

Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FPV UCM
Kód predmetu	KAI/bd49/21
Názov predmetu	tvorba počítačových hier
Rozsah	2P + 2S
Počet kreditov	5
Vyučujúci	doc. Ing. Jana Jurinová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Marián Hostovecký, PhD. (prednášajúci), doc. RNDr. PaedDr. Ladislav Huraj, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Hodnotenie pozostáva z:

– priebežného hodnotenia: tvorí 70% z celkového hodnotenia. Realizované počas semestra. Pozostáva z vypracovaného projektu v tíme, ktorý bol zadaný na začiatku semestra. Priebežné hodnotenie môže študent získať nielen počas semestra, ale i počas skúškového obdobia po dohode s vyučujúcim.

– záverečného hodnotenia: tvorí 30% z celkového hodnotenia. Realizované po ukončení semestra. Pozostáva z celkového overenia vedomostí nadobudnutých počas semestra v rámci prednášok a cvičení formou testu. Prezenčné alebo dištančné vzdelávanie má rovnaké podmienky, ktoré študent musí splniť.

Hodnotenie:

A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami < 92-100 % >

B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami < 83-91 % >

C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky < 74-82 % >

D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby < 65-73 % >

E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám < 56-64 % >

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

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu:

- má vedomosti a prehľad z oblasti návrhu a vývoja počítačových hier,
- má osvojené základné charakteristiky od nápadu, myšlienky a jej overenie perspektívneho uplatnenia počítačovej hry,
- má základné zručnosti z tvorby multimediálnych projektov,
- oboznámi sa s technikami tvorby a zloženia tímu, herných enginoch, financovanie vývoja hry,
- osvojí si odbornú terminológiu v slovenskom, ale aj v anglickom jazyku.

Stručná osnova predmetu

Prednášky:

1. Úvod do tvorby počítačových hier, klasifikácia

2. Zloženie tímu (metodiky, princípy)
3. Metodiky vývoja softvéru (princípy)
4. Herný enginy (komparácia a výber)
5. Nápad, myšlienka a overenie perspektívy vývoja hry
6. Financovanie vývoja hry
7. Alternatívne financovanie vývoja hry
8. Návrh
9. Vývoj
10. Outsourcing
11. Budovanie komunity
12. Publishing
13. Full release/Early access

Cvičenia:

Praktické zručnosti, ktoré študenta nadobudne sú zamerané na návrh a vývoj počítačovej hry podľa zadania. Vývoj hry je realizovaný v tímoch a podľa metodiky Srcumban.

Odporúčaná literatúra

Educational game design fundamentals : a journey to creating intrinsically motivating learning experiences / George Kalmpourtzis. - Boca Raton, FL : CRC Press, Taylor&Francis Group, 2018. - xv, 343 P. ; 26 cm. - ISBN 978-1-138-63154-0.

Global games : production, circulation and policy in the networked era / Aphra Kerr. - 1st publ. - New York : Taylor & Francis, 2017. - xii, 228 p. ; 23 cm. - ISBN 978-0-415-85887-8.

Governance of digital game environments and cultural diversity : transdisciplinary enquiries / Edited by Christoph Beat Graberm, Mira Buri-Nenova. - Geltenham : Edward Elgar, 2010. - xv, 283 p. ; 24 cm. - ISBN 978-1-84844-683-0.

Multiplayer Online Games : Origins, Players, and Social Dynamics / Guo Freeman. - Boca Raton : CRC Press, Taylor&Francis Group, 2018. - xi, 165 P. ; 24 cm. - ISBN 978-1-4987-6765-1.

Procedural generation in game design / Edited by Tanya Short and Tarn Adams. - Boca Raton, FL : CRC Press, Taylor & Francis, 2017. - xviii, 320 P. ; 24 cm. - ISBN 978-1-4987-9919-5.

Rise of the videogame zinesters : how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form / Anna Anthropy. - Seven Stories Press 1st ed. - New York : Seven Stories Press, 2012. - vii, 198 P. ; 21 cm. - ISBN 978-1-60980-372-8.

Transgression in games and play / edited by Kristine Jorgensen and Faltin Karlsen. - Cambridge, MA : The MIT Press, 2018. - vi, 318 P. ; 24 cm. - ISBN 978-0-262-03865-2.

Úvod do štúdia digitálnych hier I. / Zdenko Mago. - 1. vydanie. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, Fakulta masmediálnej komunikácie, 2020. - 140 s. ; 21 cm. - ISBN 978-80-572-0069-7.

Etické výzvy digitálnych hier / Magdaléna Švecová, Alexandra Kukumbergová. - 1. vyd. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020. - 165 s. ; 15 cm. - ISBN 978-80-572-0098-7.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk