

OBSAH

1. algoritmizácia I.....	3
2. algoritmizácia II.....	5
3. ateliér výtvarnej kultúry I.....	7
4. ateliér výtvarnej kultúry II.....	9
5. ateliér výtvarnej kultúry III.....	11
6. ateliér výtvarnej kultúry IV.....	13
7. audiovizuálne praktikum I.....	15
8. audiovizuálne praktikum II.....	18
9. diplomový seminár I.....	21
10. diplomový seminár II.....	24
11. edukácia v digitálnych hrách.....	26
12. filozofia médií.....	29
13. grafika a dizajn.....	31
14. herná žurnalistika.....	33
15. herné siete I.....	35
16. herné siete II.....	37
17. hudba v digitálnych hrách.....	39
18. komentovanie a streaming digitálnych hier I.....	41
19. komentovanie a streaming digitálnych hier II.....	43
20. komentovanie a streaming digitálnych hier III.....	45
21. komentovanie a streaming digitálnych hier IV.....	47
22. kreativita v spracovávaní digitálnych hier.....	49
23. kreatívne praktikum elektronického športu I.....	51
24. kreatívne praktikum elektronického športu II.....	53
25. kreatívne praktikum elektronického športu III.....	55
26. kreatívne praktikum elektronického športu IV.....	57
27. kreatívne praktikum herného vývoja I.....	59
28. kreatívne praktikum herného vývoja II.....	61
29. kreatívne praktikum herného vývoja III.....	63
30. kreatívne praktikum herného vývoja IV.....	65
31. kritická analýza mediálnych obsahov.....	67
32. kľúčové české a slovenské hry.....	70
33. marketing a marketingová komunikácia v digitálnych hrách.....	73
34. marketingová komunikácia.....	74
35. marketingová komunikácia digitálnych hier.....	76
36. masová a mediálna kultúra.....	79
37. obhajoba záverečnej práce.....	81
38. participačná kultúra a fanúšikovské štúdiá.....	82
39. podnikateľský inkubátor I.....	84
40. podnikateľský inkubátor II.....	86
41. podnikateľský inkubátor III.....	88
42. podnikateľský inkubátor IV.....	90
43. preddiplomová prax.....	92
44. procesy produkcie a postprodukcie hier.....	94
45. psychologické, sociologické a edukačné aspekty digitálnych hier.....	96
46. sociologické a psychologické pôsobenie hier.....	97
47. teória masmediálnej komunikácie a digitálnych hier.....	99
48. tvorba príbehov v hrách I.....	100

49. tvorba príbehov v hrách II.....	103
50. výskum médií a počítačových hier.....	106
51. zvukový dizajn hier I.....	108
52. zvukový dizajn hier II.....	110

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI006/21	Názov predmetu: algoritmizácia 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: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na seminároch, max. 2 absencie za semester, úspešné absolvovanie skúšky. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov. 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"> - pochopí základné princípy a matematické postupy v binárnej sústave, - bude rozumieť univerzálnemu prevodu medzi decimálnou a inou číselnou sústavou (a opačne) - rozšíri si svoje znalosti použiteľné pri chápaní procesov založených na binárnej sústave - naučí sa uvažovať nad rámec bežného spracovania v decimálnej sústave 	
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Typy číselných sústav 2. Prevod medzi desiatkovou a dvojkovou sústavou 3. Sčítanie v dvojkovej sústave 4. Odčítanie v dvojkovej sústave -inverzný kód 5. Odčítanie v dvojkovej sústave - doplnkový kód 6. Násobenie v dvojkovej sústave 7-9. Počítanie vzorových príkladov 10. Prevod medzi desiatkovou a šestnástkovou sústavou 11. Prevody medzi jednotlivými číselnými sústavami 12. Sumarizácia znalostí 	
Odporúčaná literatúra: Hylmar, R. : Programování pro úplné začátečníky. Computer Press, 2009. 248 s., ISBN 978-80-251-2129-0 Pšenčíková, J.: Algoritmizace. Computer Media, 2009. 128 s., ISBN 978-80-740-2034-6 Töpfer, P.: Algoritmy a programovací techniky. Spoločnosť Prometheus, 2007. 300 s., ISBN 80-719-6350-9 Wirth H.: Algoritmy a štruktúry údajov. Alfa, 1988.	

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 84							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
60.71	7.14	16.67	8.33	5.95	1.19	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. Ing. Andrej Trnka, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI011/21	Názov predmetu: algoritmizácia II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na seminároch, max. 2 absencie za semester, úspešné absolvovanie skúšky. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov. Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 93 =A; 92 - 85 =B; 84 – 76 =C; 75 – 68 =D; 67 - 60 =E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študenti sa na predmete dozvedia základné vyjadrovacie prostriedky algoritmizácie. Postupne sa dozvedia ako zostrojiť algoritmus pre vybrané úlohy. Teoretické znalosti si vyskúšajú prakticky pri vytváraní jednoduchých skriptov.	
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Definícia pojmu algoritmus. 2. Vlastnosti algoritmu. 3. Základné typy údajov. 4. Základné riadiace štruktúry. 5. Zápisy algoritmov. 6. Značky vývojového diagramu. 7. Typy podmienok. 8. Typy cyklov. 9. Polia. 10. Triedenie údajov. 11. Syntax. 12. Aplikácia algoritmov. 13. Zhrnutie učiva 	
Odporúčaná literatúra: TÖPFER, P.: Algoritmy a programovací techniky. Spoločnosť Prometheus, 2007. PŠENČÍKOVÁ, J.: Algoritmizace. Computer Media, 2009. HYLMAR, R. : Programování pro úplné začátečníky. Computer Press, 2009. WIRTH H.: Algoritmy a štruktúry údajov. Alfa, 1988.	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:	

slovenský							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 40							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
75.0	15.0	7.5	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. Ing. Andrej Trnka, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21md114/21	Názov predmetu: ateliér výtvarnej kultúry I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 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 štylizácia, autoportrét, apropiácia, koláž, frotáž, asambláž, ilustrácia, fotomontáž, komiks, homage (pocta výtvarníkovi), ready-made, minimalizmus, land-art. 6. Individuálne konzultácie domácich prác. 7. 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.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský 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: 27							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
74.07	11.11	3.7	0.0	7.41	3.7	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/21md115/21	Názov predmetu: ateliér výtvarnej kultúry II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na 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: 26							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
80.77	3.85	7.69	0.0	3.85	3.85	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/21md116/21	Názov predmetu: ateliér výtvarnej kultúry III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 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>							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 6							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
66.67	16.67	16.67	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. 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/21md117/21	Názov predmetu: ateliér výtvarnej kultúry IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 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: 5							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
80.0	0.0	20.0	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: KUK/21md060/21	Názov predmetu: audiovizuálne praktikum I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie sa udeľuje na základe posúdenia odovzdaného audiovizuálneho diela na zadanú, alebo dohodnutú tému. Krátky AV príspevok - odporúčaný rozsah: 5 – 7 min. Posudzujú sa dramaturgické náležitosti spracovania témy, obrazové (kameramanské) a skladobné (strihová skladba) stvárnenie. V hodnotení sa zohľadňuje opodstatnenosť námetu, autorský tvorivý vklad, adekvátnosť spracovania, miera autorskej invencie, miera pôsobivosti a technické atribúty diela. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 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 širšie vedomosti z oblasti audiovizie, predovšetkým v súvislosti s tromi jej ústrednými piliermi: kamera (záznam, tvorba AV obrazu), strih (skladba, montáž AV materiálu, syntéza, tvorba originálnej štruktúry) a dramaturgia (zmysel AV tvorby, optimálne a efektívne prostriedky v súlade s tvorivou stratégiou, zámerom). Výsledkom vzdelávania bude rozvíjanie študentových predpokladov osobnostnej autorskej tvorby v oblasti audiovizie.	
Stručná osnova predmetu: I. Filmová reč – prostriedok artikulácie a komunikácie každého audiovizuálneho diela. Dialektika filmovej reči: tradícia, konvencie, ich porušovanie, nové postupy... Kamera a strihová skladba ako prostriedky filmovej reči. Rozbor hotového (archívneho) AV diela z hľadiska filmovej reči, so zameraním sa na prácu kamery a strihovú skladbu. II. Základné parametre filmového obrazu I: kompozícia, svetlo (denné, umelé), farebná informácia (tonalita). Ohnisková vzdialenosť použitého objektívu. Praktické nakrúcanie s kamerou v exteriéri, interiéri. Rozbor kameramanských cvičení. III. Základné parametre filmového obrazu II: relatívna veľkosť filmového záberu:	

detail (veľký detail), polocelok, celok (veľký celok) – význam veľkosti záberov pre skladbu AV diela. Perspektíva snímania filmového obrazu. Praktické nakrúcanie s kamerou v exteriéri, interiéri. Rozbor kameramanských cvičení. IV. Základné parametre filmového obrazu III: pohyb (vnútroobrazový), pohyby kamery („švenk“, panoráma, zmena ohniskovej vzdialenosti objektívu, nájazd, odjazd, kamerová jazda, špeciálny pohyb kamery). Filmový obraz ako zachytenie – zobrazenie časopriestoru. Praktické nakrúcanie s kamerou v exteriéri, interiéri. Rozbor kameramanských cvičení. V. Filmový záber ako základný prvok filmovej artikulácie. „Skladobné myslenie“ pri snímaní záberov. Skladba AV diela: záber - sekvencia – obraz - AV dielo. Konvencie skladobného myslenia, ich porušovanie. Úvod do technológií zostrihu z hľadiska tvorivých možností a obmedzení: sekvenčný zostrih, tvorivé možnosti nelineárneho strihu. Rozbor hotového (archívneho) AV diela z hľadiska filmovej reči, so zameraním sa na prácu kamery a strihovú skladbu. VI. Zostrih AV diela I: organizácia nakrúteného materiálu (denných prác) v súlade s jednoduchým tvorivým zámerom. Skladba na úrovni jednoduchších väzobných vzťahov jednotlivých záberov (konkrétnych základných kvalít záberov: kompozičných hľadísk, svetelných a tonálnych pomerov, vnútroobrazového pohybu, pohybov kamery). Praktická časť: zostrih krátkej reportáže z mestských ulíc na konkrétnu, aktuálne zadanú tému. VII. Zostrih AV diela II: organizácia nakrúteného materiálu (denných prác) v súlade so zložitejším tvorivým zámerom. Skladba na úrovni zložitejších väzobných vzťahov jednotlivých záberov vytvárajúcich novú kvalitu: nový účinok, nový význam. Vzťah strihovej skladby a dramaturgie AV diela: vypúšťanie nepodstatného, zdôraznenie relevantných informácií. Praktická časť: zostrih krátkeho AV diela (televízny reportážny príspevok) na zadanú tému. VIII. Tempo a rytmus strihovej skladby. Reálny a relatívny filmový čas ako dôsledok tvorivého spracovania v strižni. Relativita významu pojmu montáž. Praktické strihové cvičenie na danú tému, variácie strihovej skladby z identického materiálu 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, Vydavatelství: Akademie múzických umění, 2012

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Jazyk slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 21							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
33.33	42.86	19.05	4.76	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21md065/21	Názov predmetu: audiovizuálne praktikum II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety: KUK/mdk060/05	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie sa udeľuje na základe posúdenia odovzdaného audiovizuálneho diela na zadanú, alebo dohodnutú tému. Krátky AV príspevok - odporúčaný rozsah: 5 – 7 min. Posudzujú sa dramaturgické náležitosti spracovania témy, obrazové (kameramanské) a skladobné (strihová skladba) stvárnenie. V hodnotení sa zohľadňuje opodstatnenosť námetu, autorský tvorivý vklad, adekvátnosť spracovania, miera autorskej invencie, miera pôsobivosti a technické atribúty diela. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 93 = A; 92 – 85 = B; 84 – 76 = C; 75 – 68 = D; 67 – 60 = E; 59 a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - Hlbšie vedomosti z oblasti audiovizie, predovšetkým v súvislosti s tromi jej ústrednými piliermi: dramaturgia (zmysel AV tvorby, optimálne a efektívne prostriedky v súlade s tvorivou stratégiou, zámerom), kamera (záznam, tvorba AV obrazu), strih (skladba, montáž AV materiálu, syntéza, tvorba originálnej štruktúry). Výsledkom vzdelávania bude rozvíjanie študentových predpokladov pre autorskú audiovizuálnu tvorbu. - Orientáciu v problematike audiovizuálnej tvorby, schopnosť zreteľne rozlíšiť jednotlivé druhy AV tvorby a produkcie. - Poslucháč je schopný autorsky pracovať na vlastnom jednoduchšom – krátkom filmovom výstupe. - Študent osvedčí svoje schopnosti v samostatnej tvorbe vlastného krátkeho diela.	
Stručná osnova predmetu:	

<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. Vývoj, výroba, distribúcia. Festivaly, médiá, uplatnenie krátkometrážnej fabulovanej tvorby. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie.</p> <p>9. Dramaturgický proces pripravovaných AV cvičení poslucháčov, konzultácie.</p> <p>10. Postavenie kinematografickej tvorby v súčasnom systéme médií, perspektívy vývoja. Možnosti webového prostredia, úskalia, príležitosti. Ukážky hodnotnej svetovej a domácej tvorby, analýzy diel. Analýza AV výstupov realizovaných cvičení poslucháčov, odporúčania zmien, vylepšení.</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, Vydavatelství: Akademie múzických umění Praha 2018.</p>																							
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:</p> <p>Jazyk slovenský</p>																							
<p>Poznámky:</p>																							
<p>Hodnotenie predmetov</p> <p>Celkový počet hodnotených študentov: 21</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>47.62</td><td>47.62</td><td>4.76</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </tbody> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	47.62	47.62	4.76	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
47.62	47.62	4.76	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0																
<p>Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, 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/21mdTEDI010/21	Názov predmetu: diplomový seminár I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje štandardná pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 x absencia bez udania dôvodu. Pokiaľ ide o absenciu viac ako 2 x, je potrebné predložiť ospravedlňujúci dokument (lekárske potvrdenie o zdravotných dôvodoch, príp. iný doklad o relevantných dôvodoch neúčasti), ktorý bude posudzovaný (vždy individuálne a s ohľadom na okolnosti). V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť (k tomu Študijný poriadok UCM, §13)). Hodnotenie, resp. kredity budú udelené na základe úspešného zvládnutia písomnej práce (resp. semestrálnej práce). Hodnotenie FX sa udeľuje, resp. kredity sa neudelia študentovi/študentke, ak dosiahne menej ako 60% -nú úspešnosť v počte pridelených bodov (z max. 100 b.).	
Výsledky vzdelávania: Študent/ka po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: VEDOMOSTI: pozná a rozumie podstate a povahe DP (akademickej práce, resp. odbornej a vedeckej práce); orientuje sa v metodike tvorby a písania DP s ohľadom na odbornosť a kvalifikáciu; pozná a chápe požiadavky na DP a kritériá jej hodnotenia, pozná a chápe princípy prezentácie a obhajoby DP; pozná a chápe etické princípy späté s prípravou, realizáciou a obhajobou DP; ZRUČNOSTI: vie aplikovať metodiku tvorby a písania DP; vie skonštruovať projekt DP, vie pripraviť prezentáciu k obhajobe DP; KOMPETENCIE: má rozšírené kognitívne a etické kompetencie súvisiace s realizáciou DP (dokáže identifikovať a analyzovať vybrané (časté) problémy realizácie DP; tiež identifikovať a analyzovať etický kontext realizácie DP (akademická, publikačná a výskumná (vedecká) etika).	
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Problematika DP - jej podstata, povaha, význam 2. Plánovanie, organizovanie a konštrukcia (jednotlivých častí) DP 3. Posúdenie DP a jeho kritériá 4. Obhajoba DP, jej nároky 5. Etika v kontexte (tvorby a obhajoby) DP 	
Odporúčaná literatúra:	

BENČO, J.: Metodológia vedeckého výskumu. Bratislava : Iris, 2001. 194 s. ISBN 80-89018-27-0

ČMEJRKOVÁ, S. – DANEŠ, F. – SVĚTLÁ, J.: Jak napsat odborný text. Praha: Leda, 1999. 255 s. ISBN 8085927691.

ECO, U.: Jak napsat diplomovou práci. Praha: Votobia, 1997. 271 s. ISBN 80-7198-173-7.

GAVORA, P.: Výskumné metódy v pedagogike. Bratislava: Univerzita Komenského, 1997. 208 s. ISBN 80-223-1173-1.

GAVORA, P. a kol.: Elektronická učebnica pedagogického výskumu. Bratislava: Univerzita Komenského, 2010. [online]. Dostupné na: <<http://www.e-metodologia.fedu.uniba.sk/index.php/kapitoly/veda-a-vyskum/znaky-vedeckej-prace.php?id=i1p3>>

GAVORA, P.: Sprievodca metodológiou kvalitatívneho výskumu. Bratislava: Univerzita Komenského, 2007. 230 s. ISBN 80-223-2317-8.

GONDA, V.: Ako napísať a úspešne obhájiť diplomovú prácu. Bratislava: Elita, 2003. 124 s. ISBN 80-8044-076-X.

HENDL, J.: Kvalitatívni výzkum – základní metody a aplikace. Praha: Portál, 2005. 408 s. ISBN 80-7367-040-2.

HENDL, J.: Přehled statistických metod zpracování dat. Analýza a metaanalýza dat. Praha: Portál, 2004. 584 s. ISBN 80-7178-820-1

JUSZCYK, S.: Metodológia empirických výskumov v spoločenských vedách. Bratislava: Iris, 2003. 137 s. ISBN 80-89018-13-0

KATUŠČÁK, D.: Ako písať záverečné a kvalifikačné práce. Bratislava: Enigma, 2007. 162s. ISBN: 80-89132-45-4.

MEŠKO, D. - KATUŠČÁK, D. a kol.: Akademická príručka. Martin: Osveta, 2004. 316 s. ISBN 80-8063-150-6.

MYTTON, G. Príručka výskumu rozhlasového a televízneho publika. Bratislava: Formát, 2007. 230 s. ISBN 978-80-89005-20-8.

ONDREJKOVIČ, P.: Úvod do metodológie spoločensko-vedného výskumu. Bratislava: Veda 2007. 248 s. ISBN 80-2240-970-4.

POLÁKOVÁ, E. – SPÁLOVÁ, L.: Vybrané problémy metodológie masmediálnych štúdií. Trnava: FMK UCM, 2009. Dostupné na: <https://www.researchgate.net/profile/Lucia_Spalova/publication/313702959_Vybrane_problemy_metodologie_masmedialnych_studii/links/58a35df092851ce3473b5d23/Vybrane-problemy-metodologie-masmedialnych-studii.pdf>.

SCHULTZ, W. a kol. Analýza obsahu mediálných sdelení. Praha: Karolinum, 2004, 152 s. ISBN 80-246-0827-8.

ŠANDEROVÁ, J.: Jak číst a psát odborný text ve společenských vědách. Praha: SLON, 2007. 209 s. ISBN 80-8642-940-7.

TRAMPOTA, T. - VOJTĚCHOVSKÁ, M.: Metody výzkumu médií. Praha: Portál, 2010. 296 s. ISBN 978-80-7367-683-4.

ŠVEC, Š. a kol.: Metodológia vied o výchove. Bratislava: IRIS, 1998. 303 s. ISBN 80-88778-73-5.

Metodika písania záverečných prác na FMK UCM v Trnave. In: FMK UCM [online]. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2012. Dostupné na: http://fmk.sk/download/zaverecne-prace/FMK_Metodika-pisania-zaverecnych-prac-na-FMK-UCM-v-Trnave_final.pdf

Usmernenie k obsahu záverečných prác. In: FMK UCM [online]. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2020. Dostupné na: http://fmk.sk/download/zaverecne-prace/FMK_Usmernenie-k-pisaniu-ZP.pdf

Doplnenie k#dokumentu Usmernenie k#obsahu záverečných prác zo 6.10.2010. In: FMK UCM [online]. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v#Trnave, 2016. Dostupné na: http://fmk.sk/download/zaverecne-prace/Usmernenie-k-obsahu-zaverecných-prac_doplnenie.pdf
 Smernica rektora o základných náležitostiach záverečných prác, kvalifikačných prác, kontrole ich originality, uchovávaní a#sprístupňovaní na Univerzite sv. Cyrila a#Metoda v Trnave. In: UCM [online]. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2019. Dostupné na: http://www.ucm.sk/docs/legislative/zakladne_nalezitosti_zaverecných-prac_2012.pdf
 STN ISO 690: Dokumentácia - Bibliografické odkazy - Obsah, forma a štruktúra.

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 40

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	15.0	40.0	32.5	12.5	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: PhDr. Sabína Gáliková - Tolnaiová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI013/21	Názov predmetu: diplomový seminár II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 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"> - odovzdá a#predloží záverečnú prácu na obhajobu, - identifikuje a rozlišuje charakter odborných prameňov, rozumie významu čerpania z odborných prameňov a významu utvárania autorského textu, - na základe teoretických a praktických poznatkov, a interdisciplinárnych prepojení dokáže formulovať rôzne typy výskumných problémov, - preukáže schopnosť písať vedeckú prácu a#je schopný formulovať svoje vlastné názory a#závery, - vie analyzovať vybraný subjekt záverečnej práce z#pohľadu marketingových analýz, získané poznatky analyzuje, porovnáva a#interpretuje, - je schopný upraviť text záverečnej práce podľa schválenej metodiky, - pravidelne konzultuje svoju záverečnú prácu a#postup so školiteľom a#odmieta kompilačné techniky v#práci, - veľký dôraz kladie na etiku písania záverečnej práce, - utvorí zmysluplný kompozičný celok vychádzajúci z teoretických možností absolvovaných predmetov a z praktických skúseností študenta, - je schopný vypracovať komplexný návrh zlepšenie aktuálneho stavu v#podniku (resp. oblasti), - vie posúdiť realnosť svojich návrhov, ich efektívnosť a#účinnosť, - svoje návrhy vie overiť v#praxi a#je schopný prijať spätnú väzbu, - zlepši si svoju komunikačnú a#digitálne zručnosti, - vie samostatne a#kreatívne tvoriť. 	
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Študent sa pravidelne zúčastňuje konzultácii k diplomovej práci podľa stanoveného časového harmonogramu školiteľa 2. Excerpcia teoretických východísk 3. Ciele a metodika práce 	

4. Analytická a empirická časť
5. Vypracovanie návrhov na dosiahnutie cieľov

Odporúčaná literatúra:

Metodika písania záverečných prác na FMK UCM v Trnave. In: FMK UCM [online]. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2012. Dostupné na: http://fmk.sk/download/zaverecne-prace/FMK_Metodika-pisania-zaverecných-prac-na-FMK-UCM-v-Trnave_final.pdf

Usmernenie k obsahu záverečných prác. In: FMK UCM [online]. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2020. Dostupné na: http://fmk.sk/download/zaverecne-prace/FMK_Usmernenie-k-pisaniu-ZP.pdf

Doplnenie k#dokumentu Usmernenie k#obsahu záverečných prác zo 6.10.2010. In: FMK UCM [online]. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v#Trnave, 2016. Dostupné na: http://fmk.sk/download/zaverecne-prace/Usmernenie-k-obsahu-zaverecných-prac_doplnenie.pdf

Smernica rektora o základných náležitostiach záverečných prác, kvalifikačných prác, kontrole ich originality, uchovávaní a#sprístupňovaní na Univerzite sv. Cyrila a#Metoda v Trnave. In: UCM [online]. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2019. Dostupné na: http://www.ucm.sk/docs/legislativa/zakladne_nalezitosti_zaverecných-prac_2012.pdf

KATUŠČÁK, D.: Ako písať záverečné a kvalifikačné práce. Nitra : Enigma, 2013. 162 s. ISBN 80-89132-45-4.

STN ISO 690: Dokumentácia - Bibliografické odkazy - Obsah, forma a štruktúra.

TRNKA, A.: Základné štatistické metódy marketingového výskumu. UCM v Trnave, 2016.

MAGNELLO, E., LOON, B.V.: Statistika. Praha : Portál, 2010.

WALKER, I.: Výzkumné metódy a statistika. Praha : Grada, 2013.

SODOMOVÁ, Eva et al.: #Štatistika#: modul A. 2. preprac. vyd. Bratislava : Vydavateľstvo EKONÓM, 2000,

HENDL, J. a#kol.: Statistika v#aplikáciach. Praha: Portál, 2014.

CHAJDIÁK J.: Štatistika jednoducho v#Exceli. Bratislava : Statis, 2013.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 38

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
39.47	18.42	23.68	7.89	2.63	7.89	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD., Mgr. Tomáš Farkaš, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Ján Proner, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD., Mgr. Dušan Blahút, PhD., Mgr. Martin Graca, PhD., Mgr. et Bc. Lucia Škripcová, PhD., Mgr. František Rigo, PhD., Mgr. Peter Krajčovič, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMEDV/21mdTEDI001/21	Názov predmetu: edukácia v digitálnych hrách
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Spôsob hodnotenia a ukončenia predmetu: - kvalita 3 seminárnych prác vo forme Power Pointovej prezentácie (váha: 30 % z celkového hodnotenia), - kvalita prezentačných a lektorských zručností počas prezentácie (váha: 30 % z celkového hodnotenia), - kvalita odovzdanej semestrálnej práce (váha: 40 % z celkového hodnotenia). Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe(v súlade s aktuálnymi pravidlami Študijného poriadku). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 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: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - dokáže aktívnym spôsobom integrovať nové znalosti a informácie z odboru digitálnych hier a prakticky ich využívať pri tvorbe aplikačných výstupov zameraných na digitálne hry s edukačným potenciálom, - je spôsobilý aktívne riešiť teoretické i praktické úlohy v oblasti navrhovania a dizajnovania edukačných hier a aplikácií, - vie aplikovať abstraktné logické myslenie požadované pri vytváraní a rozvíjaní kreatívnych riešení špecifických pre oblasť implementácie serióznych hier v rôznych oblastiach odbornej praxe, - nadobudnuté poznatky dokáže v aplikačnej rovine využiť v rámci prípravy kurzov vytvárania herných aplikácií, ako aj v procese tvorby vlastných platforiem aplikácií s edukačnými prvkami, - má na vysokej úrovni rozvinuté digitálne kompetencie, ktoré dokáže aplikovať pri riešení odborných úloh a koordinovaní prác pri navrhovaní a dizajnovaní vzdelávacích hier, - má rozvinutú schopnosť pracovať v tíme, personálne kompetencie a spôsobilosť aktívne si osvojovať nové vedomosti, zručnosti a postoje potrebné pre aktívne riešenie nových výziev a problémov súvisiacich s odborom digitálnych hier,	

- vie identifikovať a zhodnotiť etické, sociálne a ďalšie súvislosti riešených problémov a úloh v oblasti digitálnych hier s edukačným zameraním,
- má rozvinutú pokročilú úroveň kompetencií v oblasti iniciatívnosti a podnikavosti, dokáže plánovať a iniciovať riešenie komplexných projektov, vrátane formulovania cieľov, prostriedkov a metód v oblasti vývoja vzdelávacích hier.

Stručná osnova predmetu:

Stručná osnova predmetu:

1. Vymedzenie základných pojmov edukácie v digitálnych hrách. Predmet skúmania. Funkcie serious games. Aplikačné možnosti digitálnych hier s edukačným potenciálom. Možnosti uplatnenia absolventov v odbore.
2. Základné zásady a pravidlá tvorby prípadových štúdií, zásady a pravidlá lektorských zručností.
3. Seriózne a edukačné hry. Charakteristika. Oblasti a rozsah ich aplikovania (praktické príklady. Využívanie hier pre vedecké a výchovno-vzdelávanie účely (EDU verzie hier). Prosociálne správanie v hrách.
4. Možnosti využitia digitálnych hier vo vzdelávacej praxi. Digitálne hry ako prostriedky výchovy a vzdelávania. Výhody a nevýhody zaradenia digitálnych hier do edukačného procesu.
5. Potenciál a limity digitálnych hier vo vzdelávaní.
6. Digitálne hry ako prostriedky rozvoja rôznych typov zručností. Logické a strategické myslenie, manažérske, sociálne zručnosti, tímová spolupráca, schopnosť riešenia problémov.
7. Základné zásady a pravidlá rovesníckeho učenia sa. Možnosti využitia digitálnych hier v rovesníckom učení sa.
8. Príklady a možnosti využitia digitálnych hier využiteľných v neformálnom a informálnom vzdelávaní.
9. Základné atribúty dizajnu kvalitnej digitálnej hry so vzdelávacím potenciálom. Zameranie na používateľa, intuitívne ovládanie, rozvoj analytického myslenia, rozvoj schopnosti identifikácie problému a navrhovania vhodných riešení, rozvoj rôznych typov životných zručností.
10. Práca v skupinách. Prezentácia prípadových štúdií. Diskusia o dizajne, silných a slabých stránkach, možnostiach ďalšieho rozvoja a využitia digitálnych hier. Záverečné hodnotenie.

Odporúčaná literatúra:

- BERGERON, B. P.: Developing serious games. Hingham: Charles River Media, 2006, 480 s. ISBN 978-1584504443.
- BLAŠKO, M.: Úvod do modernej didaktiky I. [online]. Košice: Technická univerzita, 2010. 321 s. ISBN 978-80-553-0462-5. Dostupné na internete <<http://web.tuke.sk/kip/main.php?om=1300&res=low&menu=1310>>.
- EGENFELDT-NIELSEN, S.: Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games. Morrisville: Lulu Press, 2005, 208 s. ISBN 978-1-446-76865-5.
- HENDL, J.: Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace. Praha: Portál, 2005, 408 s. ISBN: 8073670402.
- HORST, B. – SIEGRIST, M.: Klíčové kompetence a jejich rozvíjení. Praha: Portál, 2007. 375 s. ISBN 978-80-7178-479-1
- KALAŠ, I.: et al. Premeny školy v digitálnom veku. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 2013, 256 s. ISBN 978-80-10-02409-4.
- KAŠOVÁ, J. – TOMKOVÁ, A. – DVOŘÁKOVÁ, M.: Učíme v projektech. Praha: Portál, 2009. 176 s. ISBN 978-80-7367-527-1
- MICHAEL, D. – CHEN, S.: Serious games: games that educate, train and inform. Boston: Thomson Course Technology, 2006, 320 s. . ISBN 978-1592006229.
- MIKLOVIČ, I.: Lektorské zručnosti. Sprievodca pre začínajúcich lektorov. Bratislava: GtoG, 2013, 234 s. ISBN 978-80-9714206-3.

PIJPERS, R. – BOSCH, N.: (eds.) Positive Digital Content for Kids. Zoetermeer: POSCON & Mijn Kind Online, 2014, 62 s. ISBN 978-9081932431.

YIN, R.: Case Study Research: Design and Methods. London: SAGE, 2013, 312 s. ISBN 978-1452242569.

ZELINA, M.: Stratégie a metódy rozvoja osobnosti dieťaťa. Bratislava: Iris, 2011, 241 s. ISBN 978-80-89-25660-0.

WASTIAU, P.: et al. Ako sa využívajú digitálne hry v školách? Bratislava: Ústav informácií a prognóz školstva, 2011, 171 s.

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 41

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
41.46	34.15	9.76	7.32	4.88	0.0	0.0	2.44

Vyučujúci: doc. Mgr. Norbert Vrabec, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21mdTEDI002/21	Názov predmetu: filozofia médií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie je udelené na základe úspešného absolvovania vedomostného testu v písomnej forme. Vedomostný test v písomnej podobe predstavuje 100 % hodnotenia (možno v ňom získať maximálne 25 bodov). V záujme úspešného absolvovania predmetu musí študent získať v rámci vedomostného testu minimálne 60 % bodov (celkovo 15 bodov z 25 možných). S prihliadnutím na pandemickú situáciu a pokyny príslušných úradov sa vedomostný test môže konať vo virtuálnej podobe. Záverečná hodnotiacia stupnica (v percentách): 100 – 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: - študent získa komplexné poznatky o filozofii médií, konkrétne o povahe predmetu, jeho metódach, významných predstaviteľoch a ich najdôležitejších koncepciách, - študent dokáže analyzovať a vyhodnocovať základné kategórie a pojmy z oblasti filozofie médií, - študent dokáže aplikovať teoretické poznatky na súčasnosť, - študent podporuje a rozvíja schopnosť interpretácie filozofických myšlienok, schopnosť	

argumentácie a logického myslenia,
- študent rozvíja komunikačné a prezentačné schopnosti.

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

CARR, N.: Nebezpečná mēlčina. Jak internet mění náš mozek. Praha: Dauphin, 2017. 320 s. ISBN 978-80-7272-780-3.

ECO, U.: Teorie sémiotiky. Praha: Argo, 2009.

ERIKSEN, T. H.: Tyranie okamžiku. Brno: Doplněk, 2009.

GÁLIK, S.: Filozofia a médiá. K filozofickej reflexii vplyvu médií na utváranie (súčasnej) kultúry. Bratislava : Iris, 2012.

GÁLIKOVÁ TOLNAIOVÁ, S.: Media and truth in the perspective of the practice and life form of the modern "Homo medialis". In Communication Today, roč. 10, č. 1 (2019), s. 4-19.

LOHISSE, J.: Komunikační systémy. Socioantropologický pohled. Praha: Karolinum, 2003.

McLUHAN, M.: Jak rozumět médiím: extenze člověka. Praha: Mladá fronta, 2011.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:
slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 40

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
40.0	20.0	20.0	12.5	7.5	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: prof. PhDr. Slavomír Gálik, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KUK/21mdTEDI001/21	Názov predmetu: grafika a dizajn
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: II.	
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 Grafika a dizajn hier v sebe zaobahuje pokročilé spracovanie grafickej podoby a herného dizajnu na koncept hry. Účastník predmetu pracuje na špecifickom zadaní, ktoré upravuje za pomoci konzultácií a špecializovaných hodín podporujúcich výtvarné a dizajnérske cítenie. Po absolvovaní predmetu by mali byť študenti schopní vytvárať a rozvíjať koncept hry, tvoriť špecifický dizajn a grafiku v ich spojení. Vytvárať dokumenty prislúchajúce hernej dokumentácii pre vývoj a prezentáciu ich vlastnej digitálnej hry. Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: VEDOMOSTI: študent rozumie postupu pri tvorbe herného konceptu, predprodukcii, produkcii, hernej dokumentácii. 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 praktické aj teoretické znalosti a procesy pri tvorbe herných konceptov a predprodukcii hier.	

KOMPETENCIE: študent si precvičuje logické myslenie, pričom je schopný analyzovať obraz, vytvárať koncept, kriticky pristupovať k tvorbe hier aj ich skúmaniu, prepojiť dizajn mechaník a grafiky, .							
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Herné žánre a ich špecifiká 2. High koncept, herný koncept, rešerš 3. Konzultácia High konceptu 4. Praktická ukážka predprodukčných vizualizácii pomocou 2D techník a konzultácia 5. Praktická ukážka predprodukčných vizualizácii pomocou 3D techník a konzultácia 6. Konzultácia projektov 7. Herná dokumentácia 8. Konzultácia projektov 9. Pokročilé výtvarné techniky 10. Breakdown herných konceptov a herných mechaník 11. Konzultácia a finalizácia 12. Konzultácia a finalizácia 							
Odporúčaná literatúra: Art of Game design 21th century game design The Ultimare concept art carreer guide Beyond art fundamentals Designing virtual worlds							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský, anglický jazyk							
Poznámky: Predmet je povinný, nie je limitovaný počtom študentov.							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 84							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
48.81	33.33	16.67	0.0	0.0	1.19	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/21mdTEDI003/21	Názov predmetu: herná žurnalistika
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent/ka musí absolvovať semináre a prednášky pripravený/á, teda je potrebné, aby mal/a načítané, napočítané a napozierané vybrané obsahy týkajúce sa predmetnej látky respektíve vypracované cvičenia potrebné na seminár. Príprava na semináre tvorí 50 % hodnotenia. Druhú polovicu hodnotenia tvorí vypracovanie záverečného zadania. Ide o spracovanie ľubovoľného žánru resp. mediálneho obsahu na vopred danú tému. Študenti si môžu vybrať z nasledovných druhov žurnalistických obsahov: Tlačová správa k hernému produktu. Publicistické interview s developerom / e-športovým hráčom / cosplayerom a pod. Recenzia na vopred daný herný produkt. Podcast, ktorého obsahom bude študentova/študentkina herná skúsenosť (vo dvojici). In-game video. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). 50 % hodnotenia tvoria vypracované zadania na semináre a druhých 50 % spracovanie záverečného zadania, pričom tieto dva sa sčítavajú. 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: <ul style="list-style-type: none"> - pozná základné novinárske postupy pri tvorbe obsahov hernej žurnalistiky a rozumie ich využitiu v novinárskych praxi. - je schopný definovať vybrané žurnalistické žánre, najmä interview, správu, podcast, in game video a recenziu a rozumie ich rozšírenej typológii, - pozná štruktúru novinárskych textov, sú mu zrejmé rozdiely medzi jednotlivým typmi zdrojov. Zručnosti: <ul style="list-style-type: none"> - Študent dokáže vytvoriť novinársky text aplikovateľný a publikovateľný v herných médiách, a to konkrétne newsletter, recenziu, tlačovú správu, ale aj multimediálne obsahy: podcast, interview, in-game video. - Študent dokáže do týchto obsahov aplikovať textové prvky (titulok, perex, medzititulky, infobloky) 	

<ul style="list-style-type: none"> - dokáže efektívne pracovať so zdrojmi informácií a kombinovať ich v logickom slede. - Taktiež vie kriticky zhodniť mediálne obsahy s hernou tematikou. <p>Kompetencie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - študent si rozšíri komunikačné, jazykové a štylistické kompetencie, - naučí sa pracovať s dátami a informáciami, čím si rozvíja mediálne kompetencie. - Študent si posilňuje kreativitu a logické myslenie a získava prehľad v mediálnej oblasti. 																							
<p>Stručná osnova predmetu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Základná štruktúra mediálneho obsahu v printovom a na webovom médiu. 2. Druhy herných médií a platforiem. 3. Práca so zdrojmi informácií. 4. Publikovanie a komunikácia na sociálnych sieťach. 5. Spravodajské spracovanie herných noviniek. Softnews ako spôsob spravodajského uchopenia témy. 6. Tlačová správa k hernému produktu. 7. Publicistické interview a skladba otázok. 8. Druhy recenzie podľa cieľovej platformy. 9. Technologická recenzia. 10. Reportáž. 11. Druhy podcastov na základe spracovania témy. 12. Audiovizuálny obsah v hernej žurnalistike. Recenzie, in-game videá. 																							
<p>Odporúčaná literatúra:</p> <p>BRADSHAW, P.: The Online Journalism Handbook. Routledge, 2017.</p> <p>MEUNIER, N.: Up Up Down Down Left WRITE: The Freelance Guide to Video Game Journalism. Kung Fu Grip Press, 2014.</p> <p>RONČÁKOVÁ, T.: Žurnalistické žánre. Bratislava : Verbum, 2011.</p> <p>ŠVECOVÁ, M.: Webová žurnalistika. FMK UCM v Trnave, 2017.</p> <p>VOJTEK, J.: Žánre anglicky písaného novinárstva. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2014.</p>																							
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:</p> <p>Slovenský jazyk, anglický jazyk (v prípade analýzy zahraničných textov).</p>																							
<p>Poznámky:</p>																							
<p>Hodnotenie predmetov</p> <p>Celkový počet hodnotených študentov: 85</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>37.65</td><td>25.88</td><td>20.0</td><td>8.24</td><td>7.06</td><td>1.18</td><td>0.0</td><td>0.0</td></tr> </table>								A	B	C	D	E	FX	abs	neabs	37.65	25.88	20.0	8.24	7.06	1.18	0.0	0.0
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs																
37.65	25.88	20.0	8.24	7.06	1.18	0.0	0.0																
<p>Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, 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: KMASK/21mdTEDI0	Názov predmetu: herné siete I. 13/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach. Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): - 10% tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov) - 45% hodnotenia tvorí séria troch prezentácií na témy: návrh, teoretické východiská a vizuál : bodovo rozdelené na 10%, 15% a 20% - 45% hodnotenia tvorí odovzdanie semestrálnej práce v stanovenom rozsahu 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"> - naučí sa správne používať odbornú terminológiu, - osvojí si základné znalosti a orientáciu vo virtuálnom prostredí, - aplikuje nadobudnuté poznatky pri realizácii praktického výstupu vo forme výstav vo virtuálnych priestoroch fakulty na vybrané témy, - naučí sa komunikovať, koordinovať a kooperovať v tíme, - rozvíja prezentačné zručnosti a vyjadrovanie vlastných názorov, - využije a zdokonaľuje už nadobudnuté zručnosti - 2D grafika, 3D grafika, zvuk, - dokáže vytvoriť vhodné virtuálne objekty a sprievodné texty pre splnenie zadania, - oboznámi sa s možnosťami využitia virtuálneho prostredia, - rozvíja kreatívne myslenie a tvorivosť, - osvojí si viaceré zručnosti spojené s tvorbou virtuálnych výstav: výroba objektov, implementácia do - virtuálneho prostredia, realizácia výstavy, propagácia a prezentácia, - zdokonalí si komunikáciu v anglickom jazyku pri prezentácii praktického výstupu širokej verejnosti. 	

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

PEARCE and ARTEMESIA C.: Communities of Play - Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds. MIT Press 2009. ISBN 978-0-262-16257-9

BARTLE A. R.: MMOs from the Inside Out: The History, Design, Fun, and Art of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Apress 2016, ISBN 978-1-4842-1723-8

QUANDT T. and KRÖGER S.: Multiplayer - Social aspects of digital gaming. New York: Routledge 2016. 978-0-415-82885-7

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 73

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
72.6	27.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: 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/21mdTEDI014/21	Názov predmetu: herné siete II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch. Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): - 10% tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov) - 10% hodnotenia tvorí prezentácia podujatia na hodine - 20% tvorí propagácia a komunikácia podujatia na sociálnych sieťach - 10 % hodnotenia tvorí záverečná práca o aktivitách v rámci podujatia - sumár informácií - 50 % hodnotenia tvorí realizácia virtuálneho podujatia 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: - naučí sa správne používať odbornú terminológiu, - osvojí si základné znalosti a orientáciu vo virtuálnom prostredí, - aplikuje nadobudnuté poznatky pri realizácii praktického výstupu vo forme výstav vo virtuálnych priestoroch fakulty na vybrané témy, - naučí sa komunikovať, koordinovať a kooperovať v tíme, - rozvíja prezentačné zručnosti a vyjadrovanie vlastných názorov, - využije a zdokonaľuje už nadobudnuté zručnosti - 2D grafika, 3D grafika, zvuk, - dokáže vytvoriť vhodné virtuálne objekty a sprievodné texty pre splnenie zadania, - oboznámi sa s možnosťami využitia virtuálneho prostredia,	

<ul style="list-style-type: none"> - rozvíja kreatívne myslenie a tvorivosť, - osvojí si viaceré zručnosti spojené s tvorbou virtuálnych výstav: výroba objektov, implementácia do - virtuálneho prostredia, realizácia výstavy, propagácia a prezentácia, - zdokonalí si komunikáciu v anglickom jazyku pri prezentácii praktického výstupu širokej verejnosti. 							
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na oboznámenie poslucháča s problematikou herných sietí. Jednotlivé prednášky a cvičenia približujú rôzne úrovne chápania sietí od ich technologickej podstaty, cez komerčné využitie až po fenomény súvisiace s virtuálnym svetom ako novou oblasťou zábavného priemyslu. Hodiny prebiehajú formou interaktívnej diskusie s aktuálnymi príkladmi.							
Odporúčaná literatúra: BARTLE A. R.: MMOs from the Inside Out: The History, Design, Fun, and Art of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Apress 2016, ISBN 978-1-4842-1723-8. PEARCE and ARTEMESIA C.: Communities of Play - Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds. MIT Press 2009. ISBN 978-0-262-16257-9. QUANDT T. and KRÖGER S.: Multiplayer - Social aspects of digital gaming. New York: Routledge 2016. 978-0-415-82885-7.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 73							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
80.82	19.18	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: 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/21mdTEDI009/21	Názov predmetu: hudba v digitálnych hrách
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: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách, spracovanie cvičení počas semestra, spracovanie záverečného zadania (krátky hudobný útvar, vytvorený v Reaperi, Ableton Live, alebo inom DAW). Očakáva sa schopnosť samostatne spracovať jednoduchý hudobný útvar s prihliadnutím na žáner alebo typ hry, do ktorej by bol implementovaný, zároveň tak aj schopnosť samostatne pracovať s virtuálnymi inštrumentmi (VSTi) vo vybranom DAW. 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 vie definovať a analyzovať kategórie a typy hudby v digitálnych hrách a ovláda základné pojmy s tým spojené (hudba v kontexte diegézy, hudba v kontexte implementácie do digitálnych hier, vertikálna/horizontálna orchestrácia, slučkovanie...), študent by mal zároveň vedieť uvažovať nad procesom tvorby hudby z viacerých uhlov pohľadu (čím začíname, pre koho je hra určená, vytvárame špecifickú atmosféru, slučku, časovo limitovanú hudbu atď.) Zručnosti: študent vie vytvoriť jednoduché hudobné kompozície v digitálnej zvukovej strižni (DAW), vie využívať virtuálne inštrumenty VSTi technológie a vie uvažovať v kontexte herného žánru, zároveň vie vytvárať hudobné sekvencie vzhľadom na to, kde sa táto hudba má nachádzať (hlavné menu, exploračia herného sveta, cutscéna, súboj...) a mal by poznať využitie midi-kontrolérov a digitálnych nástrojov, ktoré uľahčujú hudobnú tvorbu aj bez znalostí hudobnej teórie. Kompetencie: študent by mal ovládať proces tvorby jednoduchej skladby, aplikovateľný jednak v kontexte digitálnych hier, ale aj mimo neho - technický proces, ktorý sa naučí je využiteľný vo viacerých situáciách (aj vo všeobecnom kontexte audiovizuálneho diela)	
Stručná osnova predmetu: Technické predpoklady na zvládnutie jednoduchých hudobných kompozícií. MIDI, Piano Roll, DAW. Tvorba krátkych hudobných útvarov, špecificky spätých s konkrétnym žánrom, typom hry, miestom, náladou, atmosférou atď. Striedanie viacerých žánrov počas semestra. Priebežné praktické cvičenia.	
Odporúčaná literatúra:	

COLLINS, K. : From Pac-Man to Pop Music. Burlington : Ashgate Publishing Limited, 2008. 207 s. ISBN 978-07546-6200-6 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 FRITSCH, M. - SUMMERS, T. : The Cambridge Companion to Video Game Music. Cambridge : Cambridge University Press, 2021. 446 s. ISBN 978-1-108-47302-6 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 CHANCE, T. : Composing Music For Games. Taylor and Francis, 2016. ISBN 13-978-1-315-77774-0 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 PHILLIPS, W. : A Composer's Guide to Game Music. London : MIT Press, 2014. ISBN 978-0-262-02664-2 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: 82

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
53.66	26.83	17.07	2.44	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: KDH/21mdTEDI026/21	Názov predmetu: komentovanie a streaming 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: II.	
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: 22							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
31.82	18.18	13.64	27.27	9.09	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/21mdTEDI027/21	Názov predmetu: komentovanie a streaming 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: II.	
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: 22

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
31.82	13.64	31.82	18.18	4.55	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/21mdTEDI028/21	Názov predmetu: komentovanie a streaming digitálnych hier III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude 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: 3							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
33.33	0.0	66.67	0.0	0.0	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/21mdTEDI029/21	Názov predmetu: komentovanie a streaming digitálnych hier IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude 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: 3							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
33.33	0.0	0.0	33.33	33.33	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/21mdTEDI005/21	Názov predmetu: kreativita v spracovávaní digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené pravidelnou účasťou na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Priebežné hodnotenie pozostáva z vypracovania jednotlivých заданий, za ktoré môže študent získať max. 3000 bodov (100%). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (1800 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.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie: - má prierezové vedomosti z oblasti kreativity v spracovaní digitálnych hier. Ovláda základnú terminológiu z psychológie tvorivosti a je oboznámený s procesmi stimulujúcimi kreativitu. Rozumie postaveniu digitálnych hier v rámci kreatívnej ekonomiky, vzťahu kreativity a racionalizácie produkcie hier, recyklácii konceptov a praktickej implementácii kreativity pri špecifických súčastiach digitálnych hier; - vie identifikovať kreatívne prvky v hrách, analyzovať ich a následne aplikovať relevantné kreatívne postupy pri hľadaní možných kreatívnych riešení v súvislosti so spracovaním digitálnych hier. Dokáže samostatne kriticky vyhodnocovať rozhodnutia týkajúce sa kreativity implementovanej pri produkcii a spracovaní digitálnych hier z pohľadu dizajnu, trhu a ekonomiky. Dokáže nielen odporučiť, ale aj navrhnúť riešenia, ktoré reflektujú teoretické prístupy ku kreativite, pričom zohľadňujú zaužívanú prax a špecifiká digitálnoherného sektoru; - osvojuje si schopnosť kritickej analýzy v kontexte kreativity a s ňou súvisiacich aspektov, ako vo všeobecnej rovine, tak aj v rámci špecifickej oblasti digitálnych hier. Zároveň získava kompetencie v oblasti praktického aplikovania techník rozvoja kreativity, rozvíja si argumentačné a prezentačné schopnosti a schopnosť pracovať individuálne a v tíme.	
Stručná osnova predmetu: 1. Kreativita a základné pojmy psychológie tvorivosti 2. Postavenie digitálnych hier v kreatívnej spoločnosti 3. Originalita v ére digitálnych médií 4. Racionalizácia vs. kreativita	

5. Game jamy ako zdroje kreativity
6. Tvorba konceptov digitálnych hier a ich opakovateľnosť
7. Kreativita integrovaných súčastí digitálnych hier

Odporúčaná literatúra:

FICHNOVÁ, K.: Psychology of creativity for marketing communication. Noailles : Association Amitié Franco-Slovaque, 2013.

GREEN, G. P., KAUFMAN, J. C.: Video Games and Creativity. Amsterdam : Elsevier, 2015.

HILL, L., O'SULLIVAN, C., O'SULLIVAN, T.: Creative Arts Marketing. Burlington, MA : Butterworth-Heinemann, 2003.

HOWKINS, J. A.: The Creative Economy. How people make money from ideas. New York, NY: Penguin Press, 2001.

MELISSIOS, C., O'ROURKE: The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect. New York, NY : Welcome Books, 2012.

SHELL, J.: The Art of Game Design: A book of lenses. CRC Press, 2008.

STERNBERG, R. J.: Handbook of Creativity. Cambridge : Cambridge University Press, 1999.

TSCHANG, F. T.: Balancing the Tensions Between Rationalization and Creativity in the Video Games Industry. In Organization Science, 2007, roč. 18, č. 6, s. 989–1005. ISSN 1047-7039.

ZAGALO, N., BRANCO, P.: Creativity in the Digital Age. Londýn : Springer-Verlag London, 2015.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 84

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
42.86	40.48	10.71	3.57	2.38	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: KDH/21mdTEDI022/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum elektronického športu I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 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: 26							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
73.08	7.69	7.69	3.85	7.69	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/21mdTEDI023/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum elektronického športu II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 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: 26

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
53.85	15.38	3.85	11.54	15.38	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/21mdTEDI024/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum elektronického športu III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 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: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
60.0	33.33	0.0	0.0	6.67	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/21mdTEDI025/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum elektronického športu IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 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: 15

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
40.0	33.33	20.0	6.67	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/21mdTEDI018/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum herného vývoja I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. 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: 27							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
37.04	18.52	22.22	11.11	11.11	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/21mdTEDI019/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum herného vývoja II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia 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: 27							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
59.26	18.52	11.11	7.41	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/21mdTEDI020/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum herného vývoja III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. 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: 5							
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/21mdTEDI021/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum herného vývoja IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiacia 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: 6							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
50.0	16.67	16.67	16.67	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/21mdTEDI008/21	Názov predmetu: kritická analýza mediálnych obsahov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 1. Priebežne: 3 x Position paper (2 NS): spolu 9 bodov Vypracovanie úlohy 1: 7 bodov Vzájomné hodnotenie úlohy 1: 3 body Vypracovanie úlohy 2: 15 bodov Vzájomné hodnotenie úlohy 2: 6 bodov 2. Posledná hodina: Prezentácia výskumu: 10 bodov PODMIENKY ZÁPOČTU: Všetky 3 povinné PP Minimum 30 bodov spolu 3. Seminárna práca: 40 bodov (minimum 20 bodov, za neskoré odovzdanie priebežných zadaní -3b/deň) 4. Hodnotenie práce kolegov: 3 x 5 (15 bodov) Horná bodová hranica: 100 bodov (=100 %) 100-93 = A; 92-85 = B; 84-76 = C; 75-68 = D; 67-60 = E; 59 or less = Fx.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: 1) Analyzovať digitálne hry ako kultúrne artefakty nesúce významy. 2) Vysvetliť, akým spôsobom hry fungujú ako médium, aké majú možnosti a aké obmedzenia. 3) Diskutovať o ideologickej zaujatosti vstavanej v systémoch pravidiel hier a ich reprezentáciách. 4) Formulovať názory na súčasný stav digitálnych hier ako médiá. 5) Interpretovať hry z hľadiska audiovizuálu, narativity a herných mechaník.	
Stručná osnova predmetu: 1. Kritické štúdium digitálnych hier v mediálnom kontexte (Kto, prečo a ako skúma hry?) Hry ako médium Formy kritik Stručný vývoj herných štúdií 2. Sémiotika: konotácia, denotácia a mýtus (Ako a čím komunikujeme?)	

<p>Znakové systémy</p> <p>Úrovne analýzy mediálnych textov</p> <p>Mýty a ich analýza</p> <p>3. Hra ako mechanizmus a ako súbor znakových systémov (Ako rozumieme hrám?)</p> <p>Základy hernej ontológie</p> <p>Audiovizuálna a naratívna stránka hier</p> <p>Herné elementy</p> <p>4. Hry ako kultúrny artefakt (Ako a prečo hráme hry?)</p> <p>MDA, game loop a flow</p> <p>Typológie hráčov</p> <p>Kultúra hráčov</p> <p>5. Ideológia v digitálnych hrách (Čo nám hry hovoria?)</p> <p>Teoretické koncepty ideológie, hegemonie a pod.</p> <p>Sexizmus, rasizmus a násilný obsah hier</p> <p>Prejavy kultúrneho imperializmu v médiách a digitálnych hrách</p> <p>6. Odborné písanie o hrách (O čom budete písať vy?)</p> <p>Prezentácia analýzy</p> <p>Diskusia k záverečným prácam</p>
<p>Odporúčaná literatúra:</p> <p>ARJORANTA, Jonne. Game Definitions: A Wittgensteinian Approach in Game Studies: the international journal of computer game research [online]. 2014, 14. ISSN 1604-7982. Dostupné z: http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta</p> <p>BOGOST, Ian. Persuasive games : the expressive power of videogames. 1st MIT Press pbk. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010. xii, 450. ISBN 9780262026147.</p> <p>BLIZZARD ENTERTAINMENT: Hearthstone: Heroes of Warcraft. Blizzard Entertainment. 2014 (MS Windows, macOS, iOS, Android). Dostupné z: https://playhearthstone.com/en-us</p> <p>CONSALVO, Mia, DUTON, Nathan: Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games in Game studies 2006, R. 6, č. 1. Dostupné z: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton</p> <p>JARVINEN, Aki: Games Without Frontiers: Theories and methods for Game Studies and Design. PhD Thesis. 2007. 420. ISBN 978-951-44-7252-7. Dostupné z: (PDF) Games without frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design (researchgate.net)</p> <p>JUUL, Jesper. Half-real : video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005. ix, 233. ISBN 9780262516518.</p> <p>LANKOSKI, Petri, BJORK, Staffan: Game Research Methods: An Overview. ETC Press. 2015. xii, 360. ISBN 978-1-312-88474-8. Dostupné z: https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:816775/FULLTEXT01.pdf</p> <p>MURRAY, Janet Horowitz. Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1998. xii, 324. ISBN 0262631873.</p> <p>SICART, Miguel. The ethics of computer games. London: MIT Press, 2009. 264 s. ISBN 9780262012652.</p>
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:</p> <p>slovenský</p>
<p>Poznámky:</p>

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 83							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
21.69	18.07	12.05	22.89	20.48	4.82	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: KDH/21mdTEDI001/21	Názov predmetu: kľúčové české a slovenské hry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): <ul style="list-style-type: none"> • 50% hodnotenia tvorí priebežné odovzdávanie playthrough videí (5 x 10 b = 50 b, na získanie plného počtu bodov video musí spĺňať všetky podmienky) • 50% hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky z odporúčanej literatúry a prezentácií k jednotlivým hrám (50 b). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, 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: <ul style="list-style-type: none"> • orientuje sa v aktuálnom stave lokálneho (slovenského a českého) herného priemyslu a kriticky ho vie reflektovať v kontexte predchádzajúceho vývoja a svetovej produkcie • prakticky spoznáva kľúčové tituly českej a slovenskej hernej histórie predovšetkým pomocou hrania konkrétnych hier • vie analyzovať digitálne hry podľa rôznych obsahových a formálnych kritérií • rozvíja systematické a kontextuálne myslenie o lokálnom hernom priemysle a o hrách ako syntetickom digitálnom médiu, schopnosti komparácie, analýzy a syntézy • rozvíja svoje digitálne kompetencie v produkcii playthrough videí z prebraných hier • zlepšuje svoje argumentačné zručnosti v diskusii o prebraných hrách 	
Stručná osnova predmetu: Výučba predmetu je rozdelená na prednášky a semináre. Úvodná prednáška sa zameriava na vysvetlenie konceptu predmetu, priebehu vyučovania, podmienok absolvovania a spôsobu tvorby požadovaných výstupov, teda playthrough videí.	

<p>Obsah prednášok: Vyučujúci/a predstaví konkrétnu hru a jej kontext (vývojári/štúdio, spoločensko-historické podmienky, recepciu apod.), v prípade potreby aj spôsob inštalácie, ovládanie a gameplay hry. Určí tiež témy analýzy/diskusie a prípadne odporúčanú literatúru.</p> <p>Obsah seminárov: Diskusia podľa stanovených tém pre danú hru a odporúčanej literatúry.</p> <p>Návrhy digitálnych hier na naštudovanie:</p> <p>Podraz 3</p> <p>Playboy</p> <p>Diktátor</p> <p>Crux 92</p> <p>Quadrax</p> <p>Polda</p> <p>Spellcross</p> <p>Mafia</p> <p>Vietcong</p> <p>Posel smrti</p> <p>Machinarium</p> <p>Chaser</p> <p>Samorost</p> <p>Operation Flashpoint/ArmA: Cold War Assault</p> <p>Original War</p> <p>Výber titulov sa môže obmieňať a dopĺňať.</p>
<p>Odporúčaná literatúra:</p> <p>BACH, M.: České a slovenské hry pod koly času. [online]. [2014-11-30]. Dostupné na: < https://games.tiscali.cz/tema/ceske-a-slovenske-hry-pod-koly-casu-245471>.</p> <p>BUČEK, S.: Capitalism: The Trial Version. Vznikanie trhu s digitálnymi hrami na Slovensku v období transformácie. [DP] Brno : Masarykova univerzita, 2015.</p> <p>BUČEK, S.: Prvé herné komerčné subjekty na Slovensku. In JURIŠOVÁ, V., KLEMENTIS, M., RADOŠINSKÁ, J. (eds.): Marketing Identity 2016. Značky, ktoré milujeme. Trnava : FMK UCM, 2016, s. 194-208.</p> <p>KOSCELNÍKOVÁ, M.: History of Slovak Video Games and Their Localization. In Bridge: Trends and Traditions in Translation and Interpreting Studies, 2021, roč. 2, špeciálne vyd., s. 84-103. ISSN 2729-8183. [online]. [2021-12-15]. Dostupné na: <https://www.bridge.ff.ukf.sk/index.php/bridge/article/view/54/48>.</p> <p>ŠVELCH, J.: Všetchny hry, po kterých toužíte: Neformální systémy distribuce počítačových her v Československu v 80. a 90. letech 20. století. In SUWARA, B., HUSÁROVÁ, Z. (eds.): V síti střední Evropy: Nielen o elektronickej literatúre. Bratislava : SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 143-156.</p> <p>ŠVELCH, J.: Text, příběh a stroj: Digitální textualita a textové počítačové hry v Československu 80. let 20. století. In SUWARA, B., HUSÁROVÁ, Z. (eds.): V síti střední Evropy: Nielen o elektronickej literatúre. Bratislava : SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 157-171.</p> <p>ŠVELCH, J.: Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games. Cambridge, MA: The MIT Press, 2018.</p>
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:</p> <p>slovenský jazyk a anglický jazyk</p>
<p>Poznámky:</p>

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 84							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
19.05	36.9	28.57	9.52	4.76	1.19	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/21mdTEDI902/		Názov predmetu: marketing a marketingová komunikácia v digitálnych hrách					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 5							
Odporúčaný semester/trimester štúdia:							
Stupeň štúdia: II.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 35							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
14.29	22.86	34.29	8.57	20.0	0.0	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: KMARK/21mdTEDI	Názov predmetu: marketingová komunikácia 001/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: <ul style="list-style-type: none"> • Aktívna účasť na seminároch: 10% • Vypracovanie priebežných заданий: 20% • Vypracovanie prípadovej štúdie: 70% 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 širokom spektre stratégií a nástrojov využívaných v rámci marketingovej komunikácie - dokáže aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované postupy a implementované komunikačné nástroje v oblasti marketingovej komunikácie. - na základe teoretických vedomostí a práce na prípadových štúdiách je študent schopný analyzovať aktuálnu situáciu na poli komunikačných aktivít konkrétnej spoločnosti, - vie ich posúdiť v zmysle konkrétneho problému a vytýčených cieľov a navrhnúť opatrenia na ich zmenu tak, aby značka dosiahla vytýčené ciele, - rozvíja si analytické schopnosti, komunikačné a prezentačné zručnosti, schopnosť argumentácie. - prácou na tímovom projekte si študent zároveň zlepší kooperáciu v tíme, a uvedomí individuálnu i spoločnú zodpovednosť pri práci na projekte. 	
Stručná osnova predmetu: Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Marketingový mix a Komunikačný mix 2. Podpora predaja 3. Priamy marketing 4. Osobný predaj 5. Reklama 6. Cieľové skupiny 	

7. Komunikačné stratégie 8. Mediálne plánovanie 9. Public relations 10. Media relations 11. Interná komunikácia 12. Krízová komunikácia							
Odporúčaná literatúra: KARLÍČEK, M. a kol.: Marketingová komunikace - jak komunikovat na našem trhu. Praha: Grada Publishing 2016, KOTLER, P., KELLER, K. L.: Marketing management. Praha : Grada Publishing, 2007. 3. JURÁŠKOVÁ, O, a kol.: Velký slovník marketingových komunikací. Praha: Grada Publishing 2012. MATÚŠOVÁ, J.: Budovanie a komunikácia značky. Značka v PR a v reklame. Trnava, Univerzita sv. Cyrila a Metoda 2012. PŘIKRYLOVÁ, J., JAHODOVÁ, H.: Moderní marketingová komunikace. Praha: Grada Publishing 2010. YOUNG A OGILVY/ O reklamě v digitálním věku. Bratislava: Svojtka & comp. 2018. GLADWELL, M.: Bod zlomu. Bizbooks. 2015.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 84							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
30.95	39.29	25.0	4.76	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. PhDr. Jana Galera Matúšová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI	Názov predmetu: marketingová komunikácia digitálnych hier 002/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách (max. 2 ospravedlnené absencie; 50% účasť v prípade individuálneho študijného plánu). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): <ul style="list-style-type: none"> • 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a prezentácia semestrálneho projektu (20 + 20 bodov), • 60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, 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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> - 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; - orientuje sa v širokom spektre stratégií a nástrojov využívaných v rámci marketingovej komunikácie založenej na digitálnych hrách; - dokáže aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované postupy a implementované komunikačné nástroje v oblasti marketingovej komunikácie založenej na digitálnych hrách; - je schopný navrhnuť vlastné riešenia pre konkrétne prípady a zdôvodniť ich relevantnosť, 	

orientuje sa v oblasti marketingu založenom na digitálnych hrách a gamifikácie v digitálnohernom sektore;

- rozvíja si analytické a kritické myslenie aplikovateľné v marketingovej teórii, výskume aj praxi, komunikačné a prezentačné schopnosti v rámci simulovaného pracovného prostredia a tiež schopnosť pracovať v tíme;

- osvojuje si schopnosť aktívneho získavania nových vedomostí a zručností potrebných pre samostatné riešenie problémov a zadaní;

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

Stručná osnova predmetu:

1. Úvod do herného marketingu. Marketingový mix (5P)
2. Produktová politika herného marketingu
3. Cenová politika herného marketingu
4. Distribučná politika herného marketingu
5. Komunikačná politika herného marketingu. Marketingová komunikácia digitálno-herného sektoru. Cross-promotion
6. Participatívna politika herného marketingu
7. Marketing založený na digitálnych hrách (game-based marketing)
8. Avatar-based marketing a virtuálne a reklamné svety
9. Advergaming. Reklamné hry a in-game advertising
10. Hry pre zamestnancov. Reklama okolo digitálnych hier
11. Hry v alternatívnej realite (ARGs)
12. Gamifikácia v marketingovej komunikácii. Digitálne hry ako mediálny formát v reklame

Odporúčaná literatúra:

BOGOST, I.: Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MIT Press, 2007. 463 s. ISBN 978-0-262-02614-7.

EDERY, D. – MOLLICK, E.: Changing the Game: How Video Games Are Transforming the Future of Business. New Jersey : FT Press, 2009. ISBN 978-0-13-235781-4.

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

MAGO, Z., LEHOCKÝ, F.: Dizajn reklamnej hry (nielen) pre nezávislých vývojárov. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie, Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2019. 138 s. ISBN 978-80-8105-997-1.

MAGO, Z.: World of Advergaming. 1. vyd. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2016. 99 s. ISBN 978-80-8105-814-1.

MICHAEL, D. R. – CHEN, S. L.: Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. Boston : Thomson Course Technology PTR, 2005. ISBN 1-59200-622-1.

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

ZÁHORA, Z.: Hráči digitálných her jako součást marketingu nových médií. In Bártek, T. – Buček, D (eds.): Herní Studia. Sborník z CONference 2013. Brno : Flow, 2014. ISBN 978-80-905480-6-0, s. 108-125.

ZICHERMANN, G., CUNNINGHAM, CH.: Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol : O'Reilly Media, 2011. 182 s. ISBN 978-1-449-39767-8.

ZICHERMANN, G., LINDER, J.: Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2010. 220 p. ISBN 978-0-470-56223-9.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk a anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 84							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
28.57	35.71	21.43	11.9	1.19	1.19	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/21mdTEDI001/21	Názov predmetu: masová a mediálna kultúra
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie je udelené na základe povinného odovzdania vedeckej eseje na vymedzenú tému a úspešného absolvovania vedomostného testu v písomnej forme. Primeraná kvalitatívna úroveň predloženej vedeckej eseje je nevyhnutným predpokladom účasti na záverečnej písomnej skúške. V prípade nepostačujúcej kvality obsahovej a formálnej stránky textu nie je možná účasť na záverečnej skúške. Vedomostný test v písomnej podobe predstavuje 100 % hodnotenia. V záujme úspešného absolvovania predmetu musí študent/ka získať v rámci vedomostného testu minimálne 60 % bodov. S prihliadnutím na pandemickú situáciu a pokyny príslušných úradov sa vedomostný test môže konať vo virtuálnej podobe. 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. Povoľené 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, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti na prednáškach. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach (pozri Študijný poriadok UCM, §13) a tiež je potrebné splniť vyššie uvedené predpoklady udelenia hodnotenia. Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu nadobudnú tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • dokážu dôslednejšie preniknúť do podstaty tvorby, produkcie a recepcie masovej, populárnej a mediálnej kultúry, • rozumejú všetkým relevantným procesom a faktorom, ktoré sa podieľajú na ich vytváraní, 	

- na základe osvojenia si definičných rámcov, pochopenia teoretických východísk autorov v dobových kontextoch vedia porozumieť vývoju názorov o masovej, populárnej a mediálnej kultúre a vedia si vytvoriť vlastné hodnotiace stanoviská,
- získajú schopnosť orientovať sa v súčasnom množstve kultúrnej a mediálnej produkcie,
- analyzujú charakteristické fenomény a sú schopné/í kriticky uvažovať v širších súvislostiach a kontextoch, ako aj interpretovať vlastné používateľské návyky v súvislosti s konzumáciou kultúrnych produktov a súčasnými kultúrnymi štýlmi,
- majú schopnosť kriticky diskutovať o priemyselne produkovanej kultúre šírenej médiami a rozvíjať tak vlastné kritické myslenie.

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

FISKE, J.: Jak rozumět populární kultuře. Praha : Akropolis, 2020.
 KLOSKOWSKA, A.: Masová kultura: Kritika a obhajoba. Praha : Svoboda, 1967.
 PETRUSEK, M.: Společnosti pozdní doby. Praha : SLON – Sociologické nakladatelství, 2006.
 PRAVDOVÁ, H.: Determinanty kreovania mediálnej kultúry. Trnava : FMK UCM, 2009.
 PRAVDOVÁ, H.: Sociokultúrny kontext masovej komunikácie. Bratislava : NOC, 2009.
 RADOŠINSKÁ, J., VIŠŇOVSKÝ, J.: Aktuálne trendy v mediálnej kultúre. Trnava : FMK UCM, 2013.
 RADOŠINSKÁ, J.: Okruhy problémov v štúdiu mediálnej kultúry I.: Hypermoderná spoločnosť. Trnava : FMK UCM, 2021.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 83

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
9.64	31.33	30.12	14.46	14.46	0.0	0.0	0.0

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

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava							
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie							
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI900/21		Názov predmetu: obhajoba záverečnej práce					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 15							
Odporúčaný semester/trimester štúdia:							
Stupeň štúdia: II.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 35							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
37.14	11.43	25.71	8.57	14.29	2.86	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/21mdTEDI002/21	Názov predmetu: participačná kultúra a fanúšikovské štúdiá
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Účasť na hodinách, aktivita a čítanie zadaných textov 30 bodov Ústna skúška 70 bodov 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: Predmet sa zameriava na výskum fanúšikov, ich aktivít a prínosu v rámci participačnej kultúry. Študentom a študentkám sú predstavené hlavné smery štúdia fanúšikov a ich aktivít v nadväznosti na skúmanie publik (audience studies) a dáva ich do súvislosti s odborom teórie digitálnych hier. Štúdiá fanúšikov sú vo svete pomerne rozšírenou skúmanou oblasťou, a preto si predmet dáva za cieľ rozšíriť povedomie a poznatky študentov aj na Slovensku. Cieľom predmetu je zoznámiť študentov so základnými pojmami, smerodajnými a významnými menami výskumníkov v tomto smere (Fiske, Jenkins, Hall, Hills,...). Pracuje a bližšie vysvetľuje koncepty a pojmy: fanúšik, fandom, fan fiction, fan art, fan speak, participačná kultúra, osvojovanie originálnych textov a ďalšie. Venuje sa a vysvetľuje na ukázkových štúdiách skúmanie fanúšikovských skupín (hlbkové rozhovory, dotazníky) a prezentuje výsledky a zistenia. Súčasťou predmetu je aj otvorená diskusia ku každej téme, kde sa študenti môžu prejavovať a na uvedených príkladoch demonštrovať aj ich fanúšikovstvo. Výstupom predmetu je vypracovanie semestrálnej práce na dopredu dohodnuté témy a ich následná prezentácia.	
Stručná osnova predmetu: Zoznámenie s predmetom, preberanou problematikou a podmienkami ukončenia. Úvod do štúdia fan studies a media audience. Spoločné znaky a rozdiely, vysvetlenie konceptov. Aktivný fanúšik; Birminghamská škola a chápanie populárnej kultúry podľa Fiskeho. Textual Poachers - Henry Jenkins a jeho najvýznamnejšie práce v oblasti skúmania fanúšikov. Metodológia skúmania správania fanúšikov - kvalitatívne a kvantitatívne výskumy. Etymológia pojmu fanúšik, jeho historické vnímanie, rozdelenie fanúšikov a ich aktivít. Fanúšikovia, fandomy a aktivity ich členov. Reč fanúšikov - fanspeak.	

Pretváranie originálnych textov fanúšikmi - fan fiction, cosplay, fan art
 Fanúšikovstvo v (digitálnych) hrách a vo virtuálnom priestore
 Budúcnosť fanúšikov a ich pretvárania a zasahovania do originálnych textov a obsahov.
 Zhrnutie štúdií, diskusia na zadané texty

Odporúčaná literatúra:

ALVERMAN, D., E. and HAGOOD, C. : Fandom and critical media literacy. In: Journal of Adolescent & Adult Literacy 2000, Vol. 43, No. 5, p. 436-446. [online]. [2020-11-10]. Dostupné na: <https://www.researchgate.net/publication/277667002_Fandom_and_Critical_Media_Literacy>.

COPPA, F. : The Fanfiction Reader. University of Michigan Press, 2017.

FISKE, J. : The Cultural economy of fandom. S. 30#49 in Ed. Lewis, Lisa. The Adoring Audience. Fan culture and Popular Media. London: Routledge. 1992. Dostupné na: <https://books.google.cz/books?id=HdXGBQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=adoring+audience+1992&hl=sk&sa=X&ved=0ahUKEwjg8ti62fveAhULJIAKHXCMAoEQ6AEIKTAA#v=onepage&q=fiske&f>

FISKE, J. : Understanding Popular Culture. Boston: Unwin Hyman, 1989.

HENDL, J. : Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace / 3. vyd. Praha: Portál, 2008.

HILLS, M. : Fiske's 'textual productivity' and digital fandom: Web 2.0 democratization versus fan distinction? [online] In: Journal of Audience & Reception Studies, 10/1, 2013. Dostupné na: <http://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/9%20Hills%2010.1.pdf>.

JENKINS, H.: Textual poachers: television fans & participatory culture. New York: Routledge, 1992.

JENKINS, H., SHRESTHOVA S. : Up, up, and away! The power and potential of fan activism. In Transformative Works and Cultures, č. 10, 2012. Dostupné na: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/435/305>

KŘIVÁNKOVÁ, A., TESAŘ A., VESELÝ K. : Planeta Nippon. Praha: Crew, 2017.

RAHMAN, O., WING-SUN L. and HEI-MAN CHEUNG B.: „Cosplay“: Imaginative Self and Performing Identity. In: Fashion Theory the Journal of Dress Body & Culture 2012, Vol. 16, No. 3, p. 317-342. [online]. [2020-11-10]. Dostupné na: <https://www.researchgate.net/publication/265140961_Cosplay_Imaginative_Self_and_Performing_Identity>.

SEDLÁKOVÁ, R. : Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky. Vyd. 1. Praha: Grada. 539 s., [4] s. obr. příl. Žurnalistika a komunikace, 2014.

SIUDA, P. : From Deviation to Mainstream–Evolution of Fan Studies. In Studia Medioznawcze 3 (42) [online]. 2010. Dostupné na: http://www.academia.edu/789210/From_deviation_to_mainstream_evolution_of_fan_studies

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 84

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
51.19	29.76	13.1	5.95	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Anna Paulína Jelínková

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI	Názov predmetu: podnikateľský inkubátor I. 003/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie podnikateľského zámeru = 50 % Prezentácia podnikateľského zámeru = 40 % Účasť = 10% 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: naučí sa orientovať sa v problematike podnikania, pochopí, akým spôsobom funguje hľadanie podnikateľských nápadov, resp. ako sledovať impulzy pre podnikateľské príležitosti, naučí sa princípy hľadania podnikateľského nápadu a formovania podnikateľského nápadu. výsledkom predmetu v zimnom semestri bude formovanie modelu produktu alebo služby, ktorý študent odprezentuje a overí záujem spotrebiteľov o daný produkt alebo službu, utvrdí si prezentačné zručnosti a posilní si schopnosť práce v tíme.	
Stručná osnova predmetu: Úvod do štúdia predmetu Dôvody a formy podnikania Metódy hľadania nápadov Študentské podnikateľské nápady - selekcia nápadov a premena nápadov na príležitosť Formy realizovateľnosti nápadov Overenie záujmu zákazníkov - prieskum potrieb zákazníkov a prieskum konkurencie Projektovanie nápadu I. Projektovanie nápadu II. Modelovanie nápadu - tvorba dema Overenie modelu Vyhodnotenie overovania modelu - zhodnotenie realizovateľnosti nápadu Prezentácia a “predaj” nápadu na podnikanie	
Odporúčaná literatúra:	

BLANCHARD, K.: The One Minute Manager . HarperCollins Publishers: 2004. COLLINS, J.: Z dobrého skvelé (Good to Great). Eastone Books: 2006. COVEY, S. R.: 7 návykov skutočne efektívnych ľudí. Eastone Books: 2010. KUDZBEL, M.: Bata - The Business Miracle. Marada, 2006. KYOSAKI, R.: Bohatý otec, Chudobný otec. Motýľ: 2010. SVOBODOVÁ, I. - ANDREA, M.: Od nápadu k podnikateľskému plánu. Garda. 2017 TRACY, B.: Najprv zjedzte žabu. Eastone Books: 2008. BLANCHARD, K.: The One Minute Manager . HarperCollins Publishers: 2004.							
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
80.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Matej Martovič, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI	Názov predmetu: podnikateľský inkubátor II. 004/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Vytvorenie podnikateľského plánu = 50% Prezentácia podnikateľského plánu = 40% Účasť = 10% Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 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"> • rozvíja svoj podnikateľský nápad, na ktorom pracoval v zimnom semestri v prvej časti predmetu Podnikateľský inkubátor I, • pracuje na vytvorení podnikateľského plánu, ktorý je základom na vytvorenie úspešného podnikateľského zámeru a následne premenenie zámeru na firmu, • študent si v 12 blokoch osvojí jednotlivé fázy podnikateľského projektu, pričom bude pracovať na vytvorení podrobných jednotlivých častí podnikateľských plánov, • vypracuje kompletný podnikateľský plán, ktorý môže študentovi slúžiť na ďalšie rozvíjanie svojho podnikania, či už pri získavaní investora projektu, či pre účely úverového financovania projektu. 	
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Úvod do predmetu - čo je a aká je úloha podnikateľského plánu? 2. Charakteristika produktu a vlastníka 3. Analýza trhu a zákazníkov 4. Analýza konkurencie 5. Analýza dodávateľov 6. Personálne zabezpečenie 7. Marketing a komunikácia 8. Finančný plán 9. Analýza rizík 10. Vyhodnotenie projektu 	

11. Crowdfunding							
12. Prezentácia podnikateľských plánov							
Odporúčaná literatúra: BLANCHARD, K.: The One Minute Manager . HarperCollins Publishers: 2004. COLLINS, J.: Z dobrého skvelé (Good to Great). Eastone Books: 2006. COVEY, S. R.: 7 návykov skutočne efektívnych ľudí. Eastone Books: 2010. KUDZBEL, M.: Bata - The Business Miracle. Marada, 2006. KYOSAKI, R.: Bohatý otec, Chudobný otec. Motýľ: 2010. SVOBODOVÁ, I. - ANDREA, M.: Od nápadu k podnikateľskému plánu. Garda. 2017 TRACY, B.: Najprv zjedzte žabu. Eastone Books: 2008. BLANCHARD, K.: The One Minute Manager . HarperCollins Publishers: 2004.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 5							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
80.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Matej Martovič, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI	Názov predmetu: podnikateľský inkubátor III. 005/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Práca na hodine = 40% Účasť = 10% Prezentácia produktu podnikateľa = 50% Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 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: Po absolvovaní predmetu študent získa nasledovné vedomosti, zručnosti a kompetencie: naučí sa základné a dôležité poznatky o podnikaní, porozumie legislatívnym možnostiam foriem podnikania, získa informácie o firemnom účtovníctve a daňových povinnostiach podnikateľa, zoznámi sa s problematikou personálneho zabezpečenia podniku a mzdovou politikou, nadobudne poznatky z praxe - na predmete budú prednášať aj ľudia z praxe, ktorí predstavujú svoj príbeh o podnikaní a podelia sa so študentmi predmetu, študenti budú počas predmetu pracovať aj na vylepšovaní produktov/služieb svojho podnikateľského nápadu.	
Stručná osnova predmetu: Úvod do predmetu. Formy podnikania I. - legislatívne možnosti jednotlivých foriem podnikania Formy podnikania II. - príprava a analýza foriem podnikania pre podnikateľské nápady študentov Príbeh podnikateľa I. - ako založiť úspešný podnik Účtovníctvo ako súčasť podnikania Ako zlepšiť svoj produkt/službu I. Dane a daňové povinnosti podnikateľa Ako zlepšiť svoj produkt/službu II. Mzdy a mzdová politika podnikov Dane a daňová politika podniku Ako zlepšiť svoj produkt/službu III.	

Prezentácia projektov							
Odporúčaná literatúra: BLANCHARD, K.: The One Minute Manager . HarperCollins Publishers: 2004. COLLINS, J.: Z dobrého skvelé (Good to Great). Eastone Books: 2006. COVEY, S. R.: 7 návykov skutočne efektívnych ľudí. Eastone Books: 2010. KUDZBEL, M.: Bata - The Business Miracle. Marada, 2006. KYOSAKI, R.: Bohatý otec, Chudobný otec. Motýľ: 2010. SVOBODOVÁ, I. - ANDREA, M.: Od nápadu k podnikateľskému plánu. Garda. 2017 TRACY, B.: Najprv zjedzte žabu. Eastone Books: 2008. BLANCHARD, K.: The One Minute Manager . HarperCollins Publishers: 2004.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: Slovensky							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 3							
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. Matej Martovič, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMARK/21mdTEDI006/21	Názov predmetu: podnikateľský inkubátor IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Prezentácia podniku = 40% Projekt podniku študenta = 50% Účasť = 10% Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 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: Po absolvovaní predmetu študent získa nasledovné vedomosti, zručnosti a kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • oboznámi sa s mäkkými zručnosťami podnikateľa, ktoré sú potrebné pre úspech a dobré vedenie firmy - rétorikou, biznis etiketa, time manažment a stanovenie cieľov, • vie aplikovať nadobudnuté poznatky do praxe – súčasťou predmetu budú aj workshopy podnikateľa a prezentácia podniku študenta, posledná časť predmetu je postavená na finalizovaní firmy študenta, ako aj na kreovanie osobnosti podnikateľa. 	
Stručná osnova predmetu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Úvod do predmetu 2. Rétorika - mäkká zručnosť podnikateľa 3. Rétorika a argumentácia - cvičenie 4. Business etiketa I. 5. Business etiketa II. 6. Timemanažment 7. Rétorika a timemanažment ako súčasť predaja produktov/služieb 8. Stanovenie cieľov 9. Workshop podnikateľa I. 10. Workshop podnikateľa II. 11. Prezentácia podnikateľa I. 12. Prezentácia podnikateľa II. 	
Odporúčaná literatúra: BLANCHARD, K.: The One Minute Manager . HarperCollins Publishers: 2004.	

COLLINS, J.: Z dobrého skvelé (Good to Great). Eastone Books: 2006.
 COVEY, S. R.: 7 návykov skutočne efektívnych ľudí. Eastone Books: 2010.
 KUDZBEL, M.: Bata - The Business Miracle. Marada, 2006.
 KYOSAKI, R.: Bohatý otec, Chudobný otec. Motýľ: 2010.
 SVOBODOVÁ, I. - ANDREA, M.: Od nápadu k podnikateľskému plánu. Garda. 2017
 TRACY, B.: Najprv zjedzte žabu. Eastone Books: 2008.
 BLANCHARD, K.: The One Minute Manager . HarperCollins Publishers: 2004.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 3

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
33.33	66.67	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Matej Martovič, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI014/21	Názov predmetu: preddiplomová prax
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 80s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky absolvovania predmetu zahŕňajú odovzdanie nasledujúcich dokumentov: 1. Potvrdenie o vykonaní praxe v minimálnom rozsahu 80 hodín z pracoviska, v ktorom sa prax uskutočnila. Potvrdenie musí byť uvedené na hlavičkovom papieri pracoviska (ak spoločnosť má hlavičkový papier), musí obsahovať meno študenta, 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 4 týždňov (80 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 preddiplomovej 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: 40							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	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/21mdTEDI004/21	Názov predmetu: procesy produkcie a postprodukcie hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študenti počas semestra pracujú v tímoch na hernom projekte, výsledné hodnotenie je založené na kombinácii samohodnotenia, vzájomného hodnotenia študentov v tímoch a hodnotenia výsledku projektu (herného prototypu) externými lektormi a vyučujúcim. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov. 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"> - naučí sa podieľať na efektívnej tímovej spolupráci vo vývoji projektu, osvojí si ďalšie mäkké zručnosti (komunikácia, flexibilita, kreativita) - získa praktické znalosti z oblasti projektového manažmentu - osvojí si systém prototypovania a schopnosť navrhnuť MVP (minimum viable product) - naučí sa aplikovať agilný spôsob práce - nadobudne skúsenosti s riešením problémov vo vývoji projektu - absolvuje komplexný proces vývoja hier 	
Stručná osnova predmetu: Vo vyučovaní sa striedajú prednášky externých lektorov z prostredia herného dizajnu a produkcie so seminármi, na ktorých je poskytovaný mentoring pri vývoji študentských herných projektov. Osnova prednášok: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ako vymyslieť produkt na ktorom budem robiť a ako začať vývojový proces (Andrej Golovkov a Martin Petráš) 2. 5 rituálov agilného vývojového procesu (Andrej Golovkov) 3. Nástroje projektového manažmentu (Dominik Halvoník alebo Peter Pšenák) 4. Efektívna práca v tíme – time management, follow ups, daily stand ups (Marek Mrva) 5. Ako dávať a prijímať feedback (Dorota K. Baňová) 	
Odporúčaná literatúra:	

COHEN, D. S. - BUSTAMANTE, S. A.: Producing Games: From Business and Budgets to Creativity and Design. Burlington, MA, Oxford : Focal Press, 2010.
 FUNG, A. (ed.): Global Game Industries and Cultural Policy. New York : Palgrave Macmillan, 2016.
 KERR, A.: Global Games: Production, Circulation, and Policy in the Networked Era. New York : Routledge, 2017.
 SOTAMAA, O., ŠVELCH, J. (eds.): Game Production Studies. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2021.
 ZACKARIASSON, P. - WILSON, T. L.: The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future. New York, London : Routledge, 2012.

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 84

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
30.95	27.38	21.43	14.29	5.95	0.0	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/21mdTEDI903/21		Názov predmetu: psychologické, sociologické a edukačné aspekty digitálnych hier					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 5							
Odporúčaný semester/trimester štúdia:							
Stupeň štúdia: II.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 35							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
31.43	20.0	25.71	17.14	5.71	0.0	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/21mdTEDI012/21	Názov predmetu: sociologické a psychologické pôsobenie hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Písomná skúška (potrebné dosiahnuť aspoň 60% bodového hodnotenia). 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: <ul style="list-style-type: none"> • Študent má systematické vedomosti z oblasti psychológie digitálnych hier zahŕňajúce kognitívne, emočné aj motivačné psychologické procesy. • Ovláda základnú terminológiu predmetu, pozná a rozumie súvisiacim psychologickým efektom. Získané poznatky dokáže aplikovať pri tvorbe aj posudzovaní digitálnych hier. • Dokáže identifikovať v konkrétnych hrách preberané psychologické efekty. • Je schopný získať teoretické poznatky aplikovať pri tvorbe a hodnotení digitálnych hier. • Študent dokáže identifikovať a čiastočne zhodnotiť psychologické súvislosti jednotlivých digitálnych hier. • V obmedzenom rozsahu dokáže posúdiť herný titul z hľadiska potenciálneho dopadu na recipientov. • V nadväznosti na získané teoretické vedomosti dokáže samostatne rozširovať svoju teoretickú základňu poznatkov. 	
Stručná osnova predmetu: <ul style="list-style-type: none"> o Úvod do psychologického myslenia (základné koncepty psychológie, prežívanie a správanie, kategórie psychiky, psychické procesy a i.) o Motivácia a motívy hrania. Ponorenie do hry. o Typológia hráčov. 	

- o Identita v digitálnych hrách (anonymita, deindividualizácia, virtuálna identita). Psychológia herných avatarov. Proteov efekt.
- o Psychológia podvádžania (experimenty Dana Arielyho, averzia ku strate, efekt vlastníctva a i.).
- o Kognitívne dôsledky hrania digitálnych hier.
- o Učenie prostredníctvom hier.
- o Kognitívne skreslenia v kontexte digitálnych hier.
- o Násilie a agresivita v hernom prostredí.
- o Herná závislosť. Závislosť na internete.
- o Skupinová dynamika v hernom prostredí.
- o Genderové aspekty digitálnych hier.

Odporúčaná literatúra:

- ARIELY, D. (2009). Jak drahé je zdarma. Práh. 215 s. ISBN: 9788072522392.
- BARTLE, R. (2003). Designing Virtual Worlds. New Riders. 768 s. ISBN 0-13-101816-7.
- KOWERT, R., QUANDT, T. (Eds.). (2015). The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games. Londýn, New York : Routhledge, s.54-73. ISBN 1138831638.
- KRISS, A. (2019). Universal Play: How Videogames Tell Us Who We Are and Show Us Who We Could Be. Veľká Británia : Robinson. 288 s. ISBN 978-1472141606.
- LOVAŠ, L. (2010). Agresia a násilie. Bratislava: Ikar. ISBN 9788055117522.
- MADIGAN, J. (2015). Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 320 s. ISBN 1442239999.
- MAGO, Z.: Avatar ako genderizačný faktor vo virtuálnom prostredí digitálnych hier. In Dot.comm. ISSN 1339-5181, 2014, roč. 2, č. 1-2, s. 33-42.
- MAGO, Z.: Violence and digital games facts beyond myths. In European Journal of Science and Theology. ISSN 1841-0464, 2016, roč. 12, č. 5. s. 135-144.
- MAGO, Z., MAGOVÁ, L.: Didaktické možnosti využitia digitálnych hier. In Ľudské práva a prosociálna výchova : metodická príručka pre učiteľov základných škôl. Banská Bystrica : Belianum, 2016. ISBN 978-80-557-1083-9, s. 61-75.
- MAGOVÁ, L., MAGO, Z.: Výchova k rešpektovaniu ľudských práv a prosociálne aspekty digitálnych hier. In Dot.comm, 2015, roč. 3, č. 2, s. 49-56
- MARKEY, P. M. – FERGUSSON, CH. J. (2017). Moral combat: Why the war on violent video games is wrong. USA: Benbella Books, Inc. 256 s. ISBN 9781942952985.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský, anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 40

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
15.0	17.5	17.5	27.5	22.5	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: KDH/21mdTEDI901/21		Názov predmetu: teória masmediálnej komunikácie a digitálnych hier					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 5							
Odporúčaný semester/trimester štúdia:							
Stupeň štúdia: II.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 35							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
34.29	14.29	31.43	2.86	17.14	0.0	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: KMASK/21mdTEDI0	Názov predmetu: tvorba príbehov v hrách I. 15/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študenti sú počas skúškového obdobia povinní vypracovať semestrálnu prácu zameranú na posúdenie vybraného mediálneho komunikátu – digitálnej hry, prípadne s ním súvisiaceho mediálneho obsahu – z pohľadu rôznych naratologických postupov. Prácu môžu koncipovať do jedného zo štyroch okruhov prezentovaných na prednáške. V prvom a druhom opravnom termíne študenti odovzdajú upravenú semestrálnu prácu podľa pokynov, resp. odporúčaní vyučujúceho. Úspešné absolvovanie predmetu Tvorba príbehov v hrách I. je podmienkou pre účasť na predmete Tvorba príbehov v hrách II. v letnom semestri príslušného akademického roka. Semestrálne práce sa odovzdávajú v elektronickej podobe na oficiálne emailové adresy vyučujúcich predmetu. 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), • 40 % hodnotenia vypracovanie prezentácie na jednu zo štyroch zvolených okruhov a jej odprezentovanie počas semestra. • 50 % hodnotenia tvorí odovzdanie semestrálnej práce zameranej na posúdenie vybraného mediálneho komunikátu z pohľadu rôznych naratologických postupov (výber jedného zo štyroch okruhov odprezentovaných na prednáške). 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 seminároch. 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"> • dokážu rozvíjať kreativitu, fantáziu, obrazotvornosť a predovšetkým dokážu tvoriť príbehy v digitálnych hrách, 	

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

Stručná osnova predmetu:

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

11. Zhrnutie získaných poznatkov nadobudnutých analýzami vybraných digitálnych hier z pohľadu rôznych naratologických postupov. Projekcia k záverečnej semestrálnej práci. 12. Záverečné zhodnotenie predmetu. Otvorená diskusia.							
Odporúčaná literatúra: Acta Ludologica. [online]. [2021-09-18]. Dostupné na: < https://actaludologica.com/ >. CARRIÉRE, J. C.: Vyprávět příběh. Praha : Národní filmový archiv, 1995. Game Studies: the international journal of computer game research. [online]. [2021-09-18]. Dostupné na: < http://gamestudies.org/ >. LEBOWITZ, K., KLUG C.: Interactive Storytelling for Video Games: Proven Writing Techniques for Role Playing Games, Online Games, First Person Shooters, and More. Massachusetts : Focal Press, 2012. . SHELDON, L.: Character Development And Storytelling For Games. New York : Course Technology, 2013. TRAMPOTA, T., VOJTĚCHOVSKÁ, M: Metody výzkumu médií. Praha : Portál, 2010. 296 s. WARDIP-FRUIN, N., HARRIGAN, P. (ed.): First Person: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 2004.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 76							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
51.32	26.32	10.53	5.26	6.58	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Lenka Rusňáková, 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/21mdTEDI016/21	Názov predmetu: tvorba príbehov v hrách II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študenti počas semestra pracujú na zadaniach, ktoré zaisťujú interakciu s tvorbou príbehovej zložky digitálnych hier. Vypracované zadania odovzdávajú priebežne. Primárna úloha študentov bude navrhnúť príbehové rozšírenie (DLC) na nimi zvolenú digitálnu hru, pričom ako protagonistu využijú existujúcu vedľajšiu postavu hlavnej hry. Na konci semestra odovzdajú portfólio prác, ktoré bude rozšírené o jasne popísaný návrh rozšírenia, vrátane častí, ktoré nevypracovali počas semestra. Úspešné absolvovanie predmetu Tvorba príbehov v hrách I. je podmienkou pre účasť na predmete Tvorba príbehov v hrách II. v letnom semestri príslušného akademického roka. Priebežné zadania je možné odovzdávať prezenčne alebo v elektronickej podobe, záverečné portfóliá sa odovzdávajú v elektronickej podobe na oficiálne emailové adresy vyučujúcich predmetu. V prípade absencií študenti dopracujú priebežné zadania v rámci finálneho portfólia. 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), • 60 % hodnotenia tvoria vypracované priebežné zadania. • 30 % hodnotenia tvorí odovzdanie záverečného rozšíreného portfólia. 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 seminároch. 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"> • dokážu rozvíjať kreativitu, fantáziu, obrazotvornosť a predovšetkým dokážu tvoriť príbehy v digitálnych hrách, 	

- orientujú sa v problematike základnej výstavby klasického príbehu (kompozícia diela), vedia aplikovať spôsoby dejovej výstavby (sujet, fabula), vytvoriť napätie, atmosféru, dramatizáciu v digitálnych hrách,
- dokážu aktívne hľadať prepojenia a súvislosti medzi teoretickými poznatkami a ich praktickou aplikáciou, identifikovať, analyzovať a kriticky vyhodnocovať v praxi uplatňované naratívne postupy využité v digitálnych hrách,
- dokážu popísať moderné naratívne postupy a taktiež rozvíjať zručnosti pri aplikácii teoretických konceptov a metód na konkrétne príklady z mediálnej praxe,
- rozvíjajú perцепčné, analytické a interpretačné schopnosti potrebné na kritický naratívny rozbor vybraného mediálneho obsahu,
- vedia samostatne formulovať vlastný názor na predmetnú problematiku, diskutovať s využitím odbornej terminológie,
- dokážu posúdiť, aké kreatívne postupy využívajú tvorcovia pri zostavovaní herného naratívu, aký dopad majú zvolené (post)produkčné postupy na výsledné dielo, prípadne aká bola jeho finálna recepcia a dopad na priemysel digitálnych hier,
- sú schopní využiť základy naratívnej analýzy a interpretácie digitálnych hier a s nimi spojených mediálnych komunikátov,
- vedia aplikovať naratívnu analýzu vybranej digitálnej hry so zameraním na identifikáciu postáv, časopriestoru, predmetov, mechaník, tém, motívov, príbehovej kostry, dramatickej štruktúry, dialógov či herných úloh pri tvorbe „príbehových“ mediálnych obsahov,
- dokážu navrhnúť príbehové rozšírenie (DLC) na zvolenú digitálnu hru, pričom ako protagonistu využijú existujúcu vedľajšiu postavu hlavnej hry.

Stručná osnova predmetu:

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

Odporúčaná literatúra:

Acta Ludologica. [online]. [2021-09-18]. Dostupné na: <<https://actaludologica.com/>>.

CARRIÈRE, J. C.: Vyprávět příběh. Praha : Národní filmový archív, 1995.

Game Studies: the international journal of computer game research. [online]. [2021-09-18]. Dostupné na: <<http://gamestudies.org/>>.

LEBOWITZ, K., KLUG C.: Interactive Storytelling for Video Games: Proven Writing Techniques for Role Playing Games, Online Games, First Person Shooters, and More. Massachusetts : Focal Press, 2012. .

SHELDON, L.: Character Development And Storytelling For Games. New York : Course Technology, 2013.

TRAMPOTA, T., VOJTĚCHOVSKÁ, M: Metody výzkumu médií. Praha : Portál, 2010. 296 s.

WARDIP-FRUIIN, N., HARRIGAN, P. (ed.): First Person: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 2004.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 76							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
57.89	25.0	13.16	1.32	1.32	1.32	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Lenka Rusňáková, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21mdTEDI007/21	Názov predmetu: výskum médií a počítačových hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 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 a spôsobov testovania digitálnych hier, dokáže vyhľadať odborné zdroje, dokáže aplikovať jednotlivé vedecké metódy a má vedomosti o ich limitoch. Ovláda zásady písania vedeckého textu a jeho kritického posúdenia. Študent sa orientuje v základnej terminológii metodológie a výskumu. Dokáže vyhľadať relevantné odborné zdroje. Dokáže vhodne formulovať výskumný problém, výskumné otázky a vedecké hypotézy a v nadväznosti je schopný zvoliť vhodnú metódu a aplikovať ju. Dokáže identifikovať hlavné limity jednotlivých metód. Študent vie napláňovať testovanie digitálnej hry. V nadväznosti na predmet dokáže samostatne rozširovať základňu súvisiacich poznatkov.	
Stručná osnova predmetu: <ul style="list-style-type: none"> • Úvod do kritického myslenia a práce so zdrojmi. • Úvod do metodológie a základy vedeckého myslenia. Písanie vedeckého textu. • Etika výskumu. • Dotazník vo výskume digitálnych hier. 	

- Obsahová analýza vo výskume digitálnych hier.
- Experiment vo výskume digitálnych hier.
- Biometrické metódy vo výskume digitálnych hier.
- Základy kvalitatívneho výskumu v kontexte digitálnych hier. Rozhovor vo výskume digitálnych hier.
- Špecifické techniky výskumu user experience v kontexte digitálnych hier (empatické mapovanie, task analysis, persóny, think aloud protokol, playthrough test a i.).

Odporúčaná literatúra:

DRACHEN, A., MIRZA-BABEI, P., NACKE L. F. (Eds.) Games User Research. Veľká Británia : Oxford University Press, 2018. ISBN 978-0-19-879484-4.

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

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

HODENT, C. The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. New York, Londýn : CRC Press, 2018. ISBN 978-1-1380-8996-9.

MARŠÁLOVÁ, M. – MIKŠÍK, O. a kol. Metodológia a metódy psychologického výskumu. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1990. 423 s. ISBN 80-68-0019-8.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský a anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 83

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
12.05	32.53	14.46	27.71	13.25	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD., Mgr. Alexandra Rysul'ová, 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: KUK/21mdTEDI005/21	Názov predmetu: zvukový dizajn hier I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Očakáva sa schopnosť samostatne spracovať zvukové efekty/zvukový dizajn v akomkoľvek DAW (preferovaný je Reaper) do konkrétneho projektu digitálnej hry, ako aj schopnosť implementovať zvuky v rámci herného enginu. Zadané je v rozmedzí tvorby častí zvukového dizajnu do digitálnej hry až po implementáciu týchto zvukov v rámci konkrétneho projektu. 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 vie definovať a analyzovať súčasti auditívnej stránky digitálnych hier, prvky zvukového dizajnu, techniky, ktoré sa pri jeho tvorbe využívajú, ako aj definovať kategórie zvuku (typy zvukov v kontexte žánru, alebo diegézy - diegetický/nediegetický zvuk a priestor, atenuácia zvukov atď...) Zručnosti: samostatná práca v digitálnych zvukových strižniach (DAW), schopnosť samostatne pracovať s audio-efektmi, práca v implementačnom softvéri (preferovaný je FMOD), schopnosť vytvárať vlastné zvukové efekty aj bez pomoci zvukových strižní Kompetencie: študent by mal ovládať proces tvorby zvukového dizajnu pre digitálne hry nielen z technického hľadiska, ale aj z hľadiska vývoja samotnej hry od jej počiatku a mal by byť schopný vytvoriť jednoduchý sound-design dokument.	
Stručná osnova predmetu: Zvukový dizajn ako technický proces Zvukový dizajn ako teória Tvorba zvukového dizajnu Tvorba vlastných zvukových efektov Implementácia zvukov Špecifické pojmy, súvisiace so zvukovým dizajnom (diegetický/nediegetický zvuk, trans-diegetický zvuk, priestor, atenuácia...)	
Odporúčaná literatúra: 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 audiovizuálního 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 Vidieo 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---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

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 31

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
35.48	25.81	32.26	3.23	0.0	3.23	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/21mdTEDI006/21	Názov predmetu: zvukový dizajn hier II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Cvičenie Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Očakáva sa schopnosť samostatne spracovať zvukové efekty/zvukový dizajn v akomkoľvek DAW (preferovaný je Reaper) do konkrétneho projektu digitálnej hry, ako aj schopnosť implementovať zvuky v rámci herného enginu. Zadané je v rozmedzí tvorby častí zvukového dizajnu do digitálnej hry až po implementáciu týchto zvukov v rámci konkrétneho projektu. 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 vie definovať a analyzovať súčasti auditívnej stránky digitálnych hier, prvky zvukového dizajnu, techniky, ktoré sa pri jeho tvorbe využívajú, ako aj definovať kategórie zvuku (typy zvukov v kontexte žánru, alebo diegézy - diegetický/nediegetický zvuk a priestor, atenuácia zvukov atď...) Zručnosti: samostatná práca v digitálnych zvukových strižniach (DAW), schopnosť samostatne pracovať s audio-efektmi, práca v implementačnom softvéri (preferovaný je FMOD), schopnosť vytvárať vlastné zvukové efekty aj bez pomoci zvukových strižní Kompetencie: študent by mal ovládať proces tvorby zvukového dizajnu pre digitálne hry nielen z technického hľadiska, ale aj z hľadiska vývoja samotnej hry od jej počiatku a mal by byť schopný vytvoriť jednoduchý sound-design dokument.	
Stručná osnova predmetu: Zvukový dizajn ako technický proces Zvukový dizajn ako teória Tvorba zvukového dizajnu Tvorba vlastných zvukových efektov Implementácia zvukov Špecifické pojmy, súvisiace so zvukovým dizajnom (diegetický/nediegetický zvuk, trans-diegetický zvuk, priestor, atenuácia...)	
Odporúčaná literatúra: 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 audiovizuálního 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 Vidieo 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---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: 31

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
93.55	0.0	3.23	0.0	0.0	3.23	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil: