Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21mdTEDI007/21
Názov predmetu	výskum médií a počítačových hier
Rozsah	2P
Počet kreditov	4
Vyučujúci	prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD. (prednášajúci), doc. Ing. Andrej Trnka, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Záverečné hodnotenie je udelené na základe písomnej skúšky alebo vyhotovenia záverečných zadaní vychádzajúcich z obsahu predmetu, ktoré tvoria 100% hodnotenia.

Záverečná hodnotiaca stupnica:
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 %›.

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje účasť na výučbe. (Povolené sú maximálne 2 absencie = 4 vyučovacie hodiny bez udania dôvodu. V prípade individuálneho harmonogramu štúdia nutná minimálne 50 % účasť na výučbe. Absencie nad rámec povoleného množstva sú zdôvodňované a ospravedlňované individuálne.)

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu získa nasledujúce vedomosti a kompetencie:
Vedomosti
• Má systematické vedomosti o princípoch vedeckého a kritického myslenia, vedeckej metodológii a základných výskumných paradigmách.
• Pozná základné kvantitatívne a kvalitatívne výskumné stratégie a rozumie možnostiam ich využitia v mediálnom výskume.
• Ovláda princípy vybraných výskumných metód.
• Rozumie princípom validity, reliability a etiky výskumu a pozná ich význam pri posudzovaní kvality výskumného procesu.
• Pozná špecifiká výskumu používateľskej skúsenosti a možnosti využitia tradičných aj technologicky podporených metód merania.
Kompetencie
• Dokáže kriticky pracovať s odbornými a vedeckými zdrojmi.

• Je schopný identifikovať charakter výskumného problému a zvoliť primeranú výskumnú stratégiu a metódu.
• Je schopný navrhnúť základný výskumný postup a aplikovať vybrané metódy pri riešení konkrétnej výskumnej úlohy.
• Dokáže primerane využívať vybrané metódy pri skúmaní mediálnych a používateľských javov.
• Je schopný prepájať poznatky z viacerých disciplín a samostatne rozvíjať svoju výskumnú kompetenciu.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do kritického a vedeckého myslenia a práce so zdrojmi. Etika výskumu.
2. Veda, vedecká metodológia a vedecká metóda.
3. Vysvetľovanie a interpretácia vo vede (pozitivistické a fenomenologické paradigmy).
4. Výskumný problém, operacionalizácia. Validita a reliabilita, limity výskumu.
5. Špecifiká predmetu výskumu v oblasti kreatívneho priemyslu digitálnych hier.
6. Kvantitatívne výskumné stratégie.
7. Kvalitatívne výskumné stratégie.
8. Experimentálne a observačné metódy.
9. Exploratívne metódy.
10. Metódy analýzy obsahu.
11. Projektívne a psychosémantické metódy.
12. Biometrické metódy, špecifiká merania user experience.

Odporúčaná literatúra

Cingerová, N., & Motyková, K. (2017). An Introduction to Discourse Analysis. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave. (174 s.)
Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. F. (Eds.) (2018). Games User Research. Veľká Británia: Oxford University Press.
Ferjenčík, J. (2000). Úvod do metodológie psychologického výskumu. 1. vyd. Praha: Portál. (255 s.)
Hendl, J. (2016). Kvalitativní výskum. Praha: Portál. (408 s.)
Sedláková, R. (2014). Výzkum médií: nejuzívanější metody a techniky. 1. vyd. Praha: Grada Publishing. (s. 497)
Spálová, L. (2013). Transdisciplinárne prístupy v mediálnom výskume. 1. vyd. Nitra: UKF. (160 s.)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský