Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMEDV/21meTEDI001/21
Názov predmetu	edukácia v digitálnych hrách
Rozsah	24sP
Počet kreditov	3
Vyučujúci	Mgr. Monika Cihlářová, PhD. (prednášajúci), Mgr. art. Martin Engler, PhD. (prednášajúci), prof. Mgr. Norbert Vrabec, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Tomáš Farkaš, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Learn 2 Play 4 the Future: Návrh vzdelávacích hier pre budúcich vývojárov hier.
Cieľom kurzu je vybaviť študentov vedomosťami a zručnosťami potrebnými na navrhovanie, vývoj, používanie a hodnotenie vzdelávacích hier, ktoré efektívne podporujú učenie v kognitívnej, sociálnej a emocionálnej oblasti.

Hodnotenie vychádza z účasti a aktivity študentov na hodine a spätnej väzby odborníkov z praxe na záverečné prototypy.
Záverečná hodnotiaca stupnica (v percentách):
Záverečná hodnotiaca stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.

Priebežné hodnotenie

Metódy hodnotenia:
- Formatívne: Účasť
- Sumatívna: účasť: Finálny prototyp hry, spätná väzba od expertov

Záverečné hodnotenie

1. Prototyp stolovej hry + záverečná prezentácia + crowdfundingová kampaň (nepovinné) + zverejnenie hry na Gamifactory (nepovinné) alebo
2. Prototyp kartovej hry + záverečná prezentácia + crowdfundingová kampaň (voliteľne) + zverejnenie hry na Gamifactory (voliteľne) alebo
3. Prototyp digitálnej hry + záverečná prezentácia + crowdfundingová kampaň (voliteľne) + uverejnenie hry na Gamifactory (voliteľne)

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 %›

Výsledky vzdelávania

Ciele kurzu: Na konci tohto kurzu budú študenti schopní:
1. Definovať a rozlišovať medzi hrou založenou na učení (GBL), technikami gamifikácie (GT) a dizajnom vzdelávacích hier (EGD).
2. Aplikovať základné a pokročilé princípy herného dizajnu vo vzdelávacom kontexte.
3. Navrhovať vzdelávacie hry pomocou modelov výučbového dizajnu (napr. ADDIE, SAM).
4. Vyhodnocovať vzdelávaciu hodnotu a použiteľnosť hier a herných prototypov.
5. Efektívne spolupracovať medzi jednotlivými disciplínami a v rámci tímu pri vývoji prototypu hry.
6. Integrovať do svojich hier inkluzívne a prístupné prvky dizajnu.
7. Pochopiť potreby trhu a vypracovať stratégie pre integráciu v triede a crowdfunding

Stručná osnova predmetu

Kľúčové vyučovacie metódy:
- Interaktívne workshopy
- Prípadové štúdie a zážitkové učenie
- Game Jams
- Skupinové projekty - projektové vyučovanie
- Samostatný vývoj hier s mentoringom 1 na 1

Hodnotenie predmetu:
- Zosúladenie a jasnosť cieľov vzdelávania (prostredníctvom dotazníkov)
- Hĺbka pedagogickej integrácie (denníky reflexie)
- Inkluzívnosť a prístupnosť (kontrolné zoznamy a vlastné správy)
- Kreativita a použiteľnosť hier (hodnotenie hier odborníkmi/porotou na konci kurzu)
- Kvalita kritickej reflexie a sebahodnotenia (focus group/rozhovory)

Sylabus predmetu

Moduly kurzu a týždenné rozdelenie:
Týždeň 1: Úvod do GBL a EGD
- Definície a rozdiely (GBL, gamifikácia, EGD)
- Historické a teoretické pozadie
- Teória motivácie (teória sebaurčenia, Flow)
- Základy EGD 1 - ako navrhnúť vzdelávaciu hru
- kľúčové prvky vzdelávacích hier

Týždeň 2: Inštruktážny dizajn a pedagogika
- Základy EGD 2
- Prehľad modelov výučby (ADDIE, SAM)
- Navrhovanie pre zapojenie učiacich sa (UX, spätná väzba)
- Nástroje na navrhovanie hier (MIRO, Figma, Trello, Canva, Unity...)
- Nápady a význam pre vzdelávanie
- Techniky brainstormingu a overovanie nápadov
- Kontrolný zoznam vzdelávacej relevantnosti
- Výskum vzdelávacích tém a vzdelávacích cieľov

Úloha/cieľ: tímy budú musieť prísť s nápadmi na hru + formát hry
Týždeň 3: Vzdelávacie stolové hry
- Prípadové štúdie a zážitkové sedenie
- Mechaniky a komponenty, ktoré podporujú učenie
Úloha/cieľ: tímy budú musieť začať pracovať na prvom prototype svojej hry

Týždeň 4: Vzdelávacie kartové hry
- Skúmanie jednoduchosti, prenosnosti a zapojenia
- Navrhovanie pre rýchlu iteráciu
Úloha/cieľ: tímy budú musieť predstaviť prvý hotový prototyp svojej hry

Týždeň 5: Vzdelávacie digitálne hry
- Prípadové štúdie úspešných digitálnych vzdelávacích hier
- Nástroje, platformy a vývojové cykly
Úloha/cieľ: Tímy otestujú svoje prvé prototypy hier a zapracujú zmeny podľa získanej spätnej väzby.

Týždeň 6: Inkluzívny a prístupný dizajn
- Navrhovanie pre rôzne potreby učiacich sa (SEN, kultúrne kontexty)
- Jazykové a emocionálne aspekty
Úloha/cieľ: Tímy budú pokračovať v zlepšovaní svojich herných prototypov (zapracovanie spätnej väzby z testovania).

Týždeň 7: Crowdfunding a integrácia na trh
- Plánovanie kampane a rozprávanie príbehov
- Pochopenie potrieb učiteľov/rodičov
- Možnosti publikovania (Gamifactory, vlastné publikovanie)
Úloha/cieľ: Tímy dokončia prácu na svojich herných prototypoch a otestujú ich.

8. týždeň: Záverečné prezentácie a vzájomné hodnotenie
- Každý účastník si zahrá a zhodnotí hry svojich kolegov
- Prezentácia cesty návrhu a zdôvodnenie vzdelávania
Úloha/cieľ: záverečná prezentácia herných prototypov (každý tím si môže zahrať každú vyvinutú hru) + porota vyhodnotí každú tímovú hru.

Mentoring: každý študentský tím bude mať vyhradeného mentora z radov zamestnancov projektu/ústavu. Tímy budú mať prístup k mentorom na 1 hodinu každý týždeň (nie je povinné - veľmi sa odporúča).

Aktivity po skončení kurzu:
- Medzinárodné kolokvium
- Nepovinné spustenie crowdfundingovej kampane (spolufinancované z rozpočtu projektu)

Odporúčaná literatúra

- Bowman, S. L. (2010). The Functions of Role-playing Games. McFarland.
- McGonigal, J. (2010). Reality is Broken. Penguin
- McGonigal, J. (2023). Imaginable: How to See the Future Coming and Feel Ready for Anything-even Things that Seem Impossible Today. Spiegel and Grau.
- Fullerton, T. (2024). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. CRC

Press.
- Kalmpurtzis, G. (2018). Educational Game Design Fundamentals. CRC Press.
- Koster, Raph (2013). A Theory of Fun for Game Design. O'Reilly.
- Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow. Harper & Row.
- Did, M. (2024). Everything to Play For: An Insider's Guide to How Videogames Are Changing Our World. Verso Books.
- Game Design Toolbox by Impact Games

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk