Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21bdTEDI028/21
Názov predmetu	praktikum herného vývoja II.
Rozsah	2S
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Adam Kysler, PhD. (prednášajúci), Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), Mgr. Šimon Rabatin (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach.

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100).
A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami ‹92-100 %›
B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami ‹83-91 %›
C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky ‹74-82 %›
D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby ‹65-73 %›
E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám ‹56-64 %›
FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta ‹0-55 %›

Priebežné hodnotenie

Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

Záverečné hodnotenie

Záverečná hodnotiaca stupnica: 100 – 92 = A; 91 – 83 = B; 82 – 74 = C; 73 –65 = D; 64 – 56 = E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto kompetencie:

KOMPETENCIE
- zvláda manažment času, zdrojov a očakávaní
- rozšíri komunikačné schopnosti a prácu v tíme
- dokáže formulovať a prijímať objektívnu kritiku
- prioritizuje úlohy
- má schopnosť efektívne riešiť problémy
- vie hľadať riešenia problémov v jednotlivých oblastiach hernej produkcie
- zlepšuje si prezentačné schopnosti

Stručná osnova predmetu

Prakticky orientovaný povinne voliteľný predmet poskytuje študentom možnosť preveriť si svoje zručnosti v rôznych oblastiach tvorby hier, pričom sa okrem grafických a programátorských schopností sústreďuje predovšetkým na spoznávanie a zlepšovanie komunikačných schopností nevyhnutných v tímovej práci. Výučba prebieha formou účasti na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií. Každá skupina má za úlohu vytvoriť hrateľnú demoverziu hry na zadanú tému počas 48 hodín. Jam prakticky preverí predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu. Počas semestra sa členovia tímu prestriedajú tak, aby bolo možné vyhodnotiť kvality jednotlivých študentov, ktorí si okrem cenného sebahodnotenia z predmetu odnesú aj cenné položky do vlastného portfólia.

Sylabus predmetu

Hodnotené herné jamy prebiehajú minimálne 3x za semester.
Ich zoznam je priebežne aktualizovaný.

Odporúčaná literatúra

Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Využitie game jamov pri tvorbe ekoinovačných hier = Use of game jams in the creation of eco-innovative game. In A. Zaušková, A. Madleňák, & R. Miklenčičová (Eds.), Výskumné štúdie a analýzy súvisiace s uplatnením komunikačných aktivít prezentujúcich environmentálne inovácie prostredníctvom konceptu SoLoMo (1. vyd., s. 101-110). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.

Mago, Z., Kabát, M., & Alföldiová, A. (2019). Game jams as a source of creativity in promoting eco-innovations. In Z. Bučková, L. Rusňáková, & M. Solík (Eds.), Megatrends and Media : Digital Universe (1. vyd., s. 386-398). Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave.

Cornish, S., Farber, M., Fleming, A., & Miklasz, K. (2018). Game Jam Guide. Pittsburg: ETC Press. Dostupné na: https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-jam-guide/.

Eberhardt, R. (2016). No One Way to Jam: Game Jams for Creativity, Learning, Entertainment, and Research. In GJH&GC '16 Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events (s. 34-37). New York : ACM.

Marhulet, W. (2020). 10 Steps to Making Your First Game Successful. Unfold Publishing. ISBN 1735232505.

Reng, L., Schoenau-Fog, H., & Kofoed, L. B. (2013). The Motivational Power of Game Communities – Engaged through Game Jamming. In Workshop Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games. Chania : Foundations of Digital Games. Dostupné na: http://fdg2013.org /program/workshops/papers/GGJ2013/ggj13_submission_2.pdf.

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

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský / anglický jazyk