

OBSAH

1. algoritmizácia I.....	2
2. algoritmizácia II.....	4
3. audiovizuálne praktikum I.....	5
4. audiovizuálne praktikum II.....	7
5. diplomový seminár I.....	9
6. diplomový seminár II.....	12
7. edukácia v digitálnych hrách.....	14
8. filozofia médií.....	17
9. grafika a dizajn.....	20
10. herná žurnalistika.....	22
11. herné siete I.....	24
12. herné siete II.....	26
13. hudba v digitálnych hrách.....	28
14. kreativita v spracovávaní digitálnych hier.....	30
15. kreatívne praktikum herného vývoja I.....	32
16. kreatívne praktikum herného vývoja II.....	33
17. kreatívne praktikum herného vývoja III.....	34
18. kreatívne praktikum herného vývoja IV.....	36
19. kritická analýza mediálnych obsahov.....	38
20. kľúčové české a slovenské hry.....	41
21. marketing a marketingová komunikácia v digitálnych hrách.....	43
22. marketingová komunikácia.....	44
23. marketingová komunikácia digitálnych hier.....	46
24. masová a mediálna kultúra.....	49
25. obhajoba záverečnej práce.....	52
26. participačná kultúra a fanúšikovské štúdiá.....	53
27. preddiplomová prax.....	55
28. procesy produkcie a postprodukcie hier.....	57
29. psychologické, sociologické a edukačné aspekty digitálnych hier.....	59
30. sociologické a psychologické pôsobenie hier.....	60
31. teória masmediálnej komunikácie a digitálnych hier.....	62
32. tvorba príbehov v hrách I.....	63
33. tvorba príbehov v hrách II.....	66
34. výskum médií a počítačových hier.....	69
35. zvukový dizajn hier I.....	71
36. zvukový dizajn hier II.....	73

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21meTEDI006/21	Názov predmetu: algoritmizácia I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 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 sústav 	
Stručná osnova predmetu:	
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. Společnost Prometheus, 2007. 300 s., ISBN 80-719-6350-9 Wirth H.: Algoritmy a struktury údajov. Alfa, 1988.	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský jazyk	
Poznámky: <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							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
80.0	6.67	6.67	0.0	6.67	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: KDH/21meTEDI011/21		Názov predmetu: algoritmizácia II.					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 3							
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.							
Stupeň štúdia: II.							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na seminároch podľa rozvrhu, úspešné absolvovanie skúšky. 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: 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: 9							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
77.78	11.11	11.11	0.0	0.0	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: KDH/21meTEDI021/21	Názov predmetu: audiovizuálne praktikum I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 1. Pravidelná a aktívna účasť na seminároch, 2. maximálny počet neospravedlnených absencií: 1x, 3. realizácia krátkych cvičení, odovzdanie semestrálneho AV výstupu/ výstupov. 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: - vie vytvoriť rôzne žánrovo odlišné audiovizuálne výstupy, - ovláda detailnejšie teoretické východiská filmovej reči, - prehľbuje svoje praktické zručnosti s prácou s filmovou technikou ako kamera, stabilizátory, osvetlenie a pod., - naučí sa pracovať s efektami a zvukom v AV dielach, - vie pripraviť rôzne žánre AV tvorby (dokument, spravodajská reportáž, medailón, aftermovie, krátky film a pod., - samostatne dokáže vytvárať produkčne zložitejšie autorské AV diela s využitím produkcie a postprodukcie.	
Stručná osnova predmetu: 1. Filmová reč, základná terminológia. 2. Práca s kamerou, praktické cvičenia 3. Práca so strihovým programom. 4. Využívanie efektov v AV tvorbe, 5. Práca v HD štúdiu.	

Odporúčaná literatúra:

PLÍTKOVÁ, M.: Filmový šlabikár, vydalo Národné osvetové centrum v Bratislave 2000, ISBN: 80-7121-192-3

MONACO, J.: Jak číst film, Svět filmů, médií a multimédií, Albatros Praha 2004

ZAPLETAL, P.: Video – technika – kamery. Rubico, Olomouc 1996

PLAZEWSKI, J.: Filmová řeč, Praha 1967

VALUŠIAK, J.: Základy střihové skladby, 4. vydanie, AMU Praha 2012

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 8

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

Vyučujúci: Mgr. Martin Graca, PhD., Mgr. Ladislav Halama, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21meTEDI022/21	Názov predmetu: audiovizuálne praktikum II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Záverečné hodnotenie sa udeľuje na základe posúdenia odovzdaného audiovizuálneho diela na zadanú, alebo dohodnutú tému. Krátky dokumentárny príspevok (udalosť, situácia, stav, portrét...), odporúčaný rozsah: 3-5 min. Posudzujú sa dramaturgické náležitosti spracovania témy, obrazové (kameramanské) a skladobné (strihová skladba) stvárnenie. V hodnotení sa zohľadňuje opodstatnenosť námetu (v prípade voľnej témy), autorský tvorivý vklad, adekvátnosť spracovania, miera autorskej invencie, miera pôsobivosti diela 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 a kompetencie: <ul style="list-style-type: none"> • Hlbšie vedomosti z oblasti audiovizie, predovšetkým v súvislosti s troma 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 predpokladov poslucháčov pre osobnostnú autorskú dokumentárnu audiovizuálnu tvorbu. • Orientáciu v problematike nehranej audiovizuálnej tvorby, schopnosť zreteľne rozlíšiť jednotlivé druhy non-fiction AV tvorby a produkcie (spravodajstvo, publicistika, dokumentácia, dokumentárny film). Schopnosť autorsky pracovať na vlastnom jednoduchšom – krátkom dokumentárnom filmovom výstupe. 	

- Overenie a osvedčenie schopností v samostatnej tvorbe vlastného krátkeho video filmu.

Stručná osnova predmetu:

Predmet poskytuje poslucháčom rozšírenú orientáciu v rozmanitých spôsoboch realizácie tvorivej profesie režiséra: vo filme, v televízií, v rozhlase, v divadle, multimédiách a eventovej produkcii. Mal by ovládať základnú terminológiu a prostredníctvom pozorovania, záznamu a kreatívneho nápadu uchopiť a zadefinovať realitu.

Dominantne sa sústreďuje na zvládnutie práce so záznamom obrazu a zvuku, dramaturgie, v pravidlách obrazovej a strihovej skladby a produkčných workflow v uvedených špecifických prostrediach. Poslucháči sa zoznamujú aj s jednotlivými tvorivo-realizačnými zložkami a ich súčinnosťou pri rôznych produkciách.

Ako študijný materiál slúžia ukážky z konkrétnych audiovizuálnych diel, klasickej filmovej proveniencie, ale aj aktuálnej audiovizuálnej produkcie, ako aj z diel rezonujúcich aktuálne v televízii, divadle a rozhlase. Poslucháči systematicky pripravujú vlastné video snímky – buď samostatne alebo v malých tímoch, na určenú tému v rôznych žánroch.

Odporúčaná literatúra:

1. Jerzy Plažewski: Filmová reč
2. James Monaco: Ako čítať film
Strana: 176
3. Peter Scherhauser: Čítanka z dejín réžie 1,2,3
4. Sergej Ejzenštejn: Umenie mizanscény 1,2
5. Jozef Pašteka: Estetické paralely umenia
6. Peter Mihálik: Kapitoly z filmovej teórie
7. Ivan Stadtrucker: Dramaturgia hraného filmu
8. Pavol Branko: Mikrodramaturgia dokumentárneho filmu
9. Andrzej Wajda: Moje filmy
10. Deleuze, Obraz, pohyb
11. Eric Sherman: Directing the Film

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 8

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
37.5	50.0	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Ladislav Halama, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21meTEDI010/21	Názov predmetu: diplomový seminár I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje štandardná účasť na výučbe. Pokiaľ ide o absenciu, 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). Hodnotenie, resp. kredity budú udelené na základe úspešného zvládnutia písomnej semestrálnej (projektovej) 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 podstatu a povahu DP (akademickej práce, resp. odbornej a vedeckej práce); orientuje sa v metodike tvorby a písania DP s ohľadom na odbornosť a kvalifikáciu; pozná a chápe požiadavky na DP a kritériá jej hodnotenia, pozná a chápe princípy prezentácie a obhajoby DP; pozná a chápe etické princípy späté s prípravou, realizáciou a obhajobou DP; ZRUČNOSTI: vie aplikovať metodiku tvorby a písania DP; vie skonštruovať projekt DP, vie pripraviť prezentáciu k obhajobe DP; KOMPETENCIE: má rozšírené kognitívne a etické kompetencie súvisiace s realizáciou DP (dokáže identifikovať a analyzovať vybrané (časté) problémy realizácie DP; tiež identifikovať a analyzovať etický kontext realizácie DP (akademická, publikačná a výskumná (vedecká) etika).	
Stručná osnova predmetu: 1. Problematika DP - jej podstata, povaha, význam 2. Plánovanie, organizovanie a konštrukcia (jednotlivých častí) DP 3. Posúdenie DP a jeho kritériá 4. Obhajoba DP, jej nároky 5. Etika v kontexte (tvorby a obhajoby) DP	
Odporúčaná literatúra: 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.: Kvalitativní 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-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/legislative/zakladne_nalezitosti_zaverecnych_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: 9

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
33.33	22.22	44.44	0.0	0.0	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/21meTEDI013/21	Názov predmetu: diplomový seminár II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 6.	
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: 5

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

Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD., Mgr. Juraj Kovalčík, PhD., Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Ján Proner, PhD., Mgr. Magdaléna Švecová, PhD., 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: KMEDV/21meTEDI	Názov predmetu: edukácia v digitálnych hrách 001/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 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 seriózných hier v rôznych oblastiach odbornej praxe, - nadobudnuté poznatky dokáže v aplikačnej rovine využiť v rámci prípravy kurzov vytvárania herných aplikácií, ako aj v procese tvorby vlastných platforiem aplikácií s edukačnými prvkami, - má na vysokej úrovni rozvinuté digitálne kompetencie, ktoré dokáže aplikovať pri riešení odborných úloh a koordinovaní prác pri navrhovaní a dizajnovaní vzdelávacích hier, - má rozvinutú schopnosť pracovať v tíme, personálne kompetencie a spôsobilosť aktívne si osvojovať nové vedomosti, zručnosti a postoje potrebné pre aktívne riešenie nových výziev a problémov súvisiacich s odborom digitálnych hier,	

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

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: 9

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
22.22	33.33	44.44	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

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/21meTEDI002/21	Názov predmetu: filozofia médií
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať maximálne 100 bodov z absolvovaného didaktického testu (100 %). Minimálny počet bodov na absolvovanie skúšky je 60 bodov (60 %). Hodnotiaca stupnica: 100 % – 93 % = A 92 % - 85 % = B 84 % – 76 % = C 75 % – 68 % = D 67 % – 60 % = E 59 % a menej = FX	
Výsledky vzdelávania: 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: Stručná osnova predmetu: 1. Uvedenie do problematiky. Analýza základných pojmov. Špecifikum filozofie médií, jej miesto medzi filozofickými disciplínami. Otázka legitimacy filozofie médií. Metodológia.	

<p>2. Hermeneutika ako všeobecná teória porozumenia. Hermeneutika a médiá.</p> <p>3. Semiotika I. Uvedenie do semiotiky. Vizuálna semiotika. Strana: 2</p> <p>4. Semiotika II. Teória kódov.</p> <p>5. Dejiny ľudskej komunikácie v kontexte dejín ľudského myslenia. Epocha hovorenia a tradičnej spoločnosti. fenomén reči.</p> <p>6. Dejiny ľudskej komunikácie v kontexte dejín ľudského myslenia. Vznik písma. Epocha písania v Európe rukopisov.</p> <p>7. Dejiny ľudskej komunikácie v kontexte dejín ľudského myslenia. Noví prostredníci – stroje. Masovosť ako systém.</p> <p>8. Dejiny ľudskej komunikácie v kontexte dejín ľudského myslenia. Epocha netvarovosti.</p> <p>9. Pojem informácie a informačnej spoločnosti. Problém vzdelanosti v informačnej spoločnosti.</p> <p>10. Konštruovanie reality digitálnymi médiami. Pojem simulácie, kyberpriestoru a virtuálnej reality.</p> <p>11. Formálno-technologický vplyv médií na človeka. Problém času, priestoru, identity, kyborgizmu.</p> <p>12. Obsahový vplyv médií na človeka. Problém mediálnej výchovy.</p>
<p>Odporúčaná literatúra: Odporúčaná literatúra: CARR, N.: Nebezpečná mēlčina. Jak internet mēní náš mozek. Praha: Dauphin, 2017. 320 s. ISBN 978-80-7272-780-3. CEJPEK, J.: Informace, komunikace a myšlení. Univerzita Karlova, Praha 1998. 234 s. ISBN 80-246-1037-X DVOŘÁK, T. a kol.: Temporalita (nových) médií. Praha: Akademie múzických umění, 2016. 284 s. ISBN 978-80-7331-425-5. ECO, U.: Teorie sémiotiky. Praha: Argo, 2009. 448 s. ISBN 978-80-257-0157-7. ECO, U. Od stromu k labyrintu. Historické studie o znaku a interpretaci. Praha : Argo, 2012. 653 s. ISBN 978-80-257-0305-2. ERIKSEN, T. H.: Tyranie okamžiku. Brno: Doplněk, 2009. 168 s. ISBN 978-80 7239-238-4. GÁLIK, S.: Filozofia a médiá. K filozofickej reflexii vplyvu médií na utváranie (súčasnej) kultúry. Bratislava : Iris, 2012. 104 s. ISBN 978-80-89256-86-0. 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. 198 s. ISBN 80-246-0301-2. McLUHAN, M.: Jak rozumět médiím: extenze člověka. Praha: Mladá fronta, 2011. 400 s. ISBN 978-80-204-2409-9. POSTMAN, N.: Ubavit se k smrti. Praha : Mladá fronta, 1999. 208 s. ISBN 978-80-204-2206-4. SPITZER, M.: Digitální demence. Jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum. Brno : Host, 2014. 343 s. ISBN 978-80-7294-872-7.</p>
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský</p>
<p>Poznámky:</p>

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
20.0	33.33	6.67	33.33	6.67	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/21meTEDI001/21	Názov predmetu: grafika a dizajn
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Účast' 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 zaobľahuje 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: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
60.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. art. Martin Engler, PhD., Mgr. art. Martin Schwarz							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21meTEDI003/21	Názov predmetu: herná žurnalistika
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Študent/ka musí absolvovať prednášky pripravený/á, teda je potrebné, aby mal/a načítané, napočúvané a napozierané vybrané obsahy týkajúce sa predmetnej látky respektíve vypracované cvičenia potrebné a zadane od pedagóga, poprípade ich vypracoval/a priamo na vyučovaní. Príprava na cvičení 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: Týždenník, Publicistické interview s developerom / e-športovým hráčom / cosplayerom a pod. Recenzia na vopred daný herný produkt. Podcast, vo forme interview s developerom, hráčom a pod. 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: - pozná základné novinárske postupy pri tvorbe obsahov hernej žurnalistiky a rozumie ich využitíu v novinárskej 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 jednotlivými typmi zdrojov. Zručnosti: - 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) - dokáže efektívne pracovať so zdrojmi informácií a kombinovať ich v logickom slede. - Taktiež vie kriticky zhodnotiť mediálne obsahy s hernou tematikou. Kompetencie: - 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.	
Stručná osnova predmetu: 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	

siet'ach. 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.							
Odporúčaná literatúra: BRADSHAW, P.: The Online Journalism Handbook. Routledge, 2017. MEUNIER, N.: Up Up Down Down Left WRITE: The Freelance Guide to Video Game Journalism. Kung Fu Grip Press, 2014. RONČÁKOVÁ, T.: Žurnalistické žánre. Bratislava : Verbum, 2011. ŠVECOVÁ, M.: Webová žurnalistika. FMK UCM v Trnave, 2017. VOJTEK, J.: Žánre anglicky písaného novinárstva. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2014.							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
73.33	26.67	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Švecová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21meTEDI0	Názov predmetu: herné siete I. 13/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná 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) - 45% hodnotenia tvorí prezentácia návrhu a vizualizácie zadania - 45% hodnotenia tvorí vypracovanie zadania do virtuálneho prostredia 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, - 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 Sieťové služby herných konzol	

Virtuálna realita, rozšírená realita a metaverzum Úvod a tvorba avatarov vo virtuálnom prostredí Second Life Základné možnosti interakcie Tvorba objektov 2. Exkurzia svetových vzdelávacích inštitúcií vo virtuálnom priestore Praktické zadania, prezentácia Workshop s tvorcami virtuálneho obsahu Realizácia čiastkových cieľov projektu Prezentácia projektov 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: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21meTEDI0	Názov predmetu: herné siete II. 14/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe. Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): - 10% tvorí účasť na seminároch - 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 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: - naučí sa správne používať odbornú terminológiu, - osvojí si základné znalosti a orientáciu vo virtuálnom prostredí, - aplikuje nadobudnuté poznatky pri realizácii praktického výstupu vo forme výstav vo virtuálnych priestoroch fakulty na vybrané témy, - naučí sa komunikovať, koordinovať a kooperovať v tíme, - rozvíja prezentačné zručnosti a vyjadrovanie vlastných názorov, - využije a zdokonaľuje už nadobudnuté zručnosti - 2D grafika, 3D grafika, zvuk, - dokáže vytvoriť vhodné virtuálne objekty a sprievodné texty pre splnenie zadania, - oboznámi sa s možnosťami využitia virtuálneho prostredia, - rozvíja kreatívne myslenie a tvorivosť, - osvojí si viaceré zručnosti spojené s tvorbou virtuálnych výstav: výroba objektov, implementácia do - virtuálneho prostredia, realizácia výstavy, propagácia a prezentácia,	

- zdokonalí si komunikáciu v anglickom jazyku pri prezentácii praktického výstupu širokej verejnosti.							
Stručná osnova predmetu: Predmet je zameraný na oboznámenie poslucháča s problematikou herných sietí. Jednotlivé prednášky a cvičenia približujú rôzne úrovne chápania sietí od ich technologickej podstaty, cez komerčné využitie až po fenomény súvisiace s elektronickým športom 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: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21meTEDI009/21	Názov predmetu: hudba v digitálnych hrách
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
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, exploração 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: 9

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
77.78	11.11	11.11	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21meTEDI005/21	Názov predmetu: kreativita v spracovávaní digitálnych hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Absolvovanie predmetu je podmienené pravidelnou účasťou na výučbe, povolená je max. 1 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 súčiastiach digitálnych hier; - vie identifikovať kreatívne prvky v hrách, analyzovať ich a následne aplikovať relevantné kreatívne postupy pri hľadaní možných kreatívnych riešení v súvislosti so spracovaním digitálnych hier. Dokáže samostatne kriticky vyhodnocovať rozhodnutia týkajúce sa kreativity implementovanej pri produkcii a spracovaní digitálnych hier z pohľadu dizajnu, trhu a ekonomiky. Dokáže nielen odporučiť, ale aj navrhnúť riešenia, ktoré reflektujú teoretické prístupy ku kreativite, pričom zohľadňujú zaužívanú prax a špecifiká digitálnoherného sektoru; - osvojuje si schopnosť kritickej analýzy v kontexte kreativity a s ňou súvisiacich aspektov, ako vo všeobecnej rovine, tak aj v rámci špecifickej oblasti digitálnych hier. Zároveň získava kompetencie v oblasti praktického aplikovania techník rozvoja kreativity, rozvíja si argumentačné a prezentačné schopnosti a schopnosť pracovať individuálne a v tíme.	
Stručná osnova predmetu: 1. Kreativita a základné pojmy psychológie tvorivosti 2. Postavenie digitálnych hier v kreatívnej spoločnosti 3. Originalita v ére digitálnych médií 4. Racionalizácia vs. kreativita	

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

Odporúčaná literatúra:

FICHNOVÁ, K.: 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: 15

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
66.67	20.0	6.67	6.67	0.0	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/21meTEDI015/21		Názov predmetu: kreatívne praktikum herného vývoja I.					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 2							
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.							
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: 0							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci:							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava							
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie							
Kód predmetu: KDH/21meTEDI016/21		Názov predmetu: kreatívne praktikum herného vývoja II.					
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná							
Počet kreditov: 2							
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.							
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: 0							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci:							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21meTEDI019/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum herného vývoja III.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Záverečná hodnotiaci stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.	
Výsledky vzdelávania: Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie: KOMPETENCIE <ul style="list-style-type: none"> - zvláda manažment času, zdrojov a očakávaní - rozšíri komunikačné schopnosti a prácu v tíme - dokáže formulovať a prijímať objektívnu kritiku - prioritizuje úlohy - má schopnosť efektívne riešiť problémy - vie hľadať riešenia problémov v jednotlivých oblastiach hernej produkcie - zlepšuje si prezentačné schopnosti 	
Stručná osnova predmetu: Výučba prebieha formou účasti na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií. Každá skupina má za úlohu vytvoriť hrateľnú demoverziu hry na zadanú tému počas 48 hodín. Jam prakticky preverí predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu. Počas semestra sa členovia tímu prestriedajú tak, aby bolo možné vyhodnotiť kvality jednotlivých študentov, ktorí si okrem cenného sebahodnotenia z predmetu odnesú aj cenné položky do vlastného portfólia.	
Odporúčaná literatúra: SCOTT, K.: Radical Candor. PanMacmillan, 2019. KAITILA, CH. : Game Jam Survival Guide. Packt Publishing, 2012. BRADY, J.: Global Game Jam: 48 Hours of Persistence, Programming, and Pizza at Scottish Game Jam. Bennion Kearny Limited, 2011. Sara Cornish, Matthew Farber, Alex Fleming, Kevin Miklasz. Game Jam Guide. ETC Press, 2017.	

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský / anglický jazyk							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 9							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
88.89	0.0	0.0	0.0	0.0	11.11	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/21meTEDI020/21	Názov predmetu: kreatívne praktikum herného vývoja IV.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: 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: 9							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Michal Kabát, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21meTEDI008/21	Názov predmetu: kritická analýza mediálnych obsahov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: 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>Úrovně analýzy mediálních textů</p> <p>Mýty a jejich analýza</p> <p>3. Hra jako mechanismus a jako soubor znakových systémů (Ako rozumieme hram?)</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: 9							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
22.22	22.22	44.44	0.0	11.11	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. et Bc. Silvester Buček, 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/21meTEDI001/21	Názov predmetu: kľúčové české a slovenské hry
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): <ul style="list-style-type: none"> • playthrough video: 20 b (na získanie plného počtu bodov video musí splňať všetky podmienky) • aktivita na seminári: 5 b • písomný test: 25 b • bonusové body – za 1.5 a viacnásobok prekročenej minimálnej dĺžky playthrough videa, za splnenie sidequestov (info v prezentáciách ku konkrétnym hrám) Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 30 bodov z 50). 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, • vyučujúci vyberá pre študentov kľúčové tituly českej a slovenskej hernej histórie – študent sa podrobne zoznámi s danou hrou – predovšetkým pomocou hrania v trvaní podľa jej rozsahu – a následne spolu s vyučujúcim hru analyzuje na základe rôznych obsahových a formálnych kritérií, • vie analyzovať prvky mechaniky, dynamiky a estetiky hier, • rozvíja si 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 prezentačné zručnosti predstavovaním vybraných aspektov naštudovaných hier 	
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.	

Vyučujúci predstaví konkrétne hry a ich pozadie (vývojári/štúdio, dobový kontext a trendy, recepciu hry), prípadne aj spôsob inštalácie, ovládanie a gameplay.

Následne študenti pracujú samostatne s určenými hrami, nahrajú a odovzdajú playthrough videa (do termínu pred seminárom). Na seminári študenti prezentujú vybrané pasáže z hry excerptom z vlastného playthrough videa (asi 10 min) a diskutujú s pedagógom.

Návrhy digitálnych hier na naštudovanie:

Podraz 3
Diktátor
Crux 92
Quadrax
Polda
Spellcross
Mafia
Vietcong
Posel smrti
Machinarium
Chaser
Samorost
Operation Flashpoint/ArmA: Cold War Assault
Original War

Výber titulov sa môže obmieňať a dopĺňať.

Odporúčaná literatúra:

BUČEK, S.: Capitalism: The Trial Version. Vznikanie trhu s digitálnymi hrami na Slovensku v období transformácie. [DP] Brno : Masarykova univerzita, 2015.

LOWOOD, H. - GUINS, R.: Debugging Game History. A Critical Lexicon. Cambridge, MA: The MIT Press, 2016.

RAKOVÁ, M.: Historie a kontext produkce počítačových her žánru adventure v České republice. [DP] Praha : Univerzita Karlova, 2013.

ROKOŠNÝ, I.: Komparačná analýza vzniku publika digitálnych hier na Slovensku a v zahraničí. In: HUDÍKOVÁ, Z., ŠKRIPCOVÁ, L., KAŇUKOVÁ, N. (ed.): Quo vadis massmedia : zborník z vedeckej konferencie doktorandov a mladých vedeckých pracovníkov organizovanej Fakultou masmediálnej komunikácie UCM v Trnave. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie, 2020.

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.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 15

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
40.0	40.0	13.33	6.67	0.0	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/21meTEDI902/		Názov predmetu: marketing a marketingová komunikácia v digitálnych zhrách					
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: 5							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
20.0	20.0	20.0	20.0	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/21meTEDI	Názov predmetu: marketingová komunikácia 001/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: 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: 12							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	50.0	16.67	8.33	25.0	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/21meTEDI	Názov predmetu: marketingová komunikácia digitálnych hier 002/21
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Aktívna účasť na hodinách (max. 1 ospravedlnená absencia). Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %): <ul style="list-style-type: none"> • 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu (40 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 navrhnúť vlastné riešenia pre konkrétne prípady a zdôvodniť ich relevantnosť, orientuje sa v oblasti marketingu založenom na digitálnych hrách a gamifikácie v digitálnohernom sektore; 	

- rozvíja si analytické a kritické myslenie aplikovateľné v marketingovej teórii, výskume aj praxi, komunikačné a prezentačné schopnosti v rámci simulovaného pracovného prostredia a tiež schopnosť pracovať v tíme;
- osvojuje si schopnosť aktívneho získavania nových vedomostí a zručností potrebných pre samostatné riešenie problémov a zadaní;
- po absolvovaní predmetu bude študent 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 digitálnych her jako součást marketingu nových médií. In Bártek, T. – Buček, D (eds.): Herní Studia. Sborník z CONference 2013. Brno : Flow, 2014. ISBN 978-80-905480-6-0, s. 108-125.
- 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:

Kvôli zosúlad'ovaniu študijného programu teória digitálnych hier, predmet zahŕňa aj učivo z marketingu digitálnych hier, ktorý je po novom súčasťou bakalárskeho stupňa štúdia. Obsahová náplň predmetu je súčasťou magisterského okruhu štátnych skúšok - Marketing a marketingová komunikácia v digitálnych hrách.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 9

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
0.0	0.0	33.33	11.11	55.56	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KMASK/21meTEDI001/21	Názov predmetu: masová a mediálna kultúra
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Záverečné hodnotenie udelené na základe úspešného absolvovania vedomostného testu v písomnej forme. Vedomostný test v písomnej podobe predstavuje 100 % hodnotenia (možno v ňom získať maximálne 50 bodov). Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať v rámci vedomostného testu minimálne 60 % bodov (celkovo 30 bodov z 50 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 (v súlade s harmonogramom externého štúdia a Študijným poriadkom UCM v Trnave). Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových prednášok.	
Výsledky vzdelávania: Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu nadobudnú tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: - dokážu dôslednejšie preniknúť do podstaty tvorby, produkcie a recepcie masovej, populárnej a mediálnej kultúry, - rozumejú všetkým relevantným procesom a faktorom, ktoré sa podieľajú na ich vytváraní, - na základe osvojenia si 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 schopní 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:

- Objasnenie súvislostí medzi masovou komunikáciou, masovou spoločnosťou a masovou kultúrou – terminologické vymedzenie. Kultúra, „vrstvy“ kultúry. Hofstedeho diagram kultúrnych sfér.
- Teoretické východiská kritickej reflexie masovej kultúry v kontexte sociálno-kultúrnej reality 20. storočia I. Civilizácia, civilizačné vlny.
- Teoretické východiská kritickej reflexie masovej kultúry v kontexte sociálno-kultúrnej reality 20. storočia II. Tradičná spoločnosť a masová spoločnosť.
- Teoreticko-historické aspekty vývoja masovej kultúry a populárnej kultúry. Paralely medzi tradičnou (ľudovou) a priemyselne produkovanou (masovou a populárnou) kultúrou. Formy kultúrneho života v jednotlivých historických epochách.
- Terminologické vymedzenie masovej kultúry a populárnej kultúry. Predostretie rozličných definícií, kritických perspektív a názorov spojených s definovaním a vzájomným rozlišovaním masovej a populárnej kultúry.
- Charakteristické prvky a základné znaky masovej kultúry a populárnej kultúry. Rozlišovanie medzi masovou kultúrou a populárnou kultúrou, t. j. medzi dvoma rôznymi druhmi priemyselne produkovanej kultúry v kontexte mediálnej komunikácie.
- Vnímanie masovej kultúry v rámci koncepcie kultúrnych úrovní, resp. v kontexte rozlišovania medzi „elitnou“, „strednou“ a „nízkou“ kultúrou. Komparácia rôznych názorov zainteresovaných autorov.
- Terminologické vymedzenie pojmu „gýč“ a jeho uplatnenie v rámci reflexie masovej kultúry. Estetická dimenzia skúmania masovej kultúry – Clement Greenberg, Dwight MacDonald, Umberto Eco, Daniel Bell.
- Myšlienky a výskumné línie Frankfurtskej školy.
- Birminghamská škola a nový prístup ku vnímaniu populárnej kultúry.
- Kultúrna realita neskorej moderny – mediálna kultúra 21. storočia.

Odporúčaná literatúra:

1. ARENTOVÁ, H.: Krize kultury. Praha : Mladá fronta, 1994.
2. BAUMAN, Z.: Úvahy o postmoderní době. Praha : SLON, 2006.
3. ECO, U.: Skeptikové a tešitelé. Praha : Argo, 2006.
4. FISKE, J.: Jak rozumět populární kultuře. Praha : Akropolis, 2020.
5. HUNTINGTON, S. P.: Sřet civilizací. Praha : Rybka Publishers, 2001.
6. LIPOVETSKY, G.: Éra prázdnoty. Úvahy o současném individualizmu. Praha : Prostor, 2003.
7. PETRUSEK, M.: Společnosti pozdní doby. Praha : SLON, 2006.
8. PRAVDOVÁ, H.: Determinanty kreovania mediálnej kultúry. Trnava : FMK UCM, 2009.
9. PRAVDOVÁ, H.: Sociokultúrny kontext masovej komunikácie. Bratislava : NOC, 2009.
10. RADOŠINSKÁ, J.: Mediálna zábava v 21. storočí. Sociálno-kultúrne aspekty a trendy. Trnava : FMK UCM, 2016.
11. RADOŠINSKÁ, J.: Okruhy problémov v štúdiu mediálnej kultúry I.: Hypermoderná spoločnosť. Trnava : FMK UCM, 2021.
12. RADOŠINSKÁ, J., VIŠŇOVSKÝ, J.: Aktuálne trendy v mediálnej kultúre. Trnava : FMK UCM, 2013.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov							
Celkový počet hodnotených študentov: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
6.67	40.0	33.33	6.67	13.33	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/21meTEDI900/21		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: 5							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
60.0	20.0	20.0	0.0	0.0	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: KDH/21meTEDI002/21	Názov predmetu: participačná kultúra a fanúšikovské štúdiá
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Semestrálna práca 50 bodov Prezentácia práce 50 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 ukážkových 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.
 Prezentácia semestrálnych prác, diskusia.

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: 15

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
86.67	6.67	6.67	0.0	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: KDH/21meTEDI014/21	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: 6.	
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: 6							
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. Zdenko Mago, PhD.							
Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022							
Schválil:							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21meTEDI004/21	Názov predmetu: procesy produkcie a postprodukcie hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 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 po jednotlivých prednáškach a seminároch vypracovávajú priebežné testy, súčet bodov z priebežného testovania určuje výsledné hodnotenie. 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: - pozná aktuálne podmienky herného priemyslu, zaujíma sa o moderné trendy aj problémy herného vývoja, distribúcie a recepcie - orientuje sa na slovenskom hernom trhu, kontaktuje sa a komunikuje so zástupcami kľúčových komerčných aj nekomerčných subjektov pôsobiach v oblasti - zlepšuje si svoje vyjadrovacie a argumentačné schopnosti účasťou v diskusiách o aktuálnych otázkach hernej produkcie a distribúcie - čítaním, interpretáciou a analýzou akademických textov rozširuje svoju odbornú gramotnosť - dokáže kriticky zhodnotiť problémy herného priemyslu a porovnať ich lokálne a globálne prejavy	
Stručná osnova predmetu: Vo vyučovaní sa striedajú prednášky externých spíkov z prostredia herného dizajnu a produkcie v nadväznosti s diskusnými seminármi o aktuálnych otázkach a problémoch svetovej a slovenskej hernej produkcie, distribúcie a percepcie. Osnova prednášok sa určuje v závislosti od zamerania externých spíkov a ich dostupnosti. Vybrané témy seminárnych diskusií: Broken Games: Prečo herný priemysel púšťa na trh chybné produkty? Avatarové nové šaty: Prečo hráči free-to-play hier kupujú nefunkčné položky? Viac než jeden malér od bankrotu: Udržateľnosť nezávislého herného vývoja Crunch: dôsledky nútenej nadčasovej práce v hernom vývoji Genderová nerovnosť a diskriminácia v hernom priemysle	
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.

HUNTEMANN, N. B., ASLINGER, B. (eds.): Gaming Globally: Production, Play, and Place. New York : Palgrave Macmillan, 2013.

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 a anglický jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 15

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
60.0	33.33	6.67	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Juraj Kovalčík, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava							
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie							
Kód predmetu: KDH/21meTEDI903/2		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: 5							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
20.0	0.0	60.0	0.0	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: KDH/21meTEDI012/21	Názov predmetu: sociologické a psychologické pôsobenie hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Písomná skúška/seminárna práca (potrebné dosiahnuť aspoň 60% bodového hodnotenia). Záverečná hodnotiaci 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. 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 Násilie a agresivita v hernom prostredí.
- o Herná závislosť. Závislosť na internete.
- 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 : Routheldge, 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 a anglický

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 9

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
22.22	33.33	22.22	22.22	0.0	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/21meTEDI901/21		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: 5							
A	B	C	D	E	FX	NPRO	PRO
20.0	20.0	20.0	0.0	40.0	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: KDH/21meTEDI017/21	Názov predmetu: tvorba príbehov v hrách I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 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 všetkých seminároch, • 90 % 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. Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových seminárov.	
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 obháji 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. Kreatívne postupy vývojárskych štúdií pri implementácii herných príbehov. Spôsoby herného storytellingu (druhý tematický okruh).
5. Prezentácie študentov na tému kreatívnych postupov vývojárskych štúdií pri implementácii
6. Vstup do problematiky interpretácie herných naratívov. Možné spôsoby nazerania na herné naratívy (tretí tematický okruh).
7. Transmediálny naratív a neherné mediálne komunikáty nadväzujúce na digitálne hry (štvrtý tematický okruh).
8. Zhrnutie získaných poznatkov nadobudnutých analýzami vybraných digitálnych hier z pohľadu rôznych naratologických postupov.
9. Diskusia o tvorbe študentov.
10. Projekcia k záverečnej semestrálnej práci.
11. Záverečné zhodnotenie predmetu

Odporúčaná literatúra:

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

CARRIÈRE, 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: 15

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
46.67	40.0	6.67	6.67	0.0	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: KDH/21meTEDI018/21	Názov predmetu: tvorba príbehov v hrách II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Primárna úloha študentov bude navrhnuť 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. 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. Záverečné portfóliá 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 všetkých seminároch, • 90 % hodnotenia tvorí odovzdanie záverečného rozšíreného portfólia. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Výučba (alebo jej časť) v prípade zhoršenej pandemickej situácie prebieha dištančnou formou, prostredníctvom onlinových seminárov.	
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. Dialógy. Kreatívne cvičenia na danú tému.
9. Herné úlohy. Kreatívne cvičenia na danú tému.
10. Diskusia o tvorbe študentov.
11. Záverečné zhodnotenie predmetu.

Odporúčaná literatúra:

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

CARRIÈRE, 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-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: 15

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
73.33	6.67	13.33	0.0	6.67	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: KDH/21meTEDI007/21	Názov predmetu: výskum médií a počítačových hier
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 4	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: 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 naplánovať 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. 	

<ul style="list-style-type: none"> • 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. Kvalitativní 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: 15							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
20.0	0.0	0.0	20.0	60.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mgr. Magdaléna Balážiková, 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/21meTEDI023/21	Názov predmetu: zvukový dizajn hier I.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: 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 audiovizuálneho diela. Praha : Nakladatelství Akademie Múzických Umění, 2019. 153 s. ISBN 978-80-7331-303-6 COLLINS, K. : Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge : The MIT Press, 2008. 200 s. ISBN 978-0-262-03378-7 COLLINS, K. : Playing With Sound. A Theory of Interacting With Sound And Music In Video Games. Cambridge : The MIT Press, 2013. 185	

<p>s. ISBN 978-0-262-01867-8 COLLINS, K. : Studying Sound. A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts : Institute of Technology, 2020. ISBN 978-0-262-04413-4 FARKAŠ, T. : Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK, 2021. ISBN 978-80-8105-905-6 GORBMAN, C. : Unheard Melodies – Narrative film music. London : INDIANA UNIVERSITY PRESS, 1987. 190 s. ISBN 0-253-33987-1 HORROWITZ, S.. - LOONEY, S. : The Essential Guide To Game Audio. New York : Taylor and Francis, 2014. 236 s. ISBN 978-0-415-70670-4 CHILDS, G. W. : Creating Music and Sound for Games. Thomson Course Technology, 2007. 293 s. ISBN 59863-301-5 CHION, M. : Film: A Sound Art. New York : COLUMBIA UNIVERSITY PRESS, 2003. 536 s. ISBN 978-0-231-13776-8 JACKSON, W. : Digital Audio Editing Fundamentals. New York : Apress, 2015. 142 s. ISBN 978---4842-1647-7 LEXMANN, J. – GREČNÁR, J. : Teória zvukového majstrovstva. Lexmann/Grečnár : Bratislava, 2019. 141 s. ISBN 978-80-570-1279-5 MOJŽIŠ, P. : Strih Zvuku. Príprava zvukového materiálu na zvukovú mixáž. Bratislava : FTF VŠMU, 2017. 209 s. ISBN 978-80-8195-012-4 NISBETT, A. : The Sound Studio. Audio Techniques for Radio, Television, Film and Recording. Burlington : Focal Press, 2003. 388 s. ISBN 0-240-51911-6 POWELL, J. : Jak funguje hudba. Praha : DOKOŘÁN, 2012. 235 s. ISBN 978-80-7363-400-1 SINCLAIR, J. L. : Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge, 2020. 295 s. ISBN 978-1-138-73896-6 SONNENSCHNEIN, D. : Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Studio City : Michael Wiese Productions, 2001. 243 s. ISBN 978-0-941188-26-5 STEVENS, R. - RAYBOULD, D. : The Game Audio Tutorial. A Practical Guide to Sound and Music for Interactive Games. Focal Press, 2011. 427 s. ISBN 978-0-240-81726-2 WHITTINGTON, W. : SoundDesign And Science Fiction. Austin : UNIVERSITY OF TEXAS, 2007. 280 s. ISBN 978-0-292-71430-4</p>							
<p>Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský/anglický (kvôli literatúre)</p>							
<p>Poznámky:</p>							
<p>Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 9</p>							
A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
44.44	44.44	0.0	11.11	0.0	0.0	0.0	0.0
<p>Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.</p>							
<p>Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022</p>							
<p>Schválil:</p>							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: UCM Trnava	
Fakulta: Fakulta masmediálnej komunikácie	
Kód predmetu: KDH/21meTEDI024/21	Názov predmetu: zvukový dizajn hier II.
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Prednáška Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 24s Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Očakáva sa schopnosť samostatne spracovať zvukové efekty/zvukový dizajn v akomkoľvek DAW (preferovaný je Reaper) do konkrétneho projektu digitálnej hry, ako aj schopnosť implementovať zvuky v rámci herného enginu. Zadanie je v rozmedzí tvorby častí zvukového dizajnu do digitálnej hry až po implementáciu týchto zvukov v rámci konkrétneho projektu. 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, pokročilejšie techniky zvukového dizajnu. 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 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 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 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 ZDANOWICZ, G. – BAMBRICK, S. : The Game Audio Strategy Guide. A Practical Course. New York : Taylor and Francis, 2020. 396 s. ISBN 978-1-138-49833-4

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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 9

A	B	C	D	E	FX	abs	neabs
88.89	0.0	11.11	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 11.07.2022

Schválil: