: prieskum a objavy, popis výhod, prízvuk v zložených slovných spojeniach, čítanie s porozumením: Výskum oceánov. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 9. Unit 10: G: použitie formy "-ing", SZ: životné úspechy, uvádzanie a porovnávanie zdrojov, počúvanie s porozumením: výskumy a objavy, rozhodnutí ľudí a ich úspechy, zosumarizovanie informácií z rôznych zdrojov, následné štúdium zdrojov a prezentácia. Aktuálne domáce a svetové dianie.
- 10. Unit 10: Počúvanie s porozumením: práva a povinnosti v rozličných kultúrach, SZ: práva a povinnosti. Opakovanie lekcie 10.
- 11. Opakovanie lekcií 8 - 10: slovná zásoba, gramatika. Nácvik prezentačných zručností.
- 12. Opakovanie lekcií 8 - 10: slovná zásoba, gramatika. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba.

Odporúčaná literatúra:

TILBURY, A. & HENDRA L.A. with REA D. & CLEMENTSON T.: English Unlimited Coursebook. CUP, 2011. ISBN 978-0-521-73991-7
 TILBURY, A. & HENDRA L.A. with REA D. & CLEMENTSON T.: English Unlimited Coursebook. Self-study pack. CUP, 2011. ISBN 978-0-521-16971-4
 CAMBRIDGE DICTIONARY. [online]. Dostupné na: < <https://dictionary.cambridge.org/> >.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

anglický jazyk - minimálna úroveň B1 - B2 podľa Európskeho referenčného rámca

Poznámky:

Pre absolvovanie predmetu je možné si uplatniť jazykový certifikát LanguageCert ESOL (prípadne iný medzinárodne uznávaný certifikát) na úrovni C1.
 Táto možnosť sa dá využiť len raz, na jeden semester počas štúdia.
 Komunikačným kanálom v rámci predmetu je študijná skupina na platforme MS Teams zriadená vzdelávacou inštitúciou a administrovaná vyučujúcim predmetu.

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 111							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
62.16	29.73	5.41	1.8	0.9	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. František Rigo, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KJK/21bdTEDI007/21	Názov predmetu: anglický jazyk IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené: <ul style="list-style-type: none"> • aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe) • absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov, ktoré zároveň 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). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z: <ul style="list-style-type: none"> • priemerného výsledku priebežných písomných testov (70 % výsledného hodnotenia) • úrovne a kvality individuálnej prezentácie (30 % výsledného hodnotenia). Minimálna úroveň úspešnosti študenta pre úspešné absolvovanie predmetu je 60 %, t.j. študent musí získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 % = A; 92 – 85 % = B; 84 – 76 % = C; 75 – 68 % = D; 67 - 60 % = E; 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • rozširuje si svoju slovnú zásobu a prehľbuje svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (priame a nepriame otázky, nepriama reč a pre ňu relevantné slovesá, vyjadrenie budúcnosti, predbudúci a budúci príbehový čas); • osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie pri odporúčaniach, zdôvodneniach, vyjednávaní v cudzom jazyku, prezentovaní štatistík a výsledkov výskumu, prezentovaní návrhov, vyjadrení nesúhlasu, riešení konfliktov, predstavení budúcich očakávaní a plánov; • nadobudne odborné vedomosti a komunikačné zručnosti vo vybraných témach ako napr. zdravie a zdravotná starostlivosť, (alternatívna) medicína, konflikt a jeho riešenie, pracovný pohovor, médiá, mediálna komunikácia, a aktuálne trendy v tejto oblasti; • rozšíri si slovnú zásobu o frázy a idiómy obsahujúce kľúčové slová 'up, down, put, people' a frázové slovesá súvisiace s riešením problémov; • zvládne písanie formálnych listov a emailov; • výučba predmetu je zameraná na všetky štyri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a posluch s porozumením, písanie a rozprávanie na úrovni od B2 do C1. 	

- študent si osvojí schopnosť prezentovať v cudzom jazyku pred menším publikom, prácu v menšej skupine ako aj zlepšenie komunikácie v písomnom prejave.

Stručná osnova predmetu:

1. Welcome to the summer term. Learning styles and methods, English outside the classroom. Rules and conditions for the term.
2. Unit 11. Giving statistics. Reported questions, practice. Revision. Presentation skills.
3. Reporting verbs. Patterns after verbs. Keyword “up and down”. Giving emphasis. Unit review.
4. Unit 12. Health and treatments. Belief and scepticism. Persuading people, supporting an argument. Unit review
5. Expressing future, practice. Presentation skills.
6. Presenting a proposal. Health and healthcare. Writing a proposal. Unit review.
7. Unit 13. Disagreement and compromise. Workspace. Making your case. Talking about dealing with conflict.
8. Verbs with adverbs and prepositions, practice. Presentation skills.
9. Negotiating an agreement. Keyword “put”. Different ways of adding emphasis Unit review.
10. Unit 14. Reading the future. Making predictions. Describing personal hopes and expectations. Future time expressions. Future progressive and future perfect, practice.
11. Presentation skills. Choosing the right candidate Recruitment and interviewing. Writing a formal letter of refusal. Unit review.
12. Course revision, evaluation and and feedback.

Odporúčaná literatúra:

TILBURY, A. & HENDRA L.A. with REA D. & CLEMENTSON T.: English Unlimited Coursebook. CUP, 2011. ISBN 978-0-521-73991-7
 TILBURY, A. & HENDRA L.A. with REA D. & CLEMENTSON T.: English Unlimited Coursebook. Self-study pack. CUP, 2011. ISBN 978-0-521-16971-4
 CAMBRIDGE DICTIONARY. [online]. Dostupné na: < <https://dictionary.cambridge.org/> >.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

anglický jazyk - minimálna úroveň B1 - B2 podľa Európskeho referenčného rámca

Poznámky:

Všetci študenti majú možnosť pridať sa k študijnej skupine na www.edmodo.com, administrovanej vyučujúcim, poskytujúcej ďalší priestor pre rozvíjanie slovnej zásoby a jazykových zručností a precvičovanie gramatiky a zároveň umožňujúcej realizáciu priebežného testovania formou online v prípade potreby.
 (Pravidelné testovanie študentov ako súčasť každej vyučovacej hodiny - umožňuje monitorovanie úrovne nadobudnutých poznatkov a samomanažovanie progresu individuálnych študentov).

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 111

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
52.25	36.94	10.81	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. František Rigo, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI015/21	Názov predmetu: animácia I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): <ul style="list-style-type: none"> • 10 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), • 50% hodnotenia tvorí vypracovanie 5 zadaní na seminároch (5 x 10 bodov), • 40 % hodnotenia tvorí finálne zadanie Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: osvojí si základné zručnosti s počítačovou animáciou a postprodukciou v digitálnych hrách, ovláda základné pojmy a princípy pri tvorbe animácie v digitálnom prostredí, získa praktické vedomosti z oblasti pohyblivej grafiky, strihu a postprodukcie v programe Adobe After Effects, študent má priestor pre realizáciu praktických cvičení – audiovizuálnych a obrazových výstupov, získa poznatky a zručnosti z oblasti hernej grafiky (promo videa, intro k hrám, gameplay, titulky a dizajn assetov).	
Stručná osnova predmetu: Prezentačná a následne aplikačná výučba tvorby digitálnej animácie v programe Adobe After Effect. Úvodné hodiny sú venované práci v programe Adobe after effects. Oboznámenie sa s pracovným prostredím Základné operátory animácie a graf editor Klávesové skratky a pluginy Vektorová animácia Textové nástroje a typografia	

Animované logo 3D prostredie a paralax efekt. Tvorba herných asetov Tvorba Herného Intra Zvuková stránka animácie Export animácií Hodnotenie a spätná väzba záverečných prác							
Odporúčaná literatúra: SCHELL.J.: The Art of Game Design: A Book of Lenses, 2014 PLASS. J.: Základy animace, Plzeň:Fraus, 2010 JOHNSTON, O.: The Illusion of life: Disney Animation, Disney Editions, 1995 CHONG,A.: Basic Animation 02: Digital Animation, Fairchild Books, 2006 MAYER, CH.: Creating motion graphic witch After Effects: Essential and Advanced Techniques, Focal press, 2010							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 9							
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. Ján Proner, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI016/21	Názov predmetu: animácia II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: - vypracovanie priebežných zadanií na hodinách - študent musí preukazovať aktivitu počas celého semestra. - vypracovanie záverečného videa do požadovaného formátu a kvality. Záverečné hodnotenie je udelené na základe priebežne vypracovaných zadanií a vytvorením finálnej záverečnej práce v podobe audiovizuálneho diela. Za čiastkové zadania môže poslucháč získať max 50 bodov (50%). Finálne dielo tvorí zvyšných 50 bodov (50%). V záujme úspešného absolvovania predmetu musí študent získať v rámci predmetu minimálne 60 bodov. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 93 = A; 92 – 85 = B; 84 – 76 = C; 75 – 68 = D; 67 – 60 = E; 59 a menej = FX. DOCHÁDZKA Počas semestra sú povolené maximálne 2 absencie. Ak študent vie, že tento počet prekročí, musí sa s vyučujúcim vopred dohodnúť na individuálnom študijnom pláne. Individuálny študijný plán: V prípade individuálneho plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch (Pozri Študijný poriadok UCM, § 11). Ak študent vymešká viac ako polovicu seminárov, nemôže tento predmet ukončiť. Poslucháč s individuálnym študijným plánom musí okrem povinnej semestrálnej a seminárnych prác odovzdať na konci semestra aj dodatočnú seminárnu prácu. Tému a rozsah dodatočnej seminárnej práce si študent na začiatku semestra dohodne s vyučujúcim. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 –93 =A; 92 -85 =B; 84 –76 =C; 75 –68 =D; 67 -60 =E; 59 a menej = FX	
Výsledky vzdelávania: Výsledky vzdelávania: Predmet je zameraný na osvojenie pokročilejších zručností s digitálnou animáciou v digitálnych hrách. Študenti získavajú praktické vedomosti z oblasti pohyblivej grafiky, strihu a postprodukcie v programe Adobe After Effects. Predmet vytvára priestor pre realizáciu praktických cvičení – audiovizuálnych a obrazových výstupov. Poslucháči sú profilovaní do hernej grafiky - promo videa, logo animácie, animácia postáv a herných assetov. Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • Študent získa rozsiahle poznatky o digitálnej animácii a jej využití v médiách. • Nadobúda širšie znalosti a praktické skúsenosti s programom Adobe After Effects. 	

- Ovláda základy digitálnej animácie a vie vytvoriť viacero audiovizuálnych výstupov do rôznych formátov a požadovanej kvality.
- Ovláda rozpohybovať hernú grafiku a herné vizuály.
- Na konci semestra je študent schopný vytvoriť vlastné audiovizuálne dielo v podobe digitálnej animácie.

Stručná osnova predmetu:

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

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

Odporúčaná literatúra:

1. Schell.J: The Art of Game Design: A Book of Lenses, 2014
2. Jirí Plass: Základy animace, Plzeň:Fraus, 2010
3. Ollie Johnston: The Illusion of life: Disney Animation, Disney Editions, 1995
4. Andrew Chong: Basic Animation 02: Digital Animation, Fairchild Books, 2006
5. Chris Mayer: Creating motion graphic with After Effects: Essential and Advanced Techniques, Focal press, 2010

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 9

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
44.44	11.11	22.22	22.22	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Ján Proner, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI004/21	Názov predmetu: audiovizuálna tvorba I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. <ul style="list-style-type: none"> • Vypracovanie dvoch priebežných zadaní. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných zadaných úloh. Za každé priebežné zadanie môže študent získať max. 15 bodov. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> - pozná základné teoretické východiská filmovej reči, - osvojí si základné pravidlá práce s kamerou, - ovláda postup pravidiel jednoduchej strihovej skladby AV diela, - naučí sa pracovať so strihovým programom, - dokáže využívať efekty v AV tvorbe, - je schopný teoretické poznatky aplikovať do praktickej roviny pri tvorbe audiovizuálneho výstupu, - pozná zásady práce v HD štúdiu. 	
Stručná osnova predmetu: 1. Filmová reč, základná terminológia.	

2. Práca sa kamerou, praktické cvičenia 3. Práca so strihovým programom. 4. Využívanie efektov v AV tvorbe, 5. Práca v HD štúdiu.							
Odporúčaná literatúra: Gracová S. a kol.: Základy audiovizuálnej tvorby, FMK UCM v Trnave 2018, ISBN 978-80-8105-914-8 Švec Štefan: Gramatika filmového jazyka, VŠMU Bratislava 2011, ISBN 978-80-89437-24-9 James Monaco: Jak číst film, Svět filmů, médií a multimédií, Albatros Praha 2004 Jerzy Plazewski: Filmová řeč, Praha 1967							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 118							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
87.29	11.02	0.85	0.0	0.85	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD., Mgr. Matúš Višváder							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI005/21	Názov predmetu: audiovizuálna tvorba II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. <ul style="list-style-type: none"> • Vypracovanie dvoch priebežných zadaní. • Záverečná práca vo forme audiovizuálneho výstupu. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach (povolené maximálne dve absencie), spracovávanie priebežných zadaných úloh. Za každé priebežné zadanie môže študent získať max. 10 bodov. Za záverečnú prácu 25 bodov. Do hodnotenia sa započítava aj účasť na hodinách. (5 bodov). Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiaci stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> - prehľbí si znalosti pravidiel a konvencií audiovizuálnej komunikácie, - vie tvorivo pracovať za kamerou, so strihovým programom, - rozvíja tvorivosť v strihovej skladbe AV diela, - využíva efekty pri tvorbe AV diel, - zlepšuje sa v oblasti dramaturgických schopností, - dokáže analyzovať, zhodnotiť a kriticky posúdiť AV dielo, - dokáže v spolupráci vytvoriť (natočiť) AV dielo. 	

Stručná osnova predmetu:

Predmet je zameraný na osvojenie si základných pravidiel práce s kamerou, základných pravidiel jednoduchej strihovej skladby AV diela. Praktické vedomosti a zručnosti študentov sú v procese realizácie cvičení vždy dopĺňané aj o teoretické východiská problematiky.

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

Odporúčaná literatúra:

Švec Štefan: Gramatika filmového jazyka, VŠMU Bratislava 2011, ISBN 978-80-89437-24-9

James Monaco: Jak číst film, Svět filmů, médií a multimédií, Albatros Praha 2004

Jerzy Plazewski: Filmová reč, Praha 1967

David Bordwell, Kristin Thompsonová: Umění filmu, Vydavatelství: Akademie múzických umění, 2012 ISBN: 9788073312176

Gracová S. a kol.: Základy audiovizuálnej tvorby, FMK UCM v Trnave 2018, ISBN 978-80-8105-914-8

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 115

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
73.91	14.78	4.35	3.48	3.48	0.0	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI017/21	Názov predmetu: autorské praktikum - kamera, strih I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie sa udeľuje na základe posúdenia odovzdaného audiovizuálneho diela na zadanú, alebo dohodnutú tému. Krátky AV príspevok - odporúčaný rozsah: 5 – 7 min. Posudzujú sa dramaturgické náležitosti spracovania témy, obrazové (kameramanské) a skladobné (strihová skladba) stvárnenie. V hodnotení sa zohľadňuje opodstatnenosť námetu, autorský tvorivý vklad, adekvátnosť spracovania, miera autorskej invencie, miera pôsobivosti a technické atribúty diela. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 93 = A; 92 – 85 = B; 84 – 76 = C; 75 – 68 = D; 67 – 60 = E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Získa pomerne široké vedomosti z oblasti audiovizie, predovšetkým v súvislosti s tromi jej ústrednými piliermi: kamera (záznam, tvorba AV obrazu), strih (skladba, montáž AV materiálu, syntéza, tvorba originálnej štruktúry) a dramaturgia (zmysel AV tvorby, optimálne a efektívne prostriedky v súlade s tvorivou stratégiou, zámerom). Výsledkom vzdelávania bude rozvíjanie študentových predpokladov osobnostnej autorskej tvorby v oblasti audiovizie.	
Stručná osnova predmetu: I. Filmová reč – prostriedok artikulácie a komunikácie každého audiovizuálneho diela. Dialektika filmovej reči: tradícia, konvencie, ich porušovanie, nové postupy... Kamera a strihová skladba ako prostriedky filmovej reči. Rozbor hotového (archívneho) AV diela z hľadiska filmovej reči, so zameraním sa na prácu kamery a strihovú skladbu. II. Základné parametre filmového obrazu I: kompozícia, svetlo (denné, umelé), farebná informácia (tonalita). Ohnisková vzdialenosť použitého objektívu. Praktické nakrúcanie s kamerou v exteriéri, interiéri. Rozbor kameramanských cvičení. III. Základné parametre filmového obrazu II: relatívna veľkosť filmového záberu:	

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

Odporúčaná literatúra:

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Jazyk slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 53							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
11.32	24.53	41.51	18.87	3.77	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Ladislav Halama, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI018/21	Názov predmetu: autorské praktikum - kamera, strih II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie sa udeľuje na základe posúdenia odovzdaného audiovizuálneho diela na zadanú, alebo dohodnutú tému. Krátky AV príspevok - odporúčaný rozsah: 3 – 5 min. Posudzujú sa dramaturgické náležitosti spracovania témy, obrazové (kameramanské) a skladobné (strihová skladba) stvárnenie. V hodnotení sa zohľadňuje opodstatnenosť námetu, autorský tvorivý vklad, adekvátnosť spracovania, miera autorskej invencie, miera pôsobivosti a technické atribúty diela. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 93 = A; 92 – 85 = B; 84 – 76 = C; 75 – 68 = D; 67 – 60 = E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - Rozšírené vedomosti z oblasti audiovizie, predovšetkým v súvislosti s tromi jej ústrednými piliermi: dramaturgia (zmysel AV tvorby, optimálne a efektívne prostriedky v súlade s tvorivou stratégiou, zámerom), kamera (záznam, tvorba AV obrazu), strih (skladba, montáž AV materiálu, syntéza, tvorba originálnej štruktúry). Výsledkom vzdelávania bude rozvíjanie študentových predpokladov pre autorskú audiovizuálnu tvorbu. - Orientáciu v problematike audiovizuálnej tvorby, schopnosť zreteľne rozlíšiť jednotlivé druhy AV tvorby a produkcie. - Poslucháč je schopný autorsky pracovať na vlastnom jednoduchšom – krátkom filmovom výstupe. - Študent osvedčí svoje schopnosti v samostatnej tvorbe vlastného krátkeho diela .	
Stručná osnova predmetu:	

<p>1. Filmová reč – prostriedok artikulácie a komunikácie každého audiovizuálneho diela. Dialektika filmovej reči: tradícia, konvencie, ich porušovanie, nové postupy... Kamera a strihová skladba ako prostriedky filmovej reči.</p> <p>Rozbor hotového (archívneho) diela z hľadiska filmovej reči, so zameraním sa na prácu kamery a strihovú skladbu.</p> <p>2. Odraz skutočnosti vo filmovom diele, v hranom príbehu. Analýza, štruktúra príbehu.</p> <p>Možnosti a limity fabulovanej tvorby.</p> <p>3. Výzva na voľbu tematickej oblasti - iniciácia námetov pre ročníkové AV výstupy poslucháčov.</p> <p>4. Konzultácia prvých tém poslucháčov, dramaturgický proces zrodu príbehových cvičení poslucháčov. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej fabulovanej tvorby.</p> <p>5. Pretavenie námetov do podoby literárneho scenára filmu. Dramaturgický proces, konzultácie námetov. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej fabulovanej tvorby, analýzy diel.</p> <p>6. Základné realizačné postupy audiovizuálnej tvorby: reportážne snímanie, inscenované postupy, rekonštrukcia. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej fabulovanej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie.</p> <p>7. Inscenácia, rekonštrukcia. Prínosy a úskalia metód. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie.</p> <p>8. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie.</p> <p>9. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie.</p> <p>10. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Analýza AV výstupov realizovaných cvičení poslucháčov, odporúčania zmien, vylepšení.</p> <p>11. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Analýza AV výstupov realizovaných cvičení poslucháčov, odporúčania zmien, vylepšení.</p> <p>12. Hodnotenie.</p>																							
<p>Odporúčaná literatúra:</p> <p>1. Anton Szomolányi: Kamera! - Běží... Aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz Citadella 2016.</p> <p>2. James Monaco: Jak číst film, Svět filmů, médií a multimédií, Albatros Praha 2004</p> <p>3. Petr Zapletal: Video – technika – kamery. Rubico, Olomouc 1996</p> <p>4. Jerzy Plazewski: Filmová řeč, Praha 1967</p> <p>5. S.M. Ejzenštejn: Kamerou, tužkou i perem. Orbis Praha 1961</p> <p>6. David Bordwell, Kristin Thompsonová: Umění filmu, Vydavatel'stvo: Akademie múzických umění Praha 2018.</p>																							
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:</p> <p>Slovenský</p>																							
<p>Poznámky:</p>																							
<p>Hodnotenie predmetov</p> <p>Celkový počet hodnotených študentov: 52</p> <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>36.54</td><td>26.92</td><td>30.77</td><td>0.0</td><td>5.77</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	36.54	26.92	30.77	0.0	5.77	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
36.54	26.92	30.77	0.0	5.77	0.0	0.0	0.0																
<p>Vyučujúci: Mgr. Ladislav Halama, PhD.</p>																							
<p>Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022</p>																							
<p>Schválil:</p>																							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI007/21	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách. Audio dielo v podobe zvukovej koláže, zvukového efektu v kontexte digitálnej hry, ozvučenia vizuálu (animácia/cutscéna), alebo inej audiovizuálnej charakteristiky. Možnosť odovzdať analýzu auditívnej stránky digitálnej hry. Počas semestra sa zároveň konajú praktické cvičenia - študent musí splniť/odovzdať všetky. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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: AMENT, V. : The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington : ELSEVIER, 2009. 199 s. ISBN 978-0-240-81125-3 BLÁHA, I. : Zvuková dramaturgie audiovizuálneho díla. Praha : Nakladatelství Akademie Múzických Umění, 2019. 153 s. ISBN 978-80-7331-303-6 COLLINS, K. : Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge : The MIT Press,	

2008. 200 s. ISBN 978-0-262-03378-7 COLLINS, K. : Playing With Sound. A Theory of Interacting With Sound And Music In Video Games. Cambridge : The MIT Press, 2013. 185 s. ISBN 978-0-262-01867-8 COLLINS, K. : Studying Sound. A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts : Institute of Technology, 2020. ISBN 978-0-262-04413-4 FARKAŠ, T. : Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK, 2021. ISBN 978-80-8105-905-6 GORBMAN, C. : Unheard Melodies – Narrative film music. London : INDIANA UNIVERSITY PRESS, 1987. 190 s. ISBN 0-253-33987-1 HORROWITZ, S.. - LOONEY, S. : The Essential Guide To Game Audio. New York : Taylor and Francis, 2014. 236 s. ISBN 978-0-415-70670-4 CHILDS, G. W. : Creating Music and Sound for Games. Thomson Course Technology, 2007. 293 s. ISBN 59863-301-5 CHION, M. : Film: A Sound Art. New York : COLUMBIA UNIVERSITY PRESS, 2003. 536 s. ISBN 978-0-231-13776-8 JACKSON, W. : Digital Audio Editing Fundamentals. New York : Apress, 2015. 142 s. ISBN 978-0-4842-1647-7 LEXMANN, J. – GREČNÁR, J. : Teória zvukového majstrovstva. Lexmann/Grečnár : Bratislava, 2019. 141 s. ISBN 978-80-570-1279-5 MOJŽIŠ, P. : Strih Zvuku. Príprava zvukového materiálu na zvukovú mixáž. Bratislava : FTF VŠMU, 2017. 209 s. ISBN 978-80-8195-012-4 NISBETT, A. : The Sound Studio. Audio Techniques for Radio, Television, Film and Recording. Burlington : Focal Press, 2003. 388 s. ISBN 0-240-51911-6 POWELL, J. : Jak funguje hudba. Praha : DOKOŘÁN, 2012. 235 s. ISBN 978-80-7363-400-1 SINCLAIR, J. L. : Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge, 2020. 295 s. ISBN 978-1-138-73896-6 SONNENSCHNEIDER, D. : Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Studio City : Michael Wiese Productions, 2001. 243 s. ISBN 978-0-941188-26-5 STEVENS, R. - RAYBOULD, D. : The Game Audio Tutorial. A Practical Guide to Sound and Music for Interactive Games. Focal Press, 2011. 427 s. ISBN 978-0-240-81726-2 WHITTINGTON, W. : SoundDesign And Science Fiction. Austin : UNIVERSITY OF TEXAS, 2007. 280 s. ISBN 978-0-292-71430-4

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 85

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
62.35	24.71	9.41	2.35	0.0	1.18	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI010/21	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety: KUK/bd007/05	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách. Audio dielo v podobe zvukovej koláže, zvukového efektu v kontexte digitálnej hry, ozvučenia vizuálu (animácia/cutscéna), alebo inej audiovizuálnej charakteristiky. Možnosť odovzdať analýzu auditívnej stránky digitálnej hry. Počas semestra sa zároveň konajú praktické cvičenia - študent musí splniť/odovzdať všetky. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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: AMENT, V. : The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington : ELSEVIER, 2009. 199 s. ISBN 978-0-240-81125-3 BLÁHA, I. : Zvuková dramaturgie audiovizuálneho diela. Praha : Nakladatelství Akademie Múzických Umění, 2019. 153 s. ISBN 978-80-7331-303-6 COLLINS, K. : Game Sound. An Introduction to the History,	

Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge : The MIT Press, 2008. 200 s. ISBN 978-0-262-03378-7 COLLINS, K. : Playing With Sound. A Theory of Interacting With Sound And Music In Video Games. Cambridge : The MIT Press, 2013. 185 s. ISBN 978-0-262-01867-8 COLLINS, K. : Studying Sound. A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts : Institute of Technology, 2020. ISBN 978-0-262-04413-4 FARKAŠ, T. : Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK, 2021. ISBN 978-80-8105-905-6 GORBMAN, C. : Unheard Melodies – Narrative film music. London : INDIANA UNIVERSITY PRESS, 1987. 190 s. ISBN 0-253-33987-1 HORROWITZ, S.. - LOONEY, S. : The Essential Guide To Game Audio. New York : Taylor and Francis, 2014. 236 s. ISBN 978-0-415-70670-4 CHILDS, G. W. : Creating Music and Sound for Games. Thomson Course Technology, 2007. 293 s. ISBN 59863-301-5 CHION, M. : Film: A Sound Art. New York : COLUMBIA UNIVERSITY PRESS, 2003. 536 s. ISBN 978-0-231-13776-8 JACKSON, W. : Digital Audio Editing Fundamentals. New York : Apress, 2015. 142 s. ISBN 978-0-4842-1647-7 LEXMANN, J. – GREČNÁR, J. : Teória zvukového majstrovstva. Lexmann/Grečnár : Bratislava, 2019. 141 s. ISBN 978-80-570-1279-5 MOJŽIŠ, P. : Strih Zvuku. Príprava zvukového materiálu na zvukovú mixáž. Bratislava : FTF VŠMU, 2017. 209 s. ISBN 978-80-8195-012-4 NISBETT, A. : The Sound Studio. Audio Techniques for Radio, Television, Film and Recording. Burlington : Focal Press, 2003. 388 s. ISBN 0-240-51911-6 POWELL, J. : Jak funguje hudba. Praha : DOKOŘÁN, 2012. 235 s. ISBN 978-80-7363-400-1 SINCLAIR, J. L. : Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge, 2020. 295 s. ISBN 978-1-138-73896-6 SONNENSCHNEIDER, D. : Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Studio City : Michael Wiese Productions, 2001. 243 s. ISBN 978-0-941188-26-5 STEVENS, R. - RAYBOULD, D. : The Game Audio Tutorial. A Practical Guide to Sound and Music for Interactive Games. Focal Press, 2011. 427 s. ISBN 978-0-240-81726-2 WHITTINGTON, W. : SoundDesign And Science Fiction. Austin : UNIVERSITY OF TEXAS, 2007. 280 s. ISBN 978-0-292-71430-4

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 83

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
63.86	27.71	8.43	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI134/21	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách. Audio dielo v podobe časti zvukového dizajnu či zvukového efektu v kontexte digitálnej hry, ozvučenia vizuálu (animácia/cutscéna), alebo inej audiovizuálnej charakteristiky. Možnosť odovzdať analýzu auditívnej stránky digitálnej hry. Počas semestra sa zároveň konajú praktické cvičenia - študent musí splniť/odovzdať všetky. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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.	
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	
Odporúčaná literatúra: AMENT, V. : The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington : ELSEVIER, 2009. 199 s. ISBN 978-0-240-81125-3 BLÁHA, I. : Zvuková dramaturgie audiovizuálneho diela. Praha : Nakladatelství Akademie Múzických Umění, 2019. 153 s. ISBN 978-80-7331-303-6 COLLINS, K. : Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge : The MIT Press, 2008. 200 s. ISBN 978-0-262-03378-7 COLLINS, K. : Playing With Sound. A Theory of Interacting With Sound And Music In Vidieo Games. Cambridge : The MIT Press, 2013. 185	

<p>s. ISBN 978-0-262-01867-8 COLLINS, K. : Studying Sound. A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts : Institute of Technology, 2020. ISBN 978-0-262-04413-4 FARKAŠ, T. : Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK, 2021. ISBN 978-80-8105-905-6 GORBMAN, C. : Unheard Melodies – Narrative film music. London : INDIANA UNIVERSITY PRESS, 1987. 190 s. ISBN 0-253-33987-1 HORROWITZ, S.. - LOONEY, S. : The Essential Guide To Game Audio. New York : Taylor and Francis, 2014. 236 s. ISBN 978-0-415-70670-4 CHILDS, G. W. : Creating Music and Sound for Games. Thomson Course Technology, 2007. 293 s. ISBN 59863-301-5 CHION, M. : Film: A Sound Art. New York : COLUMBIA UNIVERSITY PRESS, 2003. 536 s. ISBN 978-0-231-13776-8 JACKSON, W. : Digital Audio Editing Fundamentals. New York : Apress, 2015. 142 s. ISBN 978---4842-1647-7 LEXMANN, J. – GREČNÁR, J. : Teória zvukového majstrovstva. Lexmann/Grečnár : Bratislava, 2019. 141 s. ISBN 978-80-570-1279-5 MOJŽIŠ, P. : Strih Zvuku. Príprava zvukového materiálu na zvukovú mixáž. Bratislava : FTF VŠMU, 2017. 209 s. ISBN 978-80-8195-012-4 NISBETT, A. : The Sound Studio. Audio Techniques for Radio, Television, Film and Recording. Burlington : Focal Press, 2003. 388 s. ISBN 0-240-51911-6 POWELL, J. : Jak funguje hudba. Praha : DOKOŘÁN, 2012. 235 s. ISBN 978-80-7363-400-1 SINCLAIR, J. L. : Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge, 2020. 295 s. ISBN 978-1-138-73896-6 SONNENSCHNEIN, D. : Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Studio City : Michael Wiese Productions, 2001. 243 s. ISBN 978-0-941188-26-5 STEVENS, R. - RAYBOULD, D. : The Game Audio Tutorial. A Practical Guide to Sound and Music for Interactive Games. Focal Press, 2011. 427 s. ISBN 978-0-240-81726-2 WHITTINGTON, W. : SoundDesign And Science Fiction. Austin : UNIVERSITY OF TEXAS, 2007. 280 s. ISBN 978-0-292-71430-4</p>							
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský/anglický (kvôli literatúre)</p>							
<p>Poznámky:</p>							
<p>Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 27</p>							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
55.56	18.52	14.81	0.0	3.7	7.41	0.0	0.0
<p>Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.</p>							
<p>Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022</p>							
<p>Schválil:</p>							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI135/21	Názov predmetu: autorské praktikum - zvuk IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách. Audio dielo v podobe časti zvukového dizajnu či zvukového efektu v kontexte digitálnej hry, ozvučenia vizuálu (animácia/cutscéna), alebo inej audiovizuálnej charakteristiky. Možnosť odovzdať analýzu auditívnej stránky digitálnej hry. Počas semestra sa zároveň konajú praktické cvičenia - študent musí splniť/odovzdať všetky. Očakáva sa, že študent by mal byť schopný vytvoriť si jednoduchý koncept zvukového dizajnu do projektu v hernom engine a zvuky do projektu implementovať. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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 engine), základy implementácie zvuku v engine Unreal a Unity Kompetencie: študent vie definovať dôležitosť zvukového dizajnu ako procesu, ktorý je dôležitý ako súčasť vývoja akejkolvek hry/audiovizuálneho diela od úplného počiatku.	
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: AMENT, V. : The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington : ELSEVIER, 2009. 199 s. ISBN 978-0-240-81125-3 BLÁHA, I. : Zvuková dramaturgie audiovizuálneho diela. Praha : Nakladatelství Akademie Múzických Umění, 2019. 153 s. ISBN 978-80-7331-303-6 COLLINS, K. : Game Sound. An Introduction to the History,	

Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge : The MIT Press, 2008. 200 s. ISBN 978-0-262-03378-7 COLLINS, K. : Playing With Sound. A Theory of Interacting With Sound And Music In Video Games. Cambridge : The MIT Press, 2013. 185 s. ISBN 978-0-262-01867-8 COLLINS, K. : Studying Sound. A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts : Institute of Technology, 2020. ISBN 978-0-262-04413-4 FARKAŠ, T. : Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK, 2021. ISBN 978-80-8105-905-6 GORBMAN, C. : Unheard Melodies – Narrative film music. London : INDIANA UNIVERSITY PRESS, 1987. 190 s. ISBN 0-253-33987-1 HORROWITZ, S.. - LOONEY, S. : The Essential Guide To Game Audio. New York : Taylor and Francis, 2014. 236 s. ISBN 978-0-415-70670-4 CHILDS, G. W. : Creating Music and Sound for Games. Thomson Course Technology, 2007. 293 s. ISBN 59863-301-5 CHION, M. : Film: A Sound Art. New York : COLUMBIA UNIVERSITY PRESS, 2003. 536 s. ISBN 978-0-231-13776-8 JACKSON, W. : Digital Audio Editing Fundamentals. New York : Apress, 2015. 142 s. ISBN 978-1-4842-1647-7 LEXMANN, J. – GREČNÁR, J. : Teória zvukového majstrovstva. Lexmann/Grečnár : Bratislava, 2019. 141 s. ISBN 978-80-570-1279-5 MOJŽIŠ, P. : Strih Zvuku. Príprava zvukového materiálu na zvukovú mixáž. Bratislava : FTF VŠMU, 2017. 209 s. ISBN 978-80-8195-012-4 NISBETT, A. : The Sound Studio. Audio Techniques for Radio, Television, Film and Recording. Burlington : Focal Press, 2003. 388 s. ISBN 0-240-51911-6 POWELL, J. : Jak funguje hudba. Praha : DOKOŘÁN, 2012. 235 s. ISBN 978-80-7363-400-1 SINCLAIR, J. L. : Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge, 2020. 295 s. ISBN 978-1-138-73896-6 SONNENSCHNEIDER, D. : Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Studio City : Michael Wiese Productions, 2001. 243 s. ISBN 978-0-941188-26-5 STEVENS, R. - RAYBOULD, D. : The Game Audio Tutorial. A Practical Guide to Sound and Music for Interactive Games. Focal Press, 2011. 427 s. ISBN 978-0-240-81726-2 WHITTINGTON, W. : SoundDesign And Science Fiction. Austin : UNIVERSITY OF TEXAS, 2007. 280 s. ISBN 978-0-292-71430-4

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 26

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
53.85	15.38	26.92	0.0	0.0	3.85	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI007/21	Názov predmetu: dejiny digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Pravidelná účasť na prednáškach a úspešné absolvovanie záverečného testu. Testovanie bude prebiehať počas skúškového obdobia počas troch riadnych a dvoch opravných termínov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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: Úvod do problematiky, prečo je dôležité poznať históriu digitálnych hier. Raná história digitálnych hier. Od experimentov po prvú domácu konzolu. Zlatá éra arkád a prvá konzolová generácia. Prvé digitálne hry v domácnostiach. Presýtený trh a úpadok kvality. Veľká digitálno-herná kríza a druhá konzolová generácia. Renesancia domáceho hrania. 8bitová éra. Tretia konzolová generácia. 16 bitová éra. Štvrtá konzolová generácia. Zrod prenosných herných konzol (angl. hand-held). Rozmach 3D grafiky. Príchod dátového nosiča CD. Piata konzolová generácia. Zmena kľúčových spoločností na trhu. Šiesta konzolová generácia. Otvorenie trhu pre príležitostných hráčov a ne-hráčov (Nintendo Wii). Siedma konzolová generácia. História hand-heldových zariadení. Prenosná herná konzola verus mobil. Momentálne končiaca éra. Ôsma konzolová generácia. Moderné tvorivé postupy. Začiatok deviatej konzolovej generácie. Predpoklady do budúcnosti. Rozvíjajúce sa trendy. História digitálnych hier v Československu. Záverečné zhrnutie. Diskusia so študentmi.	
Odporúčaná literatúra:	

MAGO, Z.: Úvod do štúdia digitálnych hier I. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie, Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020. 140 s. ISBN 978-80-572-0069-7.

BOSSOM, A., DUNNING, B.: Video Games: An Introduction to the Industry. London : Fairchild Books, 2016. 192 s. ISBN 9781472567116.

WILLIAMS, A.: History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction. New York : Routledge, 2017. 271 s. ISBN 9781138885554.

KOHLER, C.: Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life. New York : Dover Publications, 2016. 337s. ISBN 0486801497.

JUUL, J.: A Casual Revolution. London : The MIT Press, 2012. 264 s. ISBN 9780262517393.

SCHREIER, J.: Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made. New York : Harper Collins, 2017. 304 s. ISBN 9780062651235.

ŠVELCH, J.: Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games. London : The MIT Press, 2018. 400 s. ISBN 9780262038843.

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 173

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
34.1	19.65	19.08	15.03	12.14	0.0	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDIO01/21	Názov predmetu: dejiny masovej komunikácie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 1. Účasť na prednáškach (minimálne 80 %). Prípadná participácia na výskume. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť. Študent je povinný nielen zúčastniť sa na výučbe, ale aj aktívne reagovať, zapájať sa do diskusie k vybraným témam predmetu a participovať na interaktívnej časti výučby či vypracovať problematiku v textovo-obrazovej podobe. Študent, ktorý vymešká viac ako tri vyučovacie jednotky alebo viac ako polovicu hodín v prípade individuálneho študijného plánu, bude hodnotený známku FX. V prípade, že sa testu študent nemôže zúčastniť, musí svoju neprítomnosť zdokladovať potvrdením o hospitalizácii alebo iným relevantným úradným dokumentom, ktorý náležite potvrdí absenciu študenta. Neúčasť na teste bez dokladovania relevantného zdôvodnenia bude hodnotená známku FX. Na termíny každej formy skúšky/testu je potrebné prihlasovanie sa v systéme AIS. V prípade, že sa študent nedostaví na termín, na ktorý sa prihlásil, bude automaticky hodnotený známku FX. Používanie telefónu či iného elektronického zariadenia na vyučovaní a nesúvisiace s vyučovacím procesom bez súhlasu pedagóga: – 5 %. 2. Absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (a parciálnych testov) z obsahu predmetu v stanovenom termíne. Aktivita – kritérium 1: maximálne 20 bodov (s variabilnou bodovou váhou podľa aktuálneho počtu študentov). Test – kritérium 2: min. na 21 bodov z 30 bodov (k evalvačnému procesu je potrebné dosiahnuť v záverečnej skúške minimálnu hodnotu bodov vyššie uvedeného hodnotenia). Celkové hodnotenie: Aktivita (zastúpené 40 %) a Test (zastúpené 60 %) = 100 % Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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 zaraďovať 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. Média v historickom vývoji; neverbálna komunikácia; začiatky používania jazyka a reči, písma; 2. objav a využitie tlače; nástup a miesto novín a časopisov v dejinách masovej komunikácie; 3. prvé média využívajúce elektrickú energiu. 4. Média využívajúce na šírenie a sprostredkovávanie informácií elektrickú energiu a podporné technické zariadenia; 5. pôvodné a substitučné média; 6. komunikácia na diaľku, zhromažďovanie informácií, prenášanie zvuku, obrazu, textu prostredníctvom médií. Súčasná situácia, tendencie vývoja.							
Odporúčaná literatúra: BREČKA, S. a kol.: Od tamtamov po internet. Bratislava : EuroKódex BVŠP, 2009, 320 s. ISBN 978-80-89363-29-2. McQUAIL, D.: Úvod do teorie masové komunikace. Praha : Portál, 2009, 639 s. ISBN 978-80-7367-574-5. JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ, B.: Média a a společnost. Praha : Portál, 2003, 205 s. ISBN 80-7178-697-7. REIFOVÁ, I. a kol.: Slovník mediální komunikace. Praha : Portál, 2004, 327 s. ISBN 80-7178-926-7. PROKOP, Dieter: Boj o média: Dějiny nového kritického myšlení o médiích. Praha: Karolinum 2005							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 178							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
16.85	29.78	34.27	8.99	10.11	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. Mgr. Lukasz Wojciechowski, PhD., Mgr. art. Oliver Kohár							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDI0	Názov predmetu: digitálny marketing I. 04/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledná známka je zložená zo súčtu dosiahnutých bodov v dvoch zložkách hodnotenia, pričom každá z nich má na výslednom hodnotení konkrétnu váhu. Celkovo je možné získať za predmet 100 bodov (100 %). Získanie marketingových certifikátov = 50% Písomný test = 50% Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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 najfrekventovanejšie nástroje a prostriedky digitálneho marketingu, počnúc webovou stránkou ako najhlavnejšou inštanciou, cez obsahový a e-mail marketing, až po blogy a sociálne siete, teoretické poznatky si študent dopĺňa osvojením si praktických zručností súvisiacich s riešenou problematikou, po úspešnom absolvovaní predmetu má študent všeobecný prehľad v oblasti digitálneho marketingu, vie sa zamyslieť nad digitálnou stratégiou, kriticky ju posudzovať, ovláda stanovovanie korektných cieľov, analyzovanie zákazníkov a cieľových skupín v digitálnom prostredí, a tiež má prehľad v najfrekventovanejších 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:

FOX, Vanessa. Marketing ve věku společnosti Google: využijte ve svém byznysu plný potenciál on-line vyhledávání. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011.

HANLON, A.: Digital marketing: Strategic Planning & Integration. California: SAGE Publications, 2019.

HANNA, R., SCOTT, S., SMITH, J.: Email marketing in a digital world: the basics and beyond. New York: Business Expert Press, 2016.

JANOUGH, V.: Internetový marketing. Brno: Computer Press, 2020.

KIRŠ, D., HARPER, M.: E-mail marketing : jak pečovat o klienty a prodávat e-mailem. Brno: Computer Press, 2010.

Kolektív autorov: Super Affiliate Academy. Affiliate sieť Dognet, 2019.

KUNA, F., kolektív autorov: Obsah, ktorý ľudia milujú. Bratislava: Združenie pre internetovú reklamu IAB, 2018.

LOSEKOOT, M., VYHNÁNKOVÁ, E.: Jak na sítě. Brno: Jan Melvil publishing, 2019.

MURÁR, P.: Marketingové výzvy web stránok. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda, 2017.

PERFORMICS a kolektív: Uspejte v online. Bratislava: Lion Communications Slovakia, 2021.

ŘEZNÍČEK, J., PROCHÁZKA, T.: Obsahový marketing. Brno: Computer Press, 2014.

WILLIAMS, A.: SEO 2017 & Beyond: a complete SEO strategy - dominate the search engines!. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.

YOUNG, M.: Ogilvy o reklamě v digitálním věku. Praha: Svojtka, 2018.

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: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava							
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie							
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDI005/21		Názov predmetu: digitálny marketing II.					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 2							
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.							
Stupeň štúdia: I.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
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. Igor Piatrov, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI014/21	Názov predmetu: dizajn hernej postavy
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie a splnenie zadanií navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu herného assetu podľa pracovného postupu predstaveného na hodinách (50 bodov) 50 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), tvorba počas hodiny na základe predstaveného pracovného postupu a rýchle reakcie na danú tému. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Predmet Dizajn hernej postavy zoznamuje študenta s dizajnérskym 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 dizajnersky kompetentný a schopný pracovať pod vedením art directora.							
Stručná osnova predmetu: 1. Základy dizajnerskeho 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.: Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guption, 2012, p. 240, ISBN-10 0823098478. ROBERTSON. S.: How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press, 2013, p. 208, ISBN-10 1933492732. BELOEIL. G, DONGLU. Y, URSCHER. J., REBHOLZ. B., RETZ. Z.: The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing, 2017, p. 200, ISBN-10 1909414514. MATEU-MESTRE, M.: Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press, 2016, 228 s. ISBN 1624650309							
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: 14							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
42.86	28.57	14.29	14.29	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI013/21	Názov predmetu: dizajn herného prostredia
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie a splnenie zadanií navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu herného assetu podľa pracovného postupu predstaveného na hodinách (50 bodov) 50 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), tvorba počas hodiny na základe predstaveného pracovného postupu a rýchle reakcie na danú tému. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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 dizajnerské 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 dizajnersky kompetentný a schopný pracovať pod vedením art directora.							
Stručná osnova predmetu: 1. Základy dizajnerskeho 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.: Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guption, 2012, p. 240, ISBN-10 0823098478. ROBERTSON. S.: How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press, 2013, p. 208, ISBN-10 1933492732. BELOEIL. G, DONGLU. Y, URSCHEL. J., REBHOLZ. B., RETZ. Z.: The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing, 2017, p. 200, ISBN-10 1909414514. MATEU-MESTRE, M.: Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press, 2016, 228 s. ISBN 1624650309							
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: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
60.0	26.67	13.33	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI012/21	Názov predmetu: dizajn herných predmetov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie a splnenie zadanií navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu herného assetu podľa pracovného postupu predstaveného na hodinách (50 bodov) 50 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), tvorba počas hodiny na základe predstaveného pracovného postupu a rýchle reakcie na danú tému. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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 dizajnerské 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 dizajnersky kompetentný a schopný pracovať pod vedením art directora.							
Stručná osnova predmetu: 1. Základy dizajnerskeho 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.: Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guption, 2012, p. 240, ISBN-10 0823098478. ROBERTSON. S.: How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press, 2013, p. 208, ISBN-10 1933492732. BELOEIL. G, DONGLU. Y, URSCHER. J., REBHOLZ. B., RETZ. Z.: The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing, 2017, p. 200, ISBN-10 1909414514. MATEU-MESTRE, M.: Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press, 2016, 228 s. ISBN 1624650309							
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: 36							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
25.0	38.89	27.78	2.78	2.78	2.78	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI033/21	Názov predmetu: elektronický šport I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. Záverečná hodnotiaci stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
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 prehlbovanie 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.: eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave, 2019. LI, R.: Good luck have fun: the rise of eSports. Skyhorse Publishing, 2016. JACOBSON, J.: The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press, 2021. COLLIS, W.: The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books, 2020. David J. Finch, Norm O'Reilly, Gashaw Abeza: Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference, 2019.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 48							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
62.5	10.42	12.5	8.33	6.25	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI034/21	Názov predmetu: elektronický šport II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. Záverečná hodnotiacia stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
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.: eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave, 2019.	

LI, R.: Good luck have fun: the rise of eSports. Skyhorse Publishing, 2016.
 JACOBSON, J.: The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press, 2021.
 COLLIS, W.: The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books, 2020.
 David J. Finch, Norm O'Reilly, Gashaw Abeza: Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference, 2019.

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 46

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
47.83	4.35	21.74	19.57	6.52	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI035/21	Názov predmetu: elektronický šport III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. Záverečná hodnotiaci stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
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 prehlbovanie 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.: eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave, 2019. LI, R.: Good luck have fun: the rise of eSports. Skyhorse Publishing, 2016. JACOBSON, J.: The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press, 2021. COLLIS, W.: The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books, 2020. David J. Finch, Norm O'Reilly, Gashaw Abeza: Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference, 2019.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 51							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
52.94	5.88	17.65	13.73	9.8	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI036/21	Názov predmetu: elektronický šport IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. Záverečná hodnotiaci stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
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.: eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave, 2019.	

LI, R.: Good luck have fun: the rise of eSports. Skyhorse Publishing, 2016.
 JACOBSON, J.: The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press, 2021.
 COLLIS, W.: The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books, 2020.
 David J. Finch, Norm O'Reilly, Gashaw Abeza: Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference, 2019.

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 49

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
63.27	10.2	8.16	14.29	4.08	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI037/21	Názov predmetu: elektronický šport V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. Záverečná hodnotiaci stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
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 prehlbovanie 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.: eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave, 2019. LI, R.: Good luck have fun: the rise of eSports. Skyhorse Publishing, 2016. JACOBSON, J.: The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press, 2021. COLLIS, W.: The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books, 2020. David J. Finch, Norm O'Reilly, Gashaw Abeza: Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference, 2019.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 16							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
87.5	6.25	6.25	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI038/21	Názov predmetu: elektronický šport VI.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. Záverečná hodnotiaci stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - získa základné poznatky o aktuálnych kompetitívnych hrách a súťažiach Zručnosti: - zlepši si motorické schopnosti, reflexy a výdrž - zvýši si level udržiavania pozornosti Kompetencie: - nadobudne základné komunikačné schopnosti - aplikuje motivačné mechanizmy - dokáže pracovať v tíme - vie sa strategicky rozhodovať - vie rýchlo podávať informácií - je schopný aplikovať princípy a pravidlá leadershipu - je schopný sa držať plánu - zvláda stresové situácie v psychickej pohode	
Stručná osnova predmetu: Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy. Predmet je zameraný na prehĺbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti 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.: eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave, 2019. LI, R.: Good luck have fun: the rise of eSports. Skyhorse Publishing, 2016. JACOBSON, J.: The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press, 2021. COLLIS, W.: The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books, 2020. David J. Finch, Norm O'Reilly, Gashaw Abeza: Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference, 2019.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
66.67	13.33	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMEDV/21bdTEDI001/21	Názov predmetu: etika nových médií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna participácia na hodinách - zapájanie sa do diskusie a naštudovanie si problematiky: 50 % Odovzdanie seminárnej práce - eseje: 50% Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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 násilia 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: REMIŠOVÁ, Anna: Etika médií. Bratislava: Kaligram 2010. SICART, M.: The Ethics of Computer Games. Dostupné na: https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM090/Miguel_Sicart_The_Ethics_of_Computer_Games_2009.pdf SPITZER, M.: Digitální demence. Brno 2015.ISBN 978-80-7294-872-7. HARTMANN, N.: Struktúra etického fenoménu. ACADEMIA Praha 2002. ISBN 80-200-0970-1. PROKOP, Dieter: Boj o média: Dějiny nového kritického myšlení o médiích. Praha: Karolinum 2005							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 180							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
24.44	36.67	22.22	4.44	7.78	4.44	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Alexandra Kukumbergová							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI002/21	Názov predmetu: fotografické praktikum I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Zároveň sa však do hodnotenia premieta aj aktivita na prednáškach, zapájanie sa do analýz preberaného učiva ale najmä pravidelné konzultovanie praktických заданий. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): <ul style="list-style-type: none"> • 10 % hodnotenia tvorí praktická realizácia úvodného kompozičného cvičenia (zlatý rez, diagonála, stredová kompozícia, kompozícia na hornú tretinu, kompozícia na dolnú tretinu, dekompozícia) pričom treba zohľadniť hru so svetlom a farbou (10 bodov). • 40 % hodnotenia predstavuje realizácia a prezentácia dvoch autorských fotografických cvičení na témy: línia a bod - základných výrazových prvkov pri výstavbe obrazu, ktorý musí byť obsahovo a formálne previazaný s učivom predmetu (20 + 20 bodov). • 50 % hodnotenia predstavuje realizácia a prezentácia uceleného autorského praktického výstupu – série fotografií na tému: abeceda (fotografická a typografická hra s realitou) alebo fotografický denník (dlhodobý osobný fotografický záznam každodenného života), ktorý musí byť obsahovo a formálne previazaný s učivom predmetu a teda musí nadväzovať na kontexty tvorby kľúčových autorov z dejín umenia a fotografie (50 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • orientuje sa v oblasti vizuálnej komunikácie, teórie a dejín fotografie, ako aj intermediálnych presahov, 	

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

Stručná osnova predmetu:

1. Séria teoretických prednášok o technike fotografie, ovládanie fotoaparátu a jednotlivé nastavenia,
2. Spôsoby využitia ateliérového svietenia,
3. Praktické ukážky v ateliéri zamerané na ovládanie fotoaparátu a fotografickej techniky (zábleskové svetlá a doplnky fotoateliéru),
4. Možnosti post produkčných fotografických úprav,
5. Oboznámenie sa s jednotlivými fotografickými žánrami a ich špecifikami,
6. Úvod do dejín fotografie, spoločnosť na prahu nového média, vývoj fotografických techník, názory pred vznikom fotografie a jej vzťah k maliarstvu,
7. Stručný vývoj dejín fotografie,
8. Portrétna, ateliérová a komerčná fotografia 2. pol. 19. storočia,
9. Prvé časopisy a počiatky masmediálnej komunikácie, nové technológie (Kodak, Leica),
10. Reportážna a dokumentárna fotografia, agentúra Magnum, časopis Life,
11. Autor - dielo - divák (význam a dôležitosť tohto vzťahu v umení),
12. Roland Barthes, smrť, punctum a odkaz fotografie a obrazu,
13. Práca s kompozíciou, svetlom, farbou, clona a hĺbka ostrosti,
14. Čas, uzávierka, pohyb, citlivosť,
15. Objektívy a perspektíva,
16. Fotografovanie s mobilným telefónom, ako využiť mobilný telefón v praxi namiesto fotoaparátu. Jeho výhody aj nevýhody,
17. Prezentácia fotografií, ktoré sami nafotografujú. Cieľom predmetu je rozvoj kreativity študenta, jeho obrazového videnia, zvládnutie výberu a použitia vhodnej fotografickej techniky pre splnenie zadania.

Odporúčaná literatúra:

BARTHES, R.: Světla komora (Poznámka k fotografii). Praha : Agite/Fra, 2005. CÍSAŘ, K.(ed.): Co je to fotografie. Praha : Herrmann & synové, 2004.
EWING, W.A.: FACE/The New Photographic Portrait. London : Thames & Hudson, 2006.
FLUSSER, V.: Za filosofii fotografie. Praha : Hynek, 1994.
HLAVÁČ, L.: Dejiny fotografie. Martin : Osveta, 1987. HLAVÁČ, L.: Dejiny slovenskej fotografie. Martin : Osveta, 1989.
HRABUŠICKÝ, A., MACEK, V.: Slovenská fotografia 1925-2000. Bratislava : SNG, 2001.
MACEK, V., FIŠEROVÁ, L.: Nová slovenská fotografia. Bratislava : Fotofo, 2008.
MACEK, V.: Slovenská imaginatívna fotografia. Bratislava : Fotofo, 1998. MAY, A.: Digitálna fotografia. Bratislava : Slovart, 2002.
MRÁZKOVÁ, D.: Příběh fotografie. Praha : Mladá fronta, 1985. SILVERIO, R.: Postmoderní fotografie. Praha : AMU, 2007.
SONTAGOVÁ, S.: O fotografii. Praha : Paseka / Barrister&Principal, 2002.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 58

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
60.34	31.03	8.62	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. art. Petra Cepková, ArtD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI003/21	Názov predmetu: fotografické praktikum II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 3 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Zároveň sa však do hodnotenia premieta aj aktivita na prednáškach, zapájanie sa do analýz preberaného učiva ale najmä pravidelné konzultovanie praktických заданий. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): <ul style="list-style-type: none"> • 10 % hodnotenia tvorí praktická realizácia úvodného kompozičného cvičenia (zlatý rez, diagonála, stredová kompozícia, kompozícia na hornú tretinu, kompozícia na dolnú tretinu, dekompozícia) pričom treba zohľadniť hru so svetlom a farbou (10 bodov). • 40 % hodnotenia predstavuje realizácia a prezentácia dvoch autorských fotografických cvičení na témy: línia a bod - základných výrazových prvkov pri výstavbe obrazu, ktorý musí byť obsahovo a formálne previazaný s učivom predmetu (20 + 20 bodov). • 50 % hodnotenia predstavuje realizácia a prezentácia uceleného autorského praktického výstupu – série fotografií na tému: abeceda (fotografická a typografická hra s realitou) alebo fotografický denník (dlhodobý osobný fotografický záznam každodenného života), ktorý musí byť obsahovo a formálne previazaný s učivom predmetu a teda musí nadväzovať na kontexty tvorby kľúčových autorov z dejín umenia a fotografie (50 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • orientuje sa v oblasti vizuálnej komunikácie, teórie a dejín fotografie, ako aj intermediálnych presahov, 	

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

Stručná osnova predmetu:

1. osvojenie základných znalostí a zručností s fotografickou technikou, a ich následná aplikácia v praxi. nastavenie fotoaparátu na dosiahnutie požadovaného výsledku,
2. práca s kompozíciou, svetlom, farbou, clona a hĺbka ostroti
3. čas, uzávierka, pohyb, citlivosť
4. objektívy a perspektíva
5. fotografovanie s mobilným telefónom, ktorý, ako využiť mobilný telefón v praxi namiesto fotoaparátu. Jeho výhody aj nevýhody.
6. Prezentácia fotografie, ktoré sami nafotografujú. Cieľom predmetu je rozvoj kreativity študenta, jeho obrazového videnia, zvládnutie výberu a použitia vhodnej fotografickej techniky pre splnenie zadania.

1/ Základné teoreticko-metodologické východiská

Bloky prednášok sú zamerané na tieto témy:

- teoretické prednášky s ukážkami zamerané na ovládanie fotoaparátu a fotografickej techniky v ateliéri a exteriéri, možnosti post produkčných úprav
- oboznámenie sa s jednotlivými fotografickými žánrami a ich špecifikami, ako je portrétna, dokumentárna, reportážna, street fotografia a i.

2/ Tvorba autorsky koncipovaných výstupov

Praktická realizácia konkrétnych zadaní na mobilný telefón/fotoaparát sa zameriava na praktické overenie teoretických poznatkov z prezentovaných ukážok z prvej časti prednáškového cyklu, na osvojenie si základných znalostí a zručností ovládania fotografickej techniky, ako aj na ich následnú aplikáciu vo fotografickej praxi v interiéri aj v exteriéri. Formou konzultácií sa kladie dôraz na tvorivý proces, analytické myslenie, kreativitu a taktiež na technologické zvládnutie tém, post

produkcii, konečný výstup a výsledný výber finálnych fotografií na zadania. Študenti samostatne fotografujú zadania a reagujú na preberané témy.

Praktická realizácia zadání:

1. Priamy autoportrét – 1 fotografia, klasický autoportrét, dôraz na dodržanie technických, svetelných a kompozičných pravidiel žánru portrétnej fotografie, jedná sa o kreatívny a nápaditý autoportrét využiteľný na personálnu propagáciu na webovú stránku, Fb, Instagram a i.
2. Nepriamy autoportrét – 1 fotografia, netradičný autoportrét, ktorého cieľom je vystihnúť danú osobu, jej charakter a typické povahové rysy, sociálne zaradenie, záľuby atď., avšak bez toho, aby zachytával priamo jej tvár, prípustná je postprodukcia a manipulácia, dôraz je však na kreativitu a jedinečnosť nápadu.
3. Portrét osobnosti/reportážny portrét blízkeho človeka – séria 5-10 ks fotografií, reportážny portrét v súvislostiach s dodržaním všetkých náležitostí daného fotografického žánru, cieľom je vystihnúť charakter zobrazovanej osobnosti, viesť s ňou rozhovory o práci a vzťahoch, rozfotografovať rôzne situácie, prostredia, polohy, striedať celky, polodetaily a detaily

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

Oporúčaná literatúra:

BARTHES, R.: Světla komora (Poznámka k fotografii). Praha : Agite/Fra, 2005. CÍSAŘ, K.(ed.): Co je to fotografie. Praha : Herrmann & synové, 2004.

EWING, W.A.: FACE/The New Photographic Portrait. London : Thames & Hudson, 2006.

FLUSSER, V.: Za filosofii fotografie. Praha : Hynek, 1994.

HLAVÁČ, L.: Dejiny fotografie. Martin : Osveta, 1987. HLA VÁČ, L.: Dejiny slovenskej fotografie. Martin : Osveta, 1989.

HRABUŠICKÝ, A., MACEK, V.: Slovenská fotografia 1925-2000. Bratislava : SNG, 2001.

MACEK, V., FIŠEROVÁ, L.: Nová slovenská fotografia. Bratislava : Fotofo, 2008.

MACEK, V.: Slovenská imaginatívna fotografia. Bratislava : Fotofo, 1998. MAY, A.: Digitálna fotografia. Bratislava : Slovart, 2002.

MRÁZKOVÁ, D.: Příběh fotografie. Praha : Mladá fronta, 1985. SILVERIO, R.: Postmoderní fotografie. Praha : AMU, 2007.

SONTAGOVÁ, S.: O fotografii. Praha : Paseka / Barrister&Principal, 2002.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Podmieňujúce predmety: Fotografické praktikum I.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 56

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
91.07	8.93	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. art. Petra Cepková, ArtD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI004/21	Názov predmetu: herné mechaniky
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študenti budú hodnotení za vypracovanie písomnej záverečnej práce v podobe analýzy mechaník vybranej digitálnej hry. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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. Časomiery. 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. Neurčitosť 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).

Oporúčaná literatúra:

- ADAMS, E.: Fundamentals of Game Design. Berkeley, CA : New Riders, 2009 (2. vyd.) - kap. 1, 2, 4, 9-11.
- ADAMS, E., DORMANS, J.: Game Mechanics: Advanced Game Design. Berkeley, CA : New Riders, 2012.
- ELIAS, G. S., GARFIELD, R., GUTSCHERA, K. R.: Characteristics of Games. Cambridge, MA, London : The MIT Press, 2012.
- JUUL, J.: Half-Real: Vide Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA, London : The MIT Press, 2005.
- SALEN, K., ZIMMERMAN, E.: Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA, London : The MIT Press, 2004 - časti 1-2 (Core Concepts, Rules).
- SHELL, J.: The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton, FL : CRC Press, 2020 (3. vyd.) - kap. 12-14.
- SICART, M.: Mechanics. In LOWOOD, H., GUINS, R.: Debugging Game History. A Critical Lexicon. Cambridge, MA, London : The MIT Press, 2016, s. 297-304.
- SUTER, B., KOCHER, M., BAUER, R. (eds.): Games and Rules: Game Mechanics for the „Magic Circle“. Bielefeld : transcript Verlag, 2018.
- ZUBEK, R.: Elements of Game Design. Cambridge, MA, London : The MIT Press, 2020 - kap. 3-4.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Požiadavky na záverečnú prácu:

Rozsah minimálne 5 normostrán (9000 znakov).

Práca s literatúrou podľa akademických štandardov, citovanie a parafrázovanie v systéme priebežných poznámok, povinný zoznam použitej literatúry, používanie dôveryhodných a autorizovaných zdrojov, prebraté pasáže nemôžu tvoriť väčšinu obsahu práce.

Metodika priebežných poznámok: <https://ucmtt.sharepoint.com/:b:/t/FMK/>

EfqX8tsnTlBKpStYdbDi5XUB88PWPNRcB7KP-HyjcBtdOw?e=xcf04q - časť III.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 182

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
23.63	19.78	30.22	13.19	10.44	2.75	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI002/21	Názov predmetu: hry v dejinách kultúry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu je podmienené účasťou na prednáškach, aktívnym zapájaním sa do komunikácie počas edukačného procesu a úspešným zvládnutím záverečného písomného testu. Povolené sú maximálne dve absencie, v prípade tretej, neospravedlnenej neúčasti sa znižuje záverečné hodnotenie o jeden stupeň. Ak má študent viac ako štyri absencie, nie je pripustený k záverečnému písomnému testu a výsledné hodnotenie je FX. Študent s individuálnym študijným plánom musí okrem uvedených podmienok pre absolvovanie predmetu odovzdať na konci semestra seminárnu prácu na dohodnutú tému s prednášajúcim. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa dostatočné vedomosti o dejinách európskej kultúry, jej jednotlivých epoch, so zameraním sa na umeleckú kultúru i socio-kultúru, herné princípy i herné praktiky, ktoré sú v nich obsiahnuté. Študent vie rozlíšiť jednotlivé kultúrne a umelecké obdobia na základe identifikácie kultúrnych a umeleckých prvkov a identifikovať i zdôvodniť tie herné prvky a praktiky, ktoré sú pre ne charakteristické. Študent na základe nadobudnutých vedomostí vie odborne posúdiť, správne selektovať a využiť adekvátne kultúrne reálie a v nich obsiahnuté kultúrne prvky vyskytujúce sa v istom sociokultúrnom prostredí tak pri tvorbe rôznych žánrov digitálnych hier, ako aj pri ich odbornom hodnotení. Predmet umožňuje študentovi kreatívne rozvíjať vizuálnu predstavivosť a voliť vhodne kombinovať vybrané kultúrne prvky v kontexte s jednotlivými historickými obdobiami či umeleckými slohmi a vizuálnou kultúrou.	

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

HUIZINGA, J.: Homo ludens. O pôvodu kultúry ve hře. Praha: Dauphin 2000. 300 s. ISBN 80-7272-020-1

CAILLOIS, R.: Hry a lidé. Praha: Nakl. Studia Ypsilon 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5.

ECO, U.(eds.): Dějiny krásy. Praha : Agro, 2005.

FINK, E.: Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel 1993. 272 s. ISBN 80-202-0410-5.

MRÁZ, B.: Dějiny výtvarné kultury 1.2.3.4. Praha : Idea servis, 2016.

OLIVOVÁ, V.: Lidé a hry. Praha : Olympia, 1979.

OLIVOVÁ, V. Sport a hry ve starověkém světě. Praha: Artia, 1988.

TATARKIEWICZ, W.: Dejiny estetiky. I., II., III., Bratislava : Tatran, 1985,1988, 1991.

VANĚK, J.: Filosofie a kultura v evropských dějinách. Příbram: Professional Publishing 2007. 240 s. ISBN 978-80-86946-47-4.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 177

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
41.81	7.91	7.91	11.86	30.51	0.0	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava							
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie							
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI903/21		Názov predmetu: kultúrne a mediálne aspekty digitálnych hier					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 5							
Odporúčaný semester/trimester štúdia:							
Stupeň štúdia: I.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 30							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
36.67	16.67	6.67	20.0	16.67	3.33	0.0	0.0
Vyučujúci:							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI016/21	Názov predmetu: kultúrne kontexty digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienkou pre klasifikáciu je prezentácia a napísanie seminárnej práce. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX. 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 zadaní 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 adekvátnom implementovaní kultúrnych	

<p>prvkov v rámci kreovania vizuálu, scénického prostredia, ako i scénickej výpravy v rámci digitálnych hier.</p> <p>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.</p> <p>Získavajú schopnosť i zručnosť transformovať kultúrne kontexty do zrozumiteľných jazykových, obrazových a hudobných vyjadrovacích prostriedkov v rámci tvorby rôznych žánrov digitálnych hier.</p>																							
<p>Stručná osnova predmetu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kultúra, kultúrne elementy, kultúrne reálie, socio-kultúra 2) Kultúrne reálie v historickej perspektíve 3) Kultúrne reálie v modernej, postmodernej a neskoromodерnej 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 																							
<p>Odporúčaná literatúra:</p> <p>HUIZINGA, J.: Homo ludens. O pôvodu kultúry ve hře. Praha: Dauphin 2000.</p> <p>CAILLOIS, R.: Hry a lidé. Praha: Nakl. Studia Ypsilon 1998.</p> <p>FINK, E.: Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel 1993.</p> <p>VANĚK, J.: Filosofie a kultura v evropských dějinách. Příbram: Professional Publishing 2007.</p> <p>VANĚK, J.: Hra jako fenomén kultury a estetický zážitek. E-Logos. Electronic journal for philosophy. 19/2011.</p> <p>GOFFMAN, E. Všichni hrajeme divadlo. Sebe prezentace v každodenním životě. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999.</p> <p>GOLDSTEIN, J., BUCKHINGHAM, D., BROUGERE, G.: Toys, Plays and Media. Routledge, 2005.</p> <p>HOWELLS, R., NEGREIROS, J.: Visual Culture. Hoboken : Wiley-Blackwell, 2018.</p> <p>PRAVDOVÁ, H.: Sociokultúrne kontexty masovej komunikácie. Bratislava : Acta culturologica, 2009.</p> <p>PRAVDOVÁ, H., HUDÍKOVÁ, Z.: Corelation of culture, game principles and media productions. In: Communication Today, 2021.</p>																							
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:</p>																							
<p>Poznámky:</p>																							
<p>Hodnotenie predmetov</p> <p>Celkový počet hodnotených študentov: 42</p> <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>35.71</td><td>23.81</td><td>26.19</td><td>7.14</td><td>7.14</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	35.71	23.81	26.19	7.14	7.14	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
35.71	23.81	26.19	7.14	7.14	0.0	0.0	0.0																
<p>Vyučujúci: prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.</p>																							
<p>Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022</p>																							

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI010/21	Názov predmetu: kľúčové digitálne hry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie a odovzdanie playthrough videí (10 x 5 bodov) 50 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (50 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, že študent dosiahol minimálne 30 bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent 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, pozná kľúčové tituly globálnej hernej histórie - úlohou študenta je podrobne sa zoznámiť s#danou hrou predovšetkým pomocou jej hrania a štúdia súvisiacej literatúry, a#následne spolu s#vyučujúcim hru analyzovať na základe rôznych obsahových a#formálnych kritérií, vie analyzovať prvky mechaniky, dynamiky a estetiky hier, rozvíja si systematické a kontextuálne myslenie o hernom priemysle a o hrách ako syntetickom digitálnom médiu, schopnosti komparácie, analýzy a#syntézy, pri tvorbe playthrough videí študent uplatňuje a rozvíja svoje kreatívne a#technické zručnosti v#mediálnej produkcii.	
Stručná osnova predmetu: Úvod: vysvetlenie konceptu predmetu, priebehu vyučovania, podmienok absolvovania a spôsobu tvorby požadovaných výstupov. Nasledujú prednášky a semináre k desiatim vybraným hrám. Na prednáškach vyučujúci alebo vyučujúca predstaví konkrétnu hru a jej kontext (vývojári/štúdio, spoločensko-historické podmienky, recepciu apod.), v#prípade potreby aj spôsob inštalácie, ovládanie a#gameplay hry.	

Určí tiež odporúčanú literatúru a#témy analýzy/diskusie. Na seminároch prebieha diskusia podľa odporúčanej literatúry a#stanovených tém pre danú hru.							
Odporúčaná literatúra: BOGOST, I.: How to Talk about Video Games. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015, 208 s. EGGENFELDT-NIELSEN, S. et al.: Understanding Video Games: The Essential Introduction (4th ed.). New York: Routledge, 2019, 414 s. FLANAGAN, M.: Games as a#Medium. In: LOWOOD, H., GUINS, R. (eds.): Debugging Game History. A Critical Lexicon. Cambridge, MA: The MIT Press, 2016, s. 222-228. FLANAGAN, M.: Critical Play. Radical Game Design. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009, hlavne kap. 1: Introduction to Critical Play (s. 1-15) a#7: Critical Computer Games (s. 223-249). MEJIA, R., BANKS, J., ADAMS, A. (eds.): 100 Greatest Video Game Franchises. London: Rowman & Littlefield, 2017, 254 s. PAYNE, M. T., HUNTEMANN, N. B (eds.): How to Play Video Games. New York, NY: New York University Press, 2019, 364 s.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 115							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
13.91	27.83	33.91	11.3	6.96	6.09	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDI001/21	Názov predmetu: manažment a marketing
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 100 % hodnotenia tvorí písomný test. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: Pozná základné teoretické východiská z manažmentu a marketingu Dokáže aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, Je schopný identifikovať problém a navrhnúť formy riešenia; Dokáže analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované postupy; Zručnosti: je schopný orientovať sa v príslušných manažérskych kompetenciách, vie vytvoriť spôsob využívania jednotlivých marketingových nástrojov, dokáže posúdiť porušenie základných pravidiel ako aj dodržiavanie etických zásad, Kompetencie: rozvíja komunikačné kompetencie na reálnych zadaniach , zlepšuje si schopnosť pracovať v tíme, má prezentačné a kreatívne schopnosti, ktoré využíva pri tvorbe prezentácie.	
Stručná osnova predmetu: Zdroje a východiská súčasného manažmentu – základné koncepcie a strategické prístupy. Funkcie manažmentu, vzťah manažmentu a marketingu. Manažér, manažérske zručnosti a role.	

Proces rozhodovania – identifikácia problémov, ktoré vyžadujú manažérske rozhodnutia.
 Význam procesu plánovania, dôvody zlyhania plánov.
 Organizovanie a delegovanie právomocí.
 Personálne zabezpečenie a vedenie ľudí, komunikácia so zamestnancami, ich vzdelávanie a motivácia.
 Kontrolný proces – techniky a metódy.
 Marketingové prostredie.
 Marketingový informačný systém.
 Marketingový mix a jeho štruktúra.
 Proces vývoja nových produktov.
 Proces nákupného rozhodovania.

Odporúčaná literatúra:

JAKUBÍKOVÁ, D.: Strategický marketing. Praha : Grada, 2013. 368 s.
 ISBN 978-80-247-4670-8.
 RYBANSKÝ, R. – JÁNOŠOVÁ, D.: Manažment a marketing. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2015. 191 s. ISBN 978-80-8105-738-0.
 RYBANSKÝ, R. – JÁNOŠOVÁ, D.: Manažment a digitálne hry. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2015. 162 s. ISBN 978-80-8105-803-5.
 SEDLÁK, M.: Základy manažmentu. Bratislava : Wolters Kluwer, 2012. 330 s.
 ISBN 978-80-8078-455-3
 SLÁVIK, Š.: Strategický manažment. Bratislava : Sprint dva, 2013. 390 s.
 ISBN 978-80-89393-96-1.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 112

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
30.36	41.96	16.96	8.04	2.68	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: doc. PhDr. Denisa Jánošová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDIO	Názov predmetu: marketing digitálnych hier 02/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách (max. 2 ospravedlnené absencie; 50% účasť v prípade individuálneho študijného plánu). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a prezentácia semestrálneho projektu zameraného na komunikačnú stratégiu konkrétnej digitálnej hry (20 + 20 bodov), • 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, že študent dosiahol minimálne 36 bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 – 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 – 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - študent 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 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 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, výstavy a veľtrhy
 - 5.4. Guerilla marketing, sponzoring
 - 5.5. Marketingová komunikácia mobilných hier. ARM Funnel
 - 5.6. Cross-promotion
6. Participatívna politika digitálnoherného sektoru

Odporúčaná literatúra:

ALOMARI, K. M., SOOMRO, T. R., SHAALAN, K.: Mobile Gaming Trends and Revenue Models. In FUJITA, H. a kol. (eds): IEA/AIE 2016: Trends in Applied Knowledge-Based Systems and Data Science. Cham : Springer, 2016, s. 671-683.

DRESKIN, J.: A Practical Guide to Indie Game Marketing. Londýn : Taylor & Francis Ltd., 2016.

LEBOFF, G.: Sticky marketing: Why everything in marketing has changed and what to do about it. Londýn : Kogan Page, 2011.

LUTTON, W.: Free-to-Play: Making Money From Games You Give Away. Londýn : New Riders, 2013.

MAGO, Z.: Fake-vertising and Mobile Games: Case Study of 'Pull the Pin' Ads. In Communication Today. 2020, roč. 11, č. 2, s. 132-147. ISSN 1338-130X.

PÚCHOVSKÁ, O., MAGO, Z.: Celebrity endorsement within digital games' commercials. In KUSÁ, A., ZAUŠKOVÁ, A., RUSŇÁKOVÁ, L. (eds.): Marketing Identity : Digital Mirrors – part II. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2018, s. 153-167.

STEINBERG, S.: Videogame Marketing and PR. Power Play Publishing, 2007.

SVĚTLÍK, J. a kol.: Reklama : teorie, koncepce, modely. Rzeszow : WSIZ, 2017.

WESLEY, D., BARCZAK, G.: Innovation and Marketing in the Video Game Industry: Avoiding the Performance Trap. New York : Routledge, 2010.

ZÁHORA, Z.: Hráči digitálních her jako součást marketingu nových médií. In BÁRTEK, T., BUČEK, D. (eds.): Herní Studia. Sborník z CONference 2013. Brno : Flow, 2014, s. 108-125.

ZACKARIASSON, P., DYMEK, M.: Video Game Marketing : A student textbook. Londýn : Taylor & Francis Ltd., 2016.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 111

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
2.7	23.42	45.95	20.72	7.21	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMEDV/21bdTEDIO02/21	Názov predmetu: mediálna výchova a digitálne hry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (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 zaradujúcimi 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 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 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, základné smery, prístupy a ich charakteristika. 4. Uplatňovanie mediálnej výchovy vo formálnom a neformálnom vzdelávaní.	

5. Žánre a subžánre digitálnych hier – ich bližšia špecifikácia prostredníctvom príkladov z praxe.
6. „Akčné hry“ a rozvoj kritického myslenia.
7. Herný žánr „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.: Game and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. In Simulation & Gaming, 2006, roč. 37, č. 1, s. 6-23. ISSN 1046-8781.
- BUCKINGHAM, D.: Media education. Literacy, learning and contemporary culture. Cambridge : Polity Press, 2013. 232 s. ISBN 978-0-745-65941-1.
- BUČEK, S.: Typológie hier nezaložené na herných mechanikách. In Mediální studia/Media studies, 2013, 3/2013, s. 323-336. ISSN 1801-9978.
- BUČKOVÁ, Z., RUSŇÁKOVÁ, L.: The issue of game genre typology in the Slovak online game-magazine Sector. In PETRANOVÁ, D., MATÚŠ, J., MENDELOVÁ, D. (eds.): Marketing Identity – Brands we love - part 1. Conference Proceedings from International Scientific Conference 8th - 9th November 2016. Trnava : FMK UCM, 2016, s. 280-294. ISBN 978-80-8105-840-0.
- CAILLOIS, R.: Hry a lidé. Masky a závraty. Praha : Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5.
- DOVEY, J., KENNEDY, W. H.: Game Cultures : Computer games as New Media. Berkshire : Open University Press, 2006. 171 s. ISBN 0-335-21358-8.
- GREGUSOVÁ, M., DROBNÝ, M.: Deti v sieti. Ako chrániť seba a naše dieťa na internete. www.zodpovedne.sk, 2013. 112 s. ISBN 978-80-970676-6-3. [online]. [2018-08-09]. Dostupné na: <<https://www.zodpovedne.sk/index.php/sk/component/jdownloads/finish/1-knihy-a-prirucky/9-kniha-deti-v-sieti-2013-14?Itemid=0>>.
- HUIZINGA, J.: Jeseň stredoveku. Homo ludens. Bratislava : Tatran, 1990. 377 s. ISBN 80-222-0211-8.
- JUUL, J.: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In COPIER, M., RAESSENS, J.: Level Up: Digital Games Research. Conference Proceedings. Utrecht : Utrecht University, 2003. [online]. [2018-08-09]. Dostupné na: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>.
- KOZA, T.: Herné žánre – čo kam patrí?. [online]. [2018-08-09]. Dostupné na: <<http://tech.sme.sk/c/2544625/herne-zanre-co-kam-patri.html>>.
- PETRANOVÁ, D.: Mediálna výchova a kritické myslenie. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2013. 108 s. ISBN 978-80-8105-492-1.
- RADOŠINSKÁ, J.: Digital Role-Playing Games as Artefacts of Media Culture. In Mediterranean Journal of Social Sciences, 2016. roč. 7, č. 2, s. 368-375. ISSN 2039-9340.
- WOLF, M. J. P.: Genre and the Video Game. The Medium of the Video Game. Austin, TX : University of Texas Press, 2001. 223 s. ISBN 978-0-292-79150-3.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 42							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	4.76	16.67	38.1	40.48	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. et Bc. Lucia Škripcová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bd135/21	Názov predmetu: mediálny ateliér - výtvarná kultúra I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 50 % hodnotenia predstavujú pravidelné konzultácie zadaných semestrálnych tém, účasť a aktívne zapájanie sa na prednáškach k daným témam, ako aj na ateliérových výstavách (50 bodov). • 50 % hodnotenia predstavuje samostatná realizácia a prezentácia anatomického cvičenia podľa reality (kresba) a dvoch ucelených autorských praktických výstupov – umeleckých diel v primeranej výtvarnej kvalite na dve semestrálne témy a techniky, ktoré musia byť obsahovo a formálne previazané s učivom predmetu a mali by nadväzovať na kontexty tvorby kľúčových autorov z dejín umenia (25 + 25 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozvíjajú si svoje výtvarné schopnosti potrebné pre štúdium súvisiace s vizuálnou komunikáciou, • oboznámia sa so špecifikami výtvarnej kultúry, základnými technikami a postupmi, • dokážu uplatniť techniky a postupy výtvarného umenia v technikách mediálnej komunikácie, • vedia aplikovať teoretické poznatky a vlastné výtvarné schopnosti pri koncipovaní vlastného zámeru, • na základe aktuálnych učebných osnov dokážu formulovať vhodné témy, výtvarné problémy a priradiť vhodné výtvarné postupy, • dokážu koncipovať aj zdôvodniť postup činnosti, vedia zvoliť vhodné metódy modelovej výtvarnej edukácie, • rozvíjajú si kreativnosť, samostatnosť, • zdokonaľujú si svoje organizačné, komunikačné a prezentačné schopnosti pri organizovaní	

výstavy a prezentovaní svojej práce.							
Stručná osnova predmetu: 1. Podnety z dejín výtvarného umenia - ukážky výtvarnej kultúry. 2. Kompozície z psychologického a výtvarno-estetického hľadiska. 3. Farebné spektrum, vlastnosti farieb, symbolika farieb, rôzne výtvarné techniky. 4. Vlastná tvorba – rozvoj kreativity, výtvarných schopností a praktických zručností. 5. Kresba predmetná a figurálna, štylizácia prírodných a umelých tvarov, výtvarná 6. štylizácia, autoportrét, apropiácia, koláž, frotáž, asambláž, ilustrácia, fotomontáž, 7. komiks, homage (pocta výtvarníkovi), ready-made, minimalizmus, land-art. 8. Individuálne konzultácie domácich prác. 9. Výsledná kolektívna výstava prác študentov.							
Odporúčaná literatúra: ECO, U.: Meze interpretace. Praha : Karolinum, 2004. ECO, U.: Skeptikové a těšitelé. Praha : Argo, 2006. FOUCAULT, M.: Za zrkadlom moderny. Bratislava : Archa, 1991. FRANKS, G.: KRESLÍME TUŽKOU KROK ZA KROKEM (Příručka pro výtvarníky). Praha : SVOJTKA & Co, 2005. GERŽOVÁ, J.: Slovník světového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia. Bratislava : Profil, 1999. GOMBRICH, E. H.: Příběh umění. Praha : Argo, 1995. KENTOVÁ, S.: KOMPOZÍCIA (Umenie zblízka). Bratislava : PERFEKT, 1996. KOL. AUTOROV: Dejiny umenia/Maliarstvo-sochárstvo-architektúra. Bratislava : Mladé letá, 1998.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky: Kľúčové slová: výtvarné výrazové prostriedky, kompozícia, farba, výtvarné techniky, kresba, maľba, fotografia, koláž, montáž, frotáž, asambláž, štylizácia, žáner, námet, interpretácia, ilustrácia, autoportrét, portrét, zátišie, ikona, komiks, land-art, kubizmus, ready-made, minimalizmus, diptych, apropiácia, autor, dielo, divák, tvorba, kreativita							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 9							
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. art. Petra Cepková, ArtD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bd136/21	Názov predmetu: mediálny ateliér - výtvarná kultúra II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 50 % hodnotenia predstavujú pravidelné konzultácie zadaných semestrálnych tém, účasť a aktívne zapájanie sa na prednáškach k daným témam, ako aj na ateliérových výstavách (50 bodov). • 50 % hodnotenia predstavuje samostatná realizácia a prezentácia anatomického cvičenia podľa reality (kresba) a dvoch ucelených autorských praktických výstupov – umeleckých diel v primeranej výtvarnej kvalite na dve semestrálne témy a techniky, ktoré musia byť obsahovo a formálne previazané s učivom predmetu a mali by nadväzovať na kontexty tvorby kľúčových autorov z dejín umenia (25 + 25 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozvíjajú si svoje výtvarné schopnosti potrebné pre štúdium súvisiace s vizuálnou komunikáciou, • oboznámia sa so špecifikami výtvarnej kultúry, základnými technikami a postupmi, • dokážu uplatniť techniky a postupy výtvarného umenia v technikách mediálnej komunikácie, • vedia aplikovať teoretické poznatky a vlastné výtvarné schopnosti pri koncipovaní vlastného zámeru, • na základe aktuálnych učebných osnov dokážu formulovať vhodné témy, výtvarné problémy a priradiť vhodné výtvarné postupy, • dokážu koncipovať aj zdôvodniť postup činnosti, vedia zvoliť vhodné metódy modelovej výtvarnej edukácie, • rozvíjajú si kreativnosť, samostatnosť, • zdokonaľujú si svoje organizačné, komunikačné a prezentačné schopnosti pri organizovaní	

výstavy a prezentovaní svojej práce.							
Stručná osnova predmetu: 1. Podnety z dejín výtvarného umenia - ukážky výtvarnej kultúry. 2. Kompozície z psychologického a výtvarno-estetického hľadiska. 3. Farebné spektrum, vlastnosti farieb, symbolika farieb, rôzne výtvarné techniky. 4. Vlastná tvorba – rozvoj kreativity, výtvarných schopností a praktických zručností. 5. Kresba predmetná a figurálna, štylizácia prírodných a umelých tvarov, výtvarná 6. štylizácia, autoportrét, apropiácia, koláž, frotáž, asambláž, ilustrácia, fotomontáž, 7. komiks, homage (pocta výtvarníkovi), ready-made, minimalizmus, land-art. 8. Individuálne konzultácie domácich prác. 9. Výsledná kolektívna výstava prác študentov.							
Odporúčaná literatúra: ECO, U.: Meze interpretace. Praha : Karolinum, 2004. ECO, U.: Skeptikové a těšitelé. Praha : Argo, 2006. FOUCAULT, M.: Za zrkadlom moderny. Bratislava : Archa, 1991. FRANKS, G.: KRESLÍME TUŽKOU KROK ZA KROKEM (Příručka pro výtvarníky). Praha : SVOJTKA & Co, 2005. GERŽOVÁ, J.: Slovník světového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia. Bratislava : Profil, 1999. GOMBRICH, E. H.: Příběh umění. Praha : Argo, 1995. KENTOVÁ, S.: KOMPOZÍCIA (Umenie zblízka). Bratislava : PERFEKT, 1996. KOL. AUTOROV: Dejiny umenia/Maliarstvo-sochárstvo-architektúra. Bratislava : Mladé letá, 1998.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 9							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
88.89	11.11	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. art. Petra Cepková, ArtD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bd137/21	Názov predmetu: mediálny ateliér - výtvarná kultúra III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 50 % hodnotenia predstavujú pravidelné konzultácie zadaných semestrálnych tém, účasť a aktívne zapájanie sa na prednáškach k daným témam, ako aj na ateliérových výstavách (50 bodov). • 50 % hodnotenia predstavuje samostatná realizácia a prezentácia anatomického cvičenia podľa reality (kresba) a dvoch ucelených autorských praktických výstupov – umeleckých diel v primeranej výtvarnej kvalite na dve semestrálne témy a techniky, ktoré musia byť obsahovo a formálne previazané s učivom predmetu a mali by nadväzovať na kontexty tvorby kľúčových autorov z dejín umenia (25 + 25 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozvíjajú si svoje výtvarné schopnosti potrebné pre štúdium súvisiace s vizuálnou komunikáciou, • oboznámia sa so špecifikami výtvarnej kultúry, základnými technikami a postupmi, • dokážu uplatniť techniky a postupy výtvarného umenia v technikách mediálnej komunikácie, • vedia aplikovať teoretické poznatky a vlastné výtvarné schopnosti pri koncipovaní vlastného zámeru, • na základe aktuálnych učebných osnov dokážu formulovať vhodné témy, výtvarné problémy a priradiť vhodné výtvarné postupy, • dokážu koncipovať aj zdôvodniť postup činnosti, vedia zvoliť vhodné metódy modelovej výtvarnej edukácie, • rozvíjajú si kreativnosť, samostatnosť,	

- zdokonaľujú si svoje organizačné,

Stručná osnova predmetu:

1. Základné teoreticko-metodologické východiská,
2. Podstata a význam teórie a dejín umenia z hľadiska vnútornej štruktúry média,
3. Autor - dielo - divák (význam a dôležitosť tohto vzťahu v umení),
4. Interpretácia výtvarného diela – formy a metódy (verbálna, vizuálna, realizačná),
5. Psychologické a estetické aspekty výtvarnej tvorby (hravosť, tvorivosť, zážitkovosť),
6. Stručný vývoj teórie a dejín umenia (vizuálna a verbálna interpretácia konkrétnych diel),
7. Oboznámenie sa s jednotlivými umeleckými žánrami a ich špecifikami,
8. Špecifiká vizuálnej kultúry, výtvarnej tvorby a percepcie výtvarného diela,
9. Vizuálna komunikácia, výtvarný jazyk, výtvarné výrazové prostriedky, kompozičné princípy, farebné spektrum, vlastnosti farieb, symbolika farieb, rôzne výtvarné techniky,
10. Oboznámenie sa s konkrétnymi semestrálnymi témami a zadaniami. Každé zadanie praktického cvičenia je okrem teoretického zdôvodnenia a analýzy, doplnené obrazovou prílohou umeleckých konceptov a autorských programov dokumentujúcich rôzne polohy a prístupy tvorivého procesu s ukázkami kultových diel domácich a zahraničných osobností dejín umenia,
11. Procesno–tvorivá fáza. Tvorba autorsky koncipovaných výtvarných diel - praktická realizácia zadaných tém a overenie teoretických poznatkov z prezentovaných ukážok v rámci teoretických prednášok. Formou konzultácií, osobného prístupu (pedagóg – študent) a dostatočného časového priestoru na konzultácie sa kladie dôraz na tvorivý proces, analytické myslenie, kreativitu, technologické zvládnutie tém a konečný výstup,
12. Výsledná kolektívna výstava prác študentov.

Odporúčaná literatúra:

ECO, U.: Meze interpretace. Praha : Karolinum, 2004.
 ECO, U.: Skeptikové a těšitelé. Praha : Argo, 2006.
 FOUCAULT, M.: Za zrkadlom moderny. Bratislava : Archa, 1991.
 FRANKS, G.: KRESLÍME TUŽKOU KROK ZA KROKEM (Příručka pro výtvarníky). Praha : SVOJTKA & Co, 2005.
 GERŽOVÁ, J.: Slovník světového a slovenského výtvarného umění druhé poloviny 20. století. Bratislava : Profil, 1999.
 GOMBRICH, E. H.: Příběh umění. Praha : Argo, 1995.
 KENTOVÁ, S.: KOMPOZÍCIA (Umenie zblízka). Bratislava : PERFEKT, 1996.
 KOL. AUTOROV: Dejiny umenia/Maliarstvo-sochárstvo-architektúra. Bratislava : Mladé letá, 1998.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Kľúčové slová: výtvarné výrazové prostriedky, kompozícia, farba, výtvarné techniky, kresba, maľba, fotografia, koláž, montáž, frotáž, asambláž, štylizácia, žáner, námet, interpretácia, ilustrácia, autoportrét, portrét, zátišie, ikona, komiks, land-art, kubizmus, ready-made, minimalizmus, diptych, apropiácia, autor, dielo, divák, tvorba, kreativita

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 13

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. art. Petra Cepková, ArtD.
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bd138/21	Názov predmetu: mediálny ateliér - výtvarná kultúra IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): • 50 % hodnotenia predstavujú pravidelné konzultácie zadaných semestrálnych tém, účasť a aktívne zapájanie sa na prednáškach k daným témam, ako aj na ateliérových výstavách (50 bodov). • 50 % hodnotenia predstavuje samostatná realizácia a prezentácia anatomického cvičenia podľa reality (kresba) a dvoch ucelených autorských praktických výstupov – umeleckých diel v primeranej výtvarnej kvalite na dve semestrálne témy a techniky, ktoré musia byť obsahovo a formálne previazané s učivom predmetu a mali by nadväzovať na kontexty tvorby kľúčových autorov z dejín umenia (25 + 25 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: • rozvíjajú si svoje výtvarné schopnosti potrebné pre štúdium súvisiace s vizuálnou komunikáciou, • oboznámia sa so špecifikami výtvarnej kultúry, základnými technikami a postupmi, • dokážu uplatniť techniky a postupy výtvarného umenia v technikách mediálnej komunikácie, • vedia aplikovať teoretické poznatky a vlastné výtvarné schopnosti pri koncipovaní vlastného zámeru, • na základe aktuálnych učebných osnov dokážu formulovať vhodné témy, výtvarné problémy a priradiť vhodné výtvarné postupy, • dokážu koncipovať aj zdôvodniť postup činnosti, vedia zvoliť vhodné metódy modelovej výtvarnej edukácie, • rozvíjajú si kreativnosť, samostatnosť, • zdokonaľujú si svoje organizačné, komunikačné a prezentačné schopnosti pri organizovaní	

výstavy a prezentovaní svojej práce.							
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Podnety z dejín výtvarného umenia - ukážky výtvarnej kultúry. 2. Kompozície z psychologického a výtvarno-estetického hľadiska. 3. Farebné spektrum, vlastnosti farieb, symbolika farieb, rôzne výtvarné techniky. 4. Vlastná tvorba – rozvoj kreativity, výtvarných schopností a praktických zručností. 5. Kresba predmetná a figurálna, štylizácia prírodných a umelých tvarov, výtvarná 6. štylizácia, autoportrét, apropiácia, koláž, frotáž, asambláž, ilustrácia, fotomontáž, 7. komiks, homage (pocta výtvarníkovi), ready-made, minimalizmus, land-art. 8. Individuálne konzultácie domácich prác. 9. Výsledná kolektívna výstava prác študentov. 							
Odporúčaná literatúra: <p>ECO, U.: Meze interpretace. Praha : Karolinum, 2004.</p> <p>ECO, U.: Skeptikové a těšitelé. Praha : Argo, 2006.</p> <p>FOUCAULT, M.: Za zrkadlom moderny. Bratislava : Archa, 1991.</p> <p>FRANKS, G.: KRESLÍME TUŽKOU KROK ZA KROKEM (Příručka pro výtvarníky). Praha : SVOJTKA & Co, 2005.</p> <p>GERŽOVÁ, J.: Slovník světového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia. Bratislava : Profil, 1999.</p> <p>GOMBRICH, E. H.: Příběh umění. Praha : Argo, 1995.</p> <p>KENTOVÁ, S.: KOMPOZÍCIA (Umenie zblízka). Bratislava : PERFEKT, 1996.</p> <p>KOL. AUTOROV: Dejiny umenia/Maliarstvo-sochárstvo-architektúra. Bratislava : Mladé letá, 1998.</p>							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 13							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
76.92	23.08	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. art. Petra Cepková, ArtD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI008/21	Názov predmetu: metódy výskumu a práca s dátami
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Odovzdanie čiastkových úloh počas semestra v termínoch stanovených vyučujúcimi. Odovzdanie finálneho návrhu výskumu v termíne stanovenom vyučujúcimi. Výsledná známka zodpovedá percentuálnemu hodnoteniu za všetky úlohy z predmetu. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov. Na termíny skúšky potrebné nahlasovanie v systéme AIS, neabsolvovanie termínu, na ktorý sa študent prihlásil (a potom neodhlásil), bude automaticky hodnotené Fx. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 % – 93 % = A 92 % - 85 % = B 84 % – 76 % =C 75 % – 68 % =D 67 % – 60 % =E 59 % 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 naplánovať 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. a kol. 1990. Metodológia a metódy psychologického výskumu. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo. 423 s. ISBN 80-68-0019-8.

FERJENČÍK, Ján. 2000. Úvod do metodologie psychologického výskumu. 1. vyd. Praha: Portál. 255 s. ISBN 80-7178-367-6.

HENDL, J. 2016. Kvalitatívny výskum. Praha : Portál. 408 s. ISBN 978-80-262-0982-9.

ONDREJKOVIČ, P. 2017. Kapitoly z metodológie výskumu v sociálnych vedách. Clientservice. 318 s. ISBN 9788097266103.

RITOMSKÝ, A. 2016. Metodológia projektovania psychologického výskumu. Aleš Čeněk. 202 s. ISBN 9788073806019.

TOMŠÍK, R. 2017. Kvantitatívny výskum v pedagogických vedách. Nitra: Univerzita konštantína filozofa v Nitre. 505 s. ISBN 978-80-558-1206-9.

TRNKA, A. 2016. Základné štatistické metódy marketingového výskumu. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie, Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. 120 s. ISBN 978-80-8105-768-7.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 109

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
56.88	11.01	17.43	8.26	6.42	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD., Mgr. Anna Paulína Jelínková

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI006/21	Názov predmetu: naratívny dizajn
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 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 %): <ul style="list-style-type: none"> • 80 % hodnotenia tvorí priebežné vypracovanie zadaní kreatívneho a analytického charakteru, súvisiacich s hernou scenáristikou a naratívnym dizajnom. • 20 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (20 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, že študent dosiahol minimálne 12 bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> - 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: Naratív a príbeh. Základné pojmy a charakteristiky Herné naratívy vo vzťahu k naratívom v iných médiách. Trojaktová štruktúra a jej uplatnenie v hrách Narativita hier. Vlastné herné naratívne štruktúry. Lineárne a nelineárne naratívy Vzťah interaktivity a narativity	

Herné svety. Herný dizajn ako naratívna architektúra Herné postavy. Protagonista a antagonista Herný konflikt Herný scenár, jeho formátovanie a iné dôležité dokumenty v hernom vývoji Písanie pre hry v praxi Herné trópy a možnosti inovácie rozprávačských postupov							
Odporúčaná literatúra: AARSETH, E. J.: Cybertext: Perspectives on ergodic literature. JHU Press, 1997. BERGER, R.: Dramatic Storytelling & Narrative Design: A Writer's Guide to Video Games and Transmedia. CRC Press, 2019. BREAULT, M.: Narrative Design. The Craft of Writing for Games. CRC Press, 2020. CAVAZZA, M. - PIZZI, D.: Narratology for Interactive Storytelling: A Critical Introduction. In: Göbel S., Malkewitz R., Iurgel I. (eds): Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment. TIDSE 2006. Lecture Notes in Computer Science, vol 4326. Springer, Berlin, Heidelberg DESPAIN, W.: Professional techniques for video game writing. CRC Press, 2020 DILLE, F. - PLATTEN, J. Z.: The ultimate guide to video game writing and design. Lone Eagle Publishing Company, 2007. FRASCA, G.: Simulation versus narrative. In: The video game theory reader, 2003, 221-235. JENKINS, H.: Game design as narrative architecture. Computer, 2004, 44.3: 118-130. KOENITZ, H. et al. (ed.): Interactive digital narrative: history, theory and practice. Routledge, 2015. MADEJ, K. S.: "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. 2008. MURRAY, J. H.: The last word on ludology v narratology in game studies. In: International DiGRA Conference. 2005. p. 1-5. MURRAY, J. H.: Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace. MIT press, 2017 (2. vyd.). RYAN, M. - THON, J. (ed.): Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology. U of Nebraska Press, 2014 SIMONS, J. et al.: Narrative, games, and theory. Game studies, 2007, 7.1. ZIMMERMAN, E.: Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. First person: New media as story, performance, and game, 2004, 154.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 180							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
29.44	15.0	29.44	14.44	8.33	3.33	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI1	Názov predmetu: nové trendy a médiá I. 29/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent môže spolu získať 100 bodov (100 %): <ul style="list-style-type: none"> ● 20 % hodnotenia tvorí vypracovanie zadania na priebežnú úlohu – prezentácia vybraného trendu (určuje vhodnosť či nevhodnosť témy pre účely semestrálnej práce), ● 80 % hodnotenia tvorí vypracovanie a odovzdanie semestrálnej práce (identifikácia a analýza trendu z médií, rozsah 10 normostrán textu). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). V prípade, že študent odovzdá prácu, ktorá kvalitatívne alebo inak nespĺňa požadované nároky na záverečnú semestrálnu prácu, prihlási sa na opravný termín, ktorý pozostáva z ústnej skúšky z prebraných okruhov výučby počas semestra a z odovzdania prepracovanej seminárnej práce v rozsahu 15 normostrán. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 93 = A 92 – 85 = B 84 – 76 = C 75 – 68 = D 67 – 60 = E 59 a menej = FX Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolene sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13). Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:	

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

Povinná literatúra:

Brečka, S. a kol.: Od tamtamov po internet. Bratislava : EuroKódex BVŠP, 2009.

Manovich, L.: The language of new media. Massachusetts : MIT Press, 2002.

Radošinská, J.: Mediálna zábava v 21. storočí. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2016.

Radošinská, J.: Teoretické aspekty filmov o superhrdinoch. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2018.

Reifová, I.: Slovník mediální komunikace. Praha : Portál, 2004.

Odporúčaná literatúra:

McQuail, D.: Úvod do teorie masové komunikace. Praha : Portál, 2009.

Jiráček, J., Köpplová, B.: Média a společnost. Praha : Portál, 2003.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 5

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
20.0	0.0	0.0	40.0	20.0	20.0	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI130/21	Názov predmetu: nové trendy a médiá II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent môže spolu získať 100 bodov (100 %): - 30 % hodnotenia tvorí vypracovanie seminárnej práce (5 normostrán), ktorá pozostáva len z vlastného autorského textu na tému vybraného trendu, ktorý mal v živote študenta závažný dopad na jeho prežívanie, rozhodovanie a správanie. - 70 % hodnotenia tvorí ústna skúška zo všetkých prebratých okruhov v zimnom aj letnom semestri tohto predmetu. <ul style="list-style-type: none"> • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13). Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> - oboznámi sa s aktuálnym stavom nových médií a nových trendov, - je schopný predikovať vývoj v tejto oblasti, - získa prehľad nielen o zabehnutých teóriách a ich aplikácii v praxi, ale aj o trendoch, ktoré sú ešte len na začiatku svojej cesty, - bude schopný samostatne analyzovať faktory, ktoré vývoj trendov ovplyvňujú, 	

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

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

RADOŠINSKÁ, J.: Mediálna zábava v 21. storočí. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2016.
PRAVDOVÁ H., RADOŠINSKÁ, J., VIŠŇOVSKÝ, J.: Slovník vybraných pojmov z mediálnych štúdií. Trnava : FMK UCM, 2016.
MCQUAIL, D.: Úvod do teorie masové komunikace. Praha : Portál, 2009.
RADOŠINSKÁ, J., VIŠŇOVSKÝ, J.: Aktuálne trendy v mediálnej kultúre. Trnava: FMK UCM, 2013.
REIFOVÁ, I.: Slovník mediální komunikace. Praha : Portál, 2004.
www.medialne.sk
www.omediach.sk

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 5

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
40.0	20.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava							
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie							
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI900/21		Názov predmetu: obhajoba záverečnej práce					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 10							
Odporúčaný semester/trimester štúdia:							
Stupeň štúdia: I.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 30							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
26.67	16.67	13.33	13.33	20.0	10.0	0.0	0.0
Vyučujúci:							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI013/21	Názov predmetu: odborná prax
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 40s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 7	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu zahŕňajú odovzdanie nasledujúcich dokumentov: 1. Potvrdenie o vykonaní praxe v minimálnom rozsahu 40 hodín z pracoviska, v ktorom sa prax uskutočnila. Potvrdenie musí byť uvedené na hlavičkovom papieri pracoviska (ak spoločnosť má hlavičkový papier), musí obsahovať meno študenta, 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 do stanoveného dátumu (najneskôr do konca skúškového obdobia) odovzdať požadované dokumenty. Predmet je hodnotený absolvoval/ neabsolvoval. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent 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 samostatne riešiť zadania v podniku, dokáže analyzovať a hodnotiť marketingové, komunikačné, herné aktivity počas realizácie praxe; - je schopný vyvodzovať konštruktívne závery s perspektívnym využitím v praxi, dokáže prijímať spätnú väzbu a vie ohodnotiť výsledky svojej práce.	
Stručná osnova predmetu: Študent absolvuje predpísanú prax v#stanovenom rozsahu. Výber podniku/organizácie je na rozhodnutí študenta. Fakulta v#prípade záujmu študentom poskytuje možnosť absolvovania praxe v#spolupracujúcich podnikoch. Študent sa preukáže potvrdením o#absolvovaní praxe a sebahodnotením praxe v požadovanom rozsahu.	
Odporúčaná literatúra: Usmernenie k absolvovaniu odbornej praxe, dostupné na: https://fmk.sk/odborna-prax/	

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 107							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
31.78	0.93	0.0	0.0	0.0	0.0	41.12	26.17
Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI027/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie: KOMPETENCIE <ul style="list-style-type: none"> - 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: SCOTT, K.: Radical Candor. PanMacmillan, 2019. KAITILA, CH. : Game Jam Survival Guide. Packt Publishing, 2012. BRADY, J.: Global Game Jam: 48 Hours of Persistence, Programming, and Pizza at Scottish Game Jam. Bennion Kearny Limited, 2011. Sara Cornish, Matthew Farber, Alex Fleming, Kevin Miklasz. Game Jam Guide. ETC Press, 2017.	

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 49							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
65.31	16.33	12.24	6.12	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI028/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie: KOMPETENCIE <ul style="list-style-type: none"> - 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: SCOTT, K.: Radical Candor. PanMacmillan, 2019. KAITILA, CH. : Game Jam Survival Guide. Packt Publishing, 2012.	

BRADY, J.: Global Game Jam: 48 Hours of Persistence, Programming, and Pizza at Scottish Game Jam. Bennion Kearny Limited, 2011. Sara Cornish, Matthew Farber, Alex Fleming, Kevin Miklasz. Game Jam Guide. ETC Press, 2017.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 44							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
72.73	22.73	2.27	2.27	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI029/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie: KOMPETENCIE <ul style="list-style-type: none"> - 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: SCOTT, K.: Radical Candor. PanMacmillan, 2019. KAITILA, CH. : Game Jam Survival Guide. Packt Publishing, 2012. BRADY, J.: Global Game Jam: 48 Hours of Persistence, Programming, and Pizza at Scottish Game Jam. Bennion Kearny Limited, 2011. Sara Cornish, Matthew Farber, Alex Fleming, Kevin Miklasz. Game Jam Guide. ETC Press, 2017.	

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
87.5	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI030/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiaci stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania:	
Stručná osnova predmetu: Prakticky orientovaný povinne voliteľný predmet poskytuje študentom možnosť preveriť si svoje zručnosti v rôznych oblastiach tvorby hier, pričom sa okrem grafických a programátorských schopností sústreďuje predovšetkým na spoznávanie a zlepšovanie komunikačných schopností nevyhnutných v tímovej práci. Výučba prebieha formou účasti na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií. Každá skupina má za úlohu vytvoriť hrateľnú demoverziu hry na zadanú tému počas 48 hodín. Jam prakticky preverí predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu. Počas semestra sa členovia tímu prestriedajú tak, aby bolo možné vyhodnotiť kvality jednotlivých študentov, ktorí si okrem cenného sebahodnotenia z predmetu odnesú aj cenné položky do vlastného portfólia.	
Odporúčaná literatúra: SCOTT, K.: Radical Candor. PanMacmillan, 2019. KAITILA, CH. : Game Jam Survival Guide. Packt Publishing, 2012. BRADY, J.: Global Game Jam: 48 Hours of Persistence, Programming, and Pizza at Scottish Game Jam. Bennion Kearny Limited, 2011. Sara Cornish, Matthew Farber, Alex Fleming, Kevin Miklasz. Game Jam Guide. ETC Press, 2017.	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk	
Poznámky:	

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 7							
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. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI031/21	Názov predmetu: praktikum herného vývoja V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiaci stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie: KOMPETENCIE <ul style="list-style-type: none"> - 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: SCOTT, K.: Radical Candor. PanMacmillan, 2019. KAITILA, CH. : Game Jam Survival Guide. Packt Publishing, 2012. BRADY, J.: Global Game Jam: 48 Hours of Persistence, Programming, and Pizza at Scottish Game Jam. Bennion Kearny Limited, 2011. Sara Cornish, Matthew Farber, Alex Fleming, Kevin Miklasz. Game Jam Guide. ETC Press, 2017.	

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 4							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
75.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava							
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie							
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI032/21		Názov predmetu: praktikum herného vývoja VI.					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 2							
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.							
Stupeň štúdia: I.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiaci stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.							
Výsledky vzdelávania:							
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: SCOTT, K.: Radical Candor. PanMacmillan, 2019. KAITILA, CH. : Game Jam Survival Guide. Packt Publishing, 2012. BRADY, J.: Global Game Jam: 48 Hours of Persistence, Programming, and Pizza at Scottish Game Jam. Bennion Kearny Limited, 2011. Sara Cornish, Matthew Farber, Alex Fleming, Kevin Miklasz. Game Jam Guide. ETC Press, 2017.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 4							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
25.0	0.0	25.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučující: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21bdTEDI0	Názov predmetu: projektový manažment 03/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 60 bodov (60 %) hodnotenia tvorí vypracovaný, odovzdaný a prezentovaný semestrálny projekt. Aby bol študent úspešný musí za túto povinnosť dosiahnuť min. 40 bodov. 40 bodov (40 %) hodnotenia tvoria dva priebežné písomné testy, prvý priebežný test za max. 30 bodov, druhý priebežný test za max. 10 bodov. Za prvý priebežný test z plánovacej časti projektu musí študent min. 15 bodov a za druhý test z kontrolnej časti projektu musí študent získať min. 5 bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % (celkovo 60 bodov zo 100). V prípade, že študent nedosiahne minimálne 60 % (60 bodov) opakuje skúšku ústnou formou. Kritériá na hodnotenie semestrálneho projektu a jeho prezentáciu: # Preliminárna časť (3 body), # Úvod a záver (2 body) # Fázy PM (25 bodov), # Návrh komunikačnej kampane projektu (15 bodov), # Prezentácia semestrálneho projektu (15 bodov). Spolu za semestrálny projekt max. 60 bodov (60 %), min. 40 bodov (40 %). Kritériá na hodnotenie priebežných testov: Prvý priebežný test (zostrojenie a výpočet Pertovho diagramu, výpočet ciest, určenie kritickej cesty, grafické zobrazenie všetkých ciest projektu) max. 30 bodov (min. 15 bodov), Druhý priebežný test (zostrojenie Ganttovho diagramu a vyznačenie kritickej cesty) max. 10 bodov (min. 5 bodov), Spolu za priebežné testy max. 40 bodov (40 %), min. 20 bodov (20 %). Záverečná hodnotiaci stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • je schopný po absolvovaní predmetu vypracovať, zrealizovať a implementovať východiskový projekt inovácie, • dokáže využitím nadobudnutých teoretických poznatkov pripraviť ucelený návrh a stratégiu komunikačnej kampane, 	

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

Stručná osnova predmetu:

Základné teoretické a metodologické východiská. Projektový manažment: základné pojmy a východiská, procesy, úlohy, podstata, magický trojuholník, magická pyramída. Projekt - význam, charakteristika, vízia, zámer, vlastnosti, znaky, ciele.

Invenčná časť projektu Invencie – východisko pre tvorbu projektu, používané metódy a techniky. Kreativita – názorná ukážka vybraných metód a techník tvorivosti, konkrétne príklady ich praktického využitia. Aplikácia konkrétnej techniky pri získaní invencie na ďalšie vypracovanie projektu.

Prvá fáza projektu – Definovanie projektu: popis inovácie, ciele projektu, atribúty projektu, kritériá hodnotenia úspešnosti projektu, termín ukončenia projektu, zdroje potrebné na realizáciu projektu.

Druhá fáza projektu – Plánovanie projektu: dekompozícia prác na projekte, odhad času a nákladov, usporiadanie aktivít podľa časových a logických nadväzností, určenie kritickej cesty.

Tretia fáza projektu – Organizovanie projektu: tvorba projektového tímu, balíky pracovných úloh, manažér projektu a jeho úlohy pri vedení projektu.

Štvrtá fáza projektu – Kontrola projektu nástroje kontroly, projektu, Ganttov diagram, monitoring projektu, hodnotenie zmeny a riešenie problémov.

Piata fáza projektu – Ukončenie projektu: zhodnotenie efektívnosti a trvalej udržateľnosti projektu, určenie ďalšieho vývoja a formulovanie poznatkov z projektu.

Komunikačná kampaň (komunikácia s využitím digitálnych komunikačných nástrojov so zreteľom na daný návrh hry).

9.-12. Prezentácia semestrálneho projektu.

Odporúčaná literatúra:

DOLEŽAL, J.: Projektový management : Komplexne, prakticky a podle světových standardů. 1. vydanie: Praha : Grada Publishing, 2016. 424 s.

MÁCHAL, P., KOLEČKOVÁ, M.: Světové standardy projektového řízení. 1. vydanie: Praha : Grada Publishing, 2015. 144 s.

VŠETEČKA, P.: A Guide to the Project Thinking Body of Knowledge (PTBOK™ Guide) – Projektové myslenie, sprievodca súborom znalostí. 2. rozšírené vydanie anglicko-slovenské. Liptovský Mikuláš : Petr Všetěčka, 2017. 528 s.

ZAUŠKOVÁ, A., BEZÁKOVÁ, Z., MADLEŇÁK, A., MENDELOVÁ, D.: Kreativny projektový manažment. 1. vydanie. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda, 2014. 192 s.

www.projektoveriadenie.sk

www.pmi.sk

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský a anglický jazyk

Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 110							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
23.64	24.55	38.18	10.0	3.64	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: prof. Ing. Anna Zaušková, PhD., Mgr. Simona Ščepková							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI001/21	Názov predmetu: propedeutika digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Hodnotenie predmetu pozostáva z písomného testu. Študent môže získať max. 15 bodov (100%). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 8 z 15 bodov (60%). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent 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 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:

AARSETH, E.: Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD : The Johns Hopkins University Press, 1997.

ADAMS, E.: Fundamentals of Game Design. San Francisco, CA : New Riders, 2010.

CAILLOIS, R.: Man, play, and games. Chicago, IL : University of Illinois Press, 2001.

DONOVAN, T.: Replay: The History of Video Games. Lewes : Yellow Ant, 2010.

HUIZINGA, J.: Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Londýn : Routledge & Kegan Paul Ltd., 1949.

JÄRVINEN, A.: Gran Stylistimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere : Tampere University Press, 2002.

JUUL, J.: Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, MA : The MIT Press, 2005.

MAGO, Z.: Úvod do štúdia digitálnych hier I. Trnava : FMK, UCM v Trnave, 2020.

MÄYRÄ, F.: An Introduction to Game Studies: Games in Culture. Londýn : SAGE Publications Ltd., 2008.

ŠVELCH, J.: Počítačové hry jako nová média. In Mediální Studia: Český a slovenský čtvrtletník pro kritickou reflexii médií, 2008, roč. 3, č. 1, s. 8-35. ISSN 1800-9978.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 179

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
29.05	25.7	32.96	8.38	3.91	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI00	Názov predmetu: propedeutika mediálnych štúdií 02/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie testu uskutočňovaného v písomnej forme v rozsahu zodpovedajúcom poznatkom a vedomostiam, ktoré poslucháči získajú prostredníctvom cyklu prednášok. Súčasťou písomného preverenia vedomostí je praktické cvičenie zamerané na overenie vedomostí poslucháčov v rámci tvorby a úpravy vedeckého textu. Záverečná hodnotiacia stupnica: <ul style="list-style-type: none"> • 100 % – 93 % = A • 92 % – 85 % = B • 84 % – 76 % = C • 75 % – 68 % = D • 67 % – 60 % = E • 59 % a menej = FX Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13). Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> - 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:

RADOŠINSKÁ, J.: Propedeutika (mas)mediálnych štúdií. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2019.

KATUŠČÁK, D. a kol.: Akademická príručka. Martin : Osveta, 2005.

KATUŠČÁK, D.: Ako písať záverečné a kvalifikačné práce. Bratislava : Enigma, 2004.

ECO, U.: Jak napsat diplomovou práci. Praha : Votobia, 1997.

KOLEKTÍV AUTOROV: Stručný slovník masmediálnej a marketingovej komunikácie. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2006.

REIFOVÁ, I. a kol.: Slovník mediální komunikace. Praha : Portál, 2004.

BERGER, A. A.: Media Research Techniques. Londýn : SAGE Publications, 1998. 165 s. ISBN 0-7619-1536-2.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 179

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
12.85	42.46	23.46	15.08	5.59	0.56	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Monika Prostináková Hossová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI017/21	Názov predmetu: právne aspekty digitálnych médií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Účasť na prednáškach a aktivita na predmete. Úspešné absolvovanie písomnej skúšky z obsahu prednášok a povinnej literatúry. S prihliadnutím na pandemickú situáciu a pokyny príslušných úradov sa vedomostný test môže konať vo virtuálnej podobe. Stupnica hodnotenia: 100 % – 93 % = A 92 % – 85 % = B 84 % – 76 % = C 75 % – 68 % = D 67 % – 60 % = E 59 % a menej = FX Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13). Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> - 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:

VETERNÍKOVÁ, M.: Právna ochrana osobnosti. Procom, Bratislava 2003.
 WILFLING, P. – KOVÁČECHOVÁ, E.: Sloboda prejavu a žaloby na ochranu dobrej povesti. Pezinok : Via Iuris, 2011. Dostupné na internete: http://www.viaiuris.sk/stranka_data/subory/analyzy/bsudy.pdf 3. ŠVIDROŇ, J.: Základy práva duševného vlastníctva. Bratislava. JUGA 2000
 VOJČÍK, P., MIŠČÍKOVÁ, R.: Základy práva duševného vlastníctva. Košice TYPOPRESS 2004. 5.
 MURÍN, P.: Slovenské masmediálne právo. Bratislava EPOS 2010

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 44

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
15.91	38.64	29.55	9.09	6.82	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: JUDr. PhDr. Martin Solík, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI005/21	Názov predmetu: prípadové štúdie digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: - priebežné hodnotenie: aktívna účasť na seminároch (cca 40 %), domáca príprava (cca 20 %) - záverečné hodnotenie: tímová práca s individuálnym hodnotením (cca 40 %) Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať z každej povinnej časti určený počet bodov. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> - schopnosť kriticky zhodnotiť digitálnu hru z vybranej formalistickej (napr. rozbor mechaník, štruktúry naratívu, monetizácie...) či obsahovej (napr. sémiotickej, kritickej, kontextuálnej...) perspektívy - vedomosti o štruktúre a procese tvorby prípadovej štúdie, - zručnosti v písaní a analýze odborného textu, - zručnosti v organizácii vedeckých aktivít (workshopy, konferencie, panely, postery...) - v osobných kompetenciách, a to najmä komunikačných a digitálnych - základné poznatky o fungovaní znakových systémov a hlavných princípoch semiotiky a lingvistiky - základné poznatky o ideológiách a ich prejavoch v digitálnych hrách a ďalších médiách 	
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Úvod <ol style="list-style-type: none"> a. Hra na akademikov b. Čo sú prípadové štúdie? 2. Teória a metóda: <ol style="list-style-type: none"> a. Prečo má zmysel skúmať hry? b. Ako hľadať významy v hrách? c. Semiotika, lingvistika, ideológia 3. Teoretická konferencia <ol style="list-style-type: none"> 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 Casual 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. KAFAI, 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. Theam biguity 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: 174							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
20.11	21.26	25.86	16.67	13.79	2.3	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI003/21	Názov predmetu: psychológia a sociológia komunikácie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienkou absolvovania predmetu je absolvovanie písomnej skúšky. Na termíny skúšky potrebné nahlasovanie v systéme Ais, nedostavenie sa na termín, na ktorý sa študent prihlásil (a neodhlásil), bude automaticky hodnotené Fx. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 % – 93 % = A 92 % - 85 % = B 84 % – 76 % =C 75 % – 68 % =D 67 % – 60 % =E 59 % 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:

- BERNE, E. 2011. Jak si lidé hrají. Praha: Portál. 200 s. ISBN 9788073679927.
- EKMAN, P. 2014. O klamání: Ako odhaliť podvádzanie v politike, na trhu a v manželstve. Bratislava: Aleph. 320 s. ISBN 978-80-89491-12-4.
- HEWSTONE, M. STROEBE, W. 2008. Sociální psychologie: moderní učebnice sociální psychologie. Praha: Portál, 2008. 768 s. ISBN 8073670925.
- LIDWELL, W. – HOLDEN, K. – BUTLER, J. 2011. Univerzální principy dizajnu. Brno: Computer Press, 2011. 272 s. ISBN 9788025135402.
- PECH, J. 2014. Řeč těla & umění komunikace. Praha: NS Svoboda. 138 s. ISBN 978-80-205-0606-1.
- SMĚKAL, Vladimír. 2001. Transakční analýza: Příručka. [Online]. Brno, 2001. 60 s. Dostupné:< https://is.muni.cz/el/1423/podzim2004/PSY749/PRIRUCKA_TA.pdf >.[9.3.2016].
- ŠMAHEL, David. 2003. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělý dětmi. Praha, Triton, 2003. 157 s. ISBN 80-7254-360-1.
- VYBÍRAL, Z. (2005). Psychologie komunikace. Praha: Portál. 320 s. ISBN 80-7178-998-4.
- WILMOT, W. W. – HOCKEROVÁ, J. L. 2004. Interpersonální konflikt. Bratislava: Ikar. 488 s. ISBN 8055108323.
- WILSON, R. E., GOSLING, S. E. GRAHAM, L. T. 2012. A review of Facebook Research in Social Sciences. In Perspectives on Psychological Science 7(3), 2012.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 173

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
11.56	20.81	26.01	25.43	16.18	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI102/21	Názov predmetu: reklamná fotografia a dizajn I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Hlavnou podmienkou pre absolvovanie predmetu je nafotografovanie a odovzdanie semestrálnej práce spolu textovou anotáciou. Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach a minimálne dve povinné konzultácie. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 93 = A; 92 – 85 = B; 84 – 76 = C; 75 – 68 = D; 67 – 60 = E; 59 a menej = FX. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje teda tiež aj pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13) a vypracovanie zadaní.	
Výsledky vzdelávania: Výsledky vzdelávania: Predmet Reklamná fotografia I. je zameraný na zlepšenie teoreticko-praktických zručností súvisiacich s komunikáciou prostredníctvom fotografie. Cieľom je študentom odovzdať poznatky o možnostiach vizuálnej komunikácie, o súčasnom stave estetiky fotografie, o vnútornej štruktúre média fotografie, jej výrazových prvkoch a princípoch, produkčnej a postprodukčnej zložke tvorivého procesu. Cvičenie je zamerané aj na zvýšenie kreatívneho myslenia a tvorivosti študentov. Výučba prebieha priamo vo fotografickom ateliéri. Lektor je prítomný počas celého tvorivého procesu a reflexívne rieši otázky súvisiace s fotografickou produkciou jednotlivých študentov. Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: Prednáškový cyklus je rozdelený do dvoch blokov. 1/ Základné teoreticko-metodologické východiská študent sa oboznámi s podstatou a významom teórie fotografie z hľadiska vnútornej štruktúry média fotografie, vývoja estetiky fotografie v období moderny a postmoderny, súčasných trendov diferenciacie vizuálnych jazykov používaných vo fotografii, v nadväznosti na spomenuté teoreticko-metodologické východiská média fotografie sa oboznámi s konkrétnymi témami a zadaniami. Každé zadanie praktického cvičenia je okrem teoretického zdôvodnenia a analýzy doplnené bohatou obrazovou prílohou, dokumentujúcou rôzne polohy a prístupy tvorivého procesu. 2/ Tvorivý a kreatívny proces – praktická realizácia zadaných tém študent aplikuje teoretické poznatky vnútornej štruktúry a výrazových prvkov média fotografie,	

<p>konzultuje formou osobného prístupu (pedagóg – študent) a sústreďí sa na tvorivý proces, analytické myslenie, kreativitu a taktiež na technologické zvládnutie tém, postprodukcii a finálnu prezentáciu semestrálneho projektu.</p>
<p>Stručná osnova predmetu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Úvodné stretnutie, zadanie semestrálnej témy 2. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 3. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 4. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 5. Prednáška o tvorivom procese 6. Konzultácie konceptov a moodboardov 7. Konzultácie konceptov a moodboardov 8. Praktická hodina 9. Konzultácie rozpracovania 10. Konzultácie rozpracovania 11. Praktická hodina 12. Dodatočné konzultácie, evaluácia semestra
<p>Odporúčaná literatúra:</p> <p>Povinná literatúra:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ľudovít Hlaváč, Dejiny fotografie, Vydavateľstvo osveta, Martin 1987 2. Ľudovít Hlaváč, Dejiny slovenskej fotografie, Vydavateľstvo osveta, Martin 1989 3. Aurél Hrabušický – Václav Macek, Slovenská fotografia 1925 – 2000, SNG Bratislava 2000 4. José Pijoan, Dejiny umenia/12, Ikar, Bratislava 2002 5. Daniela Mrázková, Příběh fotografie, Mladá fronta, Praha 1985 6. Václav Macek, Slovenská imaginatívna fotografia, Fotofo, Bratislava 1998 7. Václav Macek, Lucia Fišerová, Nová slovenská fotografia, Fotofo, Bratislava 2008,2010 8. Jana Geržová a kol., Slovník slovenského a svetového výtvarného umenia 20 str.,Profil, Bratislava 1999 9. William A. Ewing, FACE The New Photographic Portrait, Thames&Hudson, London 2006 <p>Odporúčaná literatúra:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Co je fotografie, 150 let fotografie, Credit Praha, Praha 1989 2. Česká a Slovenská fotografie 80. a 90. Let 20. Století, Muzeum umění Olomouc 2002 3. Stratený čas, Slovensko 1969-1989 v dokumentárnej fotografii, SNG, Bratislava 2007 4. Roland Barthes, Světla komora, Archa, Bratislava 1994 5. Susan Sontag, O fotografii, Paseka, Praha 2002 6. Robert Silverio, Postmoderná fotografie, AMU Praha 2007 7. Karel Císař, Co je to fotografie, Hermann & synové, Praha 2004 8. May, A., Digitálna fotografia, Slovart, Bratislava 2002 9. Vilém Flusser, Za filosofií fotografie, Hynek, Praha 1994
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:</p> <p>slovenský jazyk</p>
<p>Poznámky:</p> <p>K absolvovaniu predmetu nie je potrebné vlastniť digitálnu zrkadlovku, ale stačí akýkoľvek fotoaparát. Prípadne aj fotoaparát v mobilnom telefóne.</p>

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 40							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
75.0	22.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Peter Lančarič, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI103/21	Názov predmetu: reklamná fotografia a dizajn II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Hlavnou podmienkou pre absolvovanie predmetu je nafotografovanie a odovzdanie semestrálnej práce spolu textovou anotáciou. Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach a minimálne dve povinné konzultácie. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 93 = A; 92 – 85 = B; 84 – 76 = C; 75 – 68 = D; 67 – 60 = E; 59 a menej = FX. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje teda tiež aj pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13) a vypracovanie zadaní.	
Výsledky vzdelávania: Predmet Reklamná fotografia I. je zameraný na zlepšenie teoreticko-praktických zručností súvisiacich s komunikáciou prostredníctvom fotografie. Cieľom je študentom odovzdať poznatky o možnostiach vizuálnej komunikácie, o súčasnom stave estetiky fotografie, o vnútornej štruktúre média fotografie, jej výrazových prvkoch a princípoch, produkčnej a postprodukčnej zložke tvorivého procesu. Cvičenie je zamerané aj na zvýšenie kreatívneho myslenia a tvorivosti študentov. Výučba prebieha priamo vo fotografickom ateliéri. Lektor je prítomný počas celého tvorivého procesu a reflexívne rieši otázky súvisiace s fotografickou produkciou jednotlivých študentov. Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: Prednáškový cyklus je rozdelený do dvoch blokov. 1/ Základné teoreticko-metodologické východiská študent sa oboznámi s podstatou a významom teórie fotografie z hľadiska vnútornej štruktúry média fotografie, vývoja estetiky fotografie v období moderny a postmoderny, súčasných trendov diferenciacie vizuálnych jazykov používaných vo fotografii, v nadväznosti na spomenuté teoreticko-metodologické východiská média fotografie sa oboznámi s konkrétnymi témami a zadaniami. Každé zadanie praktického cvičenia je okrem teoretického zdôvodnenia a analýzy doplnené bohatou obrazovou prílohou, dokumentujúcou rôzne polohy a prístupy tvorivého procesu. 2/ Tvorivý a kreatívny proces – praktická realizácia zadaných tém študent aplikuje teoretické poznatky vnútornej štruktúry a výrazových prvkov média fotografie,	

konzultuje formou osobného prístupu (pedagóg – študent) a sústreďí sa na tvorivý proces, analytické myslenie, kreativitu a taktiež na technologické zvládnutie tém, postprodukcii a finálnu prezentáciu semestrálneho projektu.							
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Úvodné stretnutie, zadanie semestrálnej témy 2. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 3. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 4. Teoretické - praktické východiská k semestrálnej téme 5. Prednáška o tvorivom procese 6. Konzultácie konceptov a moodboardov 7. Konzultácie konceptov a moodboardov 8. Praktická hodina 9. Konzultácie rozpracovania 10. Konzultácie rozpracovania 11. Praktická hodina 12. Dodatočné konzultácie, evaluácia semestra 							
Odporúčaná literatúra: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ľudovít Hlaváč, Dejiny fotografie, Vydavateľstvo osveta, Martin 1987 2. Ľudovít Hlaváč, Dejiny slovenskej fotografie, Vydavateľstvo osveta, Martin 1989 3. Aurél Hrabušický – Václav Macek, Slovenská fotografia 1925 – 2000, SNG Bratislava 2000 4. José Pijoan, Dejiny umenia 1 a 2, Ikar, Bratislava 2002 5. Daniela Mrázková, Příběh fotografie, Mladá fronta, Praha 1985 6. Václav Macek, Slovenská imaginatívna fotografia, Fotofo, Bratislava 1998 7. Václav Macek, Lucia Fišerová, Nová slovenská fotografia, Fotofo, Bratislava 2008,2010 							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky: K absolvovaniu predmetu nie je potrebné vlastniť digitálnu zrkadlovku, ale stačí akýkoľvek fotoaparát. Prípadne aj fotoaparát v mobilnom telefóne							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 39							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
79.49	7.69	7.69	2.56	2.56	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Peter Lančarič, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI015/21	Názov predmetu: seminár k záverečnej práci I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach), a splnenie čiastkových úloh: - absolvovanie min. 3 konzultácií so školiteľom/kou BP do konca prednáškovej časti semestra; - odovzdanie návrhu štruktúry, cieľov, metód a povinnej literatúry BP do stanoveného dátumu; - odovzdanie teoretickej časti BP (rozsah podľa inštrukcií školiteľa/ky BP) na akceptovateľnej úrovni kvality do konca prednáškovej časti semestra. Záverečné hodnotenie udeľuje školiteľ/ka BP. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent 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 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 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:

GAVORA, P. a kol.: Elektronická učebnica pedagogického výskumu. Bratislava : Univerzita Komenského, 2010.

GONDA, V.: Ako napísať a úspešne obhájiť diplomovú prácu. Bratislava : Elita, 2003.

HENDL, J.: Kvalitatívny výskum – základní metody a aplikace. Praha: Portál, 2005.

KATUŠČÁK, D.: Ako písať záverečné a kvalifikačné práce. Bratislava : Enigma 2013.

LANKOVSKI, P., BJORK, S.: Game Research Methods. Pittsburgh, PA : ETC Press, 2015.

Metodika písania ZP na FMK UCM, dostupné na: <https://fmk.sk/zaverecne-prace/>

Usmernenie k obsahu záverečných prác FMK UCM + dodatok, dostupné na: <https://fmk.sk/zaverecne-prace/>

MEŠKO, D., KATUŠČÁK, D. a kol.: Akademická príručka. Martin : Osveta, 2013.

ŠANDEROVÁ, J.: Jak číst a psát odborný text ve společenských vědách. Praha : SLON, 2007.

TRAMPOTA, T., VOJTĚCHOVSKÁ, M.: Metody výzkumu médií. Praha : Portál, 2010.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

anglický jazyk a slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 45

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
42.22	17.78	20.0	11.11	4.44	4.44	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava							
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie							
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI019/21		Názov predmetu: seminár k záverečnej práci II.					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 7							
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.							
Stupeň štúdia: I.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 40							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
37.5	10.0	17.5	5.0	10.0	20.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD., Mgr. Tomáš Farkaš, PhD., Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Ján Proner, PhD., Mgr. Peter Lančarič, PhD., Mgr. et Bc. Lucia Škripcová, PhD., Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. Anna Paulína Jelínková, Mgr. Alexandra Kukumbergová, Mgr. Miroslav Macák, Ing. Vajk Pomichal, Mgr. art. Martin Schwarz, Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI039/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.	
Odporúčaná literatúra: TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021.	

ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 18							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
55.56	5.56	16.67	5.56	16.67	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI040/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.	
Odporúčaná literatúra: TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021.	

ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 14							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
42.86	28.57	14.29	7.14	7.14	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI020/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.	
Odporúčaná literatúra: TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021.	

ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 28							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
28.57	10.71	17.86	17.86	25.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI021/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.	
Odporúčaná literatúra: TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021.	

ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 27							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
37.04	14.81	40.74	3.7	3.7	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI022/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier V.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.	
Odporúčaná literatúra: TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021.	

ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 5							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
60.0	20.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI023/21	Názov predmetu: streaming a komentovanie digitálnych hier VI.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - pracuje s obsahom a formátom streamu Kompetencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku	
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.	
Odporúčaná literatúra: TAYLOR, T.L.: Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology. 2018. SMITH, M., TELANG, R.: Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press, 2017. BENT, B.: The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published, 2021.	

ARDITI, D.: Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing, 2021.

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 4

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
50.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava							
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie							
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI902/21		Názov predmetu: teória digitálnych hier					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 5							
Odporúčaný semester/trimester štúdia:							
Stupeň štúdia: I.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 30							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
30.0	33.33	13.33	6.67	13.33	3.33	0.0	0.0
Vyučujúci:							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava							
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie							
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI901/21		Názov predmetu: teória masmediálnej komunikácie					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 5							
Odporúčaný semester/trimester štúdia:							
Stupeň štúdia: I.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 30							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
26.67	16.67	10.0	13.33	16.67	16.67	0.0	0.0
Vyučujúci:							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI004/21	Názov predmetu: teória médií I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie je udelené na základe úspešného absolvovania didaktického testu v písomnej forme, ktorý tvorí 100 % celkového hodnotenia. Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Záverečná hodnotiacia stupnica: <ul style="list-style-type: none"> • 100 % – 93 % = A • 92 % – 85 % = B • 84 % – 76 % = C • 75 % – 68 % = D • 67 % – 60 % = E • 59 % a menej = FX Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13). V prípade vymeškania viac ako polovice prednášok nie je možné tento predmet ukončiť.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> - 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:

- BOČÁK, M.: Mediálne štúdiá: k stavu a perspektívam jednej akademickej (ne-) disciplíny. In RUSNÁK J. – REGRUTOVÁ, L. (eds.): Média a text IV: Zborník príspevkov z vedeckého seminára 4. 12. 2012. Prešov : Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove 2013, s. 10-23. 2.
- BOČÁK, M.: Vývinové paralely komunikačných a mediálnych štúdií. [online]. [2017-10-04].
- BURTON, G. – JIRÁK, J.: Úvod do studia médií. Brno : Barrister & Principal, 2003.
- HRADISKÁ, E. – HUDÍKOVÁ, Z. – ČERTÍKOVÁ, H.: Praktikum sociálnej komunikácie. Žilina : EUROKÓDEX, 2013.
- HRADISKÁ, E. – BREČKA, S. – VYBÍRAL, Z.: Psychológia médií. Bratislava : EUROKÓDEX, 2009.
- JIRÁK, J. – KÖPPLOVÁ, B. Média a společnost. Praha : Portál, 2003.
- KUNCZIK, M.: Základy masové komunikace. Praha : Karolinum, 1995. 8. McQUAIL, D.: Úvod do teorie masové komunikace. Praha : Portál, 1999.
- REIFOVÁ, I. (ed.) a kol.: Slovník mediální komunikace. Praha : Portál, 2004.
- TRAMPOTA, T. – VOJTĚCHOVSKÁ, M.: Metody výzkumu médií. Praha : Portál, 2010.
- BREČKA, S.: Teoreticko-metodologické východiská výskumu žurnalistiky a masovej komunikácie. Bratislava : NŠÚ, 1987. 2. BREČKA, S.: Mediálna výchova. Bratislava : NCMK, 1999.
- DEFLEUR, L. M. – ROKEACHOVÁ-BALLOVÁ, S. J.: Teorie masové komunikace. Praha : Karolinum, 1996.
- JACZ, L. a kol.: Malá encyklopédia žurnalistiky. Bratislava : Obzor, 1982.
- JIRÁK, J. – ŘÍCHOVÁ, B.: Politická komunikace a média. Praha : Karolinum, 2000.
- MIŠOVIČ, J.: Komunikace ve společnosti. Plzeň : Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, s.r.o., 2015.
- RANKOV, P.: Masová komunikácia, masmédiá a informačná spoločnosť. Levice : L.C.A., 2002.
- ŠMID, M.: Úvod a texty ke studiu masové komunikace. Praha : Karolinum, 1992.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 112							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
10.71	35.71	46.43	5.36	1.79	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Juliana Mináriková, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDI005/21	Názov predmetu: teória médií II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Účasť na prednáškach v zmysle študijného poriadku UCM v Trnave; písomná skúška (test) v skúškovom období. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - 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 vplývajú 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: 1. BURTON, G., JIRÁK, J.: Úvod do studia médií. Brno: Barrister & Principal, 2008. 2. JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ, B.: Masová média. Praha : Portál, 2009. 3. McQUAIL, D.: Úvod do teorie masové komunikace. Praha : Portál, 2009. 4. McLUHAN, M.: Člověk, média a elektronická kultura. Brno : JOTA, 2000. 5. PETRANOVÁ, D.: Násilie v médiích. Trnava : FMK UCM, 2013. 6. RADOŠINSKÁ, J.: Mediálna zábava v 21. storočí: Sociálno-kultúrne aspekty a trendy. Trnava : FMK UCM, 2016. 7. REIFOVÁ, I. (ed.) a kol.: Slovník mediální komunikace. Praha : Portál, 2004.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 111							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
21.62	33.33	32.43	6.31	6.31	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Juliana Mináriková, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDIO35/21	Názov predmetu: tvorba webových stránok I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 30 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach / seminároch 30 % hodnotenia tvorí účasť na podujatiach 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie samostatného zadania Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto zručnosti: - má praktický prehľad v základných nástrojoch na tvorbu webových stránok - je schpný nainštalovať a administrovať jednoduchý štandardný CMS systém	
Stručná osnova predmetu: Základné východiská a princípy dizajnu. Základné princípy tvorby obsahu webových stránok. Inštalácia a prevádzkovanie CMS. Modifikácia CMS systému. Správa CMS systému.	
Odporúčaná literatúra: WEINSCHENK, S: 100 Things Every Designer Needs to Know About People. New Riders Pub, 2011. WILLIAMS, A.: 1-Hour WordPress 2021: A visual step-by-step guide to building WordPress websites in one hour or less. Independently published, 2021. KUMAR, K.: HTML, CSS and JavaScript: Webdesign With HTML, CSS and JavaScript. 2021.	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský, anglický	
Poznámky:	

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 87							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
32.18	21.84	34.48	11.49	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21bdTEDIO36/21	Názov predmetu: tvorba webových stránok II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety: KMASK/bd035/05	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 30 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach / seminároch 30 % hodnotenia tvorí účasť na podujatiach 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie samostatného zadania Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto zručnosti: - má praktický prehľad v základných nástrojoch na tvorbu webových stránok - je schpný nainštalovať a administrovať jednoduchý štandardný CMS systém	
Stručná osnova predmetu: Základné východiská a princípy dizajnu. Základné princípy tvorby obsahu webových stránok. Inštalácia a prevádzkovanie CMS. Modifikácia CMS systému. Správa CMS systému.	
Odporúčaná literatúra: WEINSCHENK, S: 100 Things Every Designer Needs to Know About People. New Riders Pub, 2011. WILLIAMS, A.: 1-Hour WordPress 2021: A visual step-by-step guide to building WordPress websites in one hour or less. Independently published, 2021. KUMAR, K.: HTML, CSS and JavaScript: Webdesign With HTML, CSS and JavaScript. 2021.	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský, anglický	
Poznámky:	

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 83							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
37.35	28.92	25.3	3.61	4.82	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI084/21	Názov predmetu: typografia a dizajn I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: - samoštúdium a vypracovanie priebežných zadaní na hodinách - vypracovanie seminárnej práce Záverečná hodnotiacia stupnica <ul style="list-style-type: none"> • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX. 	
Výsledky vzdelávania:	
Stručná osnova predmetu:	
Odporúčaná literatúra: a) povinná Stuchlík, P.-Dvořáček, M.: Marketing na Internetu. Praha: Grada Publishing ISBN 80-7169-957-8 Kolesár, Z.: Kapitoly z dejín grafického dizajnu. Bratislava: Slovenské centrum dizajnu 2006 , ISBN 80-968858-5-4 Typografia, Praha 1997 Horňák, P.: Abeceda reklamy 1997 Metodika tvorby a radenia písma, 1989 Martínek, Z.: Počítačová typografie srozumitelne, 1996 b) odporúčaná Valček, Peter: Multimedializácia 2002 - virtuálny znak a text , 1. vyd. ISBN 80-8061-149-1 McLuhan, Marshall: Človek, média a elektronická kultura 2000 ISBN 978-80-7217-12	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:	
Poznámky:	

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 1							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI085/21	Názov predmetu: typografia a dizajn II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety: KUK/bd084/05	
Podmienky na absolvovanie predmetu: - samoštúdium a vypracovanie priebežných zadaní na hodinách - vypracovanie seminárnej práce Záverečná hodnotiaci stupnica <ul style="list-style-type: none"> • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX. 	
Výsledky vzdelávania:	
Stručná osnova predmetu:	
Odporúčaná literatúra: a) povinná Stuchlík, P.-Dvořáček, M.: Marketing na Internetu. Praha: Grada Publishing ISBN 80-7169-957-8 Kolesár, Z.: Kapitoly z dejín grafického dizajnu. Bratislava: Slovenské centrum dizajnu 2006 , ISBN 80-968858-5-4 Typografia, Praha 1997 Horňák, P.: Abeceda reklamy 1997 Metodika tvorby a radenia písma, 1989 Martínek, Z.: Počítačová typografie srozumitelne, 1996 b) odporúčaná Valček, Peter: Multimedializácia 2002 - virtuálny znak a text , 1. vyd. ISBN 80-8061-149-1 McLuhan, Marshall: Človek, média a elektronická kultura 2000 ISBN 978-80-7217-12	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:	
Poznámky:	

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 1							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI003/21	Názov predmetu: výrazové prostriedky digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Oporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 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	

<p>40 bodov: Práca je spravená kvalitne, spĺňa do bodky každú jednu požiadavku ale “necítiť v tom srdiečko”.</p> <p>60 bodov: Toto malo vyjsť v impaktovanom časopise!</p> <p>Práce skontrolujem aj ja, a rozhodnem o finálnom bodovaní</p> <p>Oprava oboch textov je podmienka k známke.</p> <p>TERMÍN: 7. 1.</p> <p>XP LEVELS (hodnotenie)</p> <p>a 100-93</p> <p>b 92 - 85</p> <p>c 84 - 76</p> <p>d 75-68</p> <p>e 67 - 60</p> <p>fx 59 - 0</p>																							
<p>Výsledky vzdelávania:</p> <p>Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 																							
<p>Stručná osnova predmetu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 																							
<p>Odporúčaná literatúra:</p> <p>Švelch, J. 2007: Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích</p> <p>Extra Credits 2012: Aesthetics of Play - Redefining Genres in Gaming</p> <p>Bolter a Grusin</p> <p>(PDF) The Language of Gaming (researchgate.net)</p> <p>Aarseth, E. 1997: Cybertext: Perspectives on the ergodic literature, pp 1 - 16</p> <p>Calleha, G. 2011: In Game: From Immersion to incorporation, pp 7 - 17.</p> <p>VIDEO: Extra Credits, 2019: Diegetic UI - Realistic, or Distracting?</p> <p>Platform studies: http://nickm.com/if/bogost_montfort_dac_2009.pdf</p>																							
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:</p> <p>anglický, slovenský jazyk</p>																							
<p>Poznámky:</p>																							
<p>Hodnotenie predmetov</p> <p>Celkový počet hodnotených študentov: 179</p> <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>18.99</td><td>27.37</td><td>29.61</td><td>16.76</td><td>3.91</td><td>3.35</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </tbody> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	18.99	27.37	29.61	16.76	3.91	3.35	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
18.99	27.37	29.61	16.76	3.91	3.35	0.0	0.0																
<p>Vyučujúci: Mgr. et Bc. Silvester Buček, Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.</p>																							
<p>Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022</p>																							

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI009/21	Názov predmetu: vývojové nástroje I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Na úspešné absolvovanie predmetu musí študent vypracovať a odovzdať 2 projektové zadania. Predmet je ukončený písomnou skúškou. Projektové zadania: 50 bodov (2 zadania x 25 bodov) Písomná skúška: 50 bodov Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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, algoritmizácie 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: FULLERTON, T., SWAIN, C., & HOFFMAN, S.: Game design workshop: Designing, prototyping, & playtesting games. CRC Press. 2004. MANZUR A, MARQUES G: Godot Engine Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself: The Official Guide to Godot 3.0, Sams Publishing, 2018 Mar 13. ISBN: 0134835093 POLITOWSKI C, PETRILLO F, MONTANDON JE, VALENTE MT, GUÉHÉNEUC YG: Are game engines software frameworks? A three-perspective study, Journal of Systems and Software, 2021 Jan 1; s 171:110846.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk, anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 116							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
28.45	17.24	27.59	14.66	6.03	6.03	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Ing. Vajk Pomichal							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI011/21	Názov predmetu: vývojové nástroje II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 60% hodnotenia tvorí vypracovanie zadání počas semestra 40% hodnotenia tvorí záverečná písomná skúška Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: orientuje sa v základných princípoch fungovania nástroja Unity, dokáže navrhnúť 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: <ol style="list-style-type: none"> 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.: Holistic game development with unity: An all-in-one guide to implementing game mechanics, art, design and programming. CRC Press. 2019. ISBN: 9781351053693
 TAKOORDYAL, K: Beginning Unity Android Game Development. Apress. 2020. ISBN: 978-1-4842-6002-9
 GOLDSTONE, W: Unity game development essentials. Packt Publishing Ltd. 2009. ISBN: 1847198198

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 107

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
36.45	34.58	14.02	8.41	6.54	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Ing. Vajk Pomichal

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI014/21	Názov predmetu: vývojové nástroje III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 5.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch). Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): - 15% hodnotenia tvorí priebežná verzia GDD a ADD, - 50% hodnotenia tvorí návrh a vypracovanie prototypu digitálnej hry, - 10% hodnotenia tvorí finálna verzia GDD a ADD, - 10% hodnotenia tvorí prezentácia hry (pitch), - 15% hodnotenia tvorí práca v tíme na projekte, Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - dokáže analyzovať konkrétne segmenty trhu digitálnych hier, správne identifikovať konkurenčné hry a cieľovú skupinu - dokáže vytvoriť, rozvíjať a udržiavať hernú dokumentáciu (GDD a ADD) - vie navrhnuť a implementovať prototyp digitálnej hry na zadanú tému - pri práci na projekte sa naučí kooperovať v tíme na vývoji digitálnej hry - naučí sa odprezentovať vytváraný herný produkt	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod - motivácia a opakovanie. 2. Vytváranie hernej dokumentácie - game design dokument (GDD) a art design dokument (ADD). 3. Praktická tvorba herných projektov 4. Merging projektov, Packaging projektu 5. Konzultácie projektov	

6. Prezentácia projektov.							
Odporúčaná literatúra: DE BYL, P.: Holistic game development with unity: An all-in-one guide to implementing game mechanics, art, design and programming. CRC Press. 2019. ISBN: 9781351053693 TAKOORDYAL, K: Beginning Unity Android Game Development. Apress. 2020. ISBN: 978-1-4842-6002-9 GOLDSTONE, W: Unity game development essentials. Packt Publishing Ltd. 2009. ISBN: 1847198198							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 44							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
40.91	34.09	11.36	6.82	4.55	2.27	0.0	0.0
Vyučujúci: Ing. Vajk Pomichal, Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21bdTEDI018/21	Názov predmetu: vývojové nástroje IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Na úspešné absolvovanie predmetu musia študenti v skupinách vypracovať a odovzdať vhodne dokumentovanú beta verziu vybranej digitálnej hry. Projekt sa hodnotí celkovo 100 bodmi. Dokumentácia - 30 b Prezentácia hry - 20 b Hra - 50 b Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: dokáže vytvoriť, rozvíjať a udržiavať hernú dokumentáciu, vie navrhnuť a implementovať prototyp digitálnej hry na zadanú tému, pri práci na projekte sa naučí kooperovať v tíme na vývoji digitálnej hry, naučí sa odprezentovať vytváraný herný produkt, naučí sa základné princípy publikovanie hier na vybranú platformu,	
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Úvod, manažment malých herných projektov 2. Vytváranie buildu z Unity 3. Práca s assetmi 4. Práca s kamerami a postprocessing 5. DoTween a ShaderGraph 6. Playtestovanie hry 7. ScriptableObjects 8. Ukladanie dát 9. Analytika v hrách 10. Google Play Store 11. Itch.io 12. Prezentovanie projektov 	

Odporúčaná literatúra:

DE BYL, P.: Holistic game development with unity: An all-in-one guide to implementing game mechanics, art, design and programming. CRC Press. 2019. ISBN: 9781351053693.

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

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 43

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
25.58	34.88	13.95	9.3	6.98	9.3	0.0	0.0

Vyučujúci: Ing. Vajk Pomichal, Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI001/21	Názov predmetu: základné vizualizačné schopnosti
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Účasť na prednáškach. Vytvorenie a splnenie zadaní navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu 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: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 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:

SOLARSKI. S.: Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guption, 2012, p. 240, ISBN-10 0823098478.
 ROBERTSON. S.: How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press, 2013, p. 208, ISBN-10 1933492732.
 BELOEIL. G, DONGLU. Y, URSCHER. J., REBHOLZ. B., RETZ. Z.: The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing, 2017, p. 200, ISBN-10 1909414514.
 MATEU-MESTRE, M.: Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press, 2016, 228 s. ISBN 1624650309

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: 179

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
25.7	25.14	31.84	13.41	2.79	1.12	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21bdTEDI011/21	Názov predmetu: základy grafického spracovania hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie a splnenie zadanií navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia. Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): 50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu herného assetu podľa pracovného postupu predstaveného na hodinách (50 bodov) 50 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), tvorba počas hodiny na základe predstaveného pracovného postupu a rýchle reakcie na danú tému. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
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.: Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guptill, 2012, p. 240, ISBN-10 0823098478. ROBERTSON. S.: How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press, 2013, p. 208, ISBN-10 1933492732. BELOEIL. G, DONGLU. Y, URSCHER. J., REBHOLZ. B., RETZ. Z.: The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing, 2017, p. 200, ISBN-10 1909414514. MATEU-MESTRE, M.: Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press, 2016, 228 s. ISBN 1624650309							
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: 38							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
26.32	36.84	31.58	5.26	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							