Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21meTEDI016/21
Názov predmetu	kreatívne praktikum herného vývoja II.
Rozsah	24sP
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Adam Kysler, PhD. (prednášajúci), Mgr. Michal Kabát, PhD. (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 %›

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
- preverí si svoje zručnosti v rôznych oblastiach tvorby hier,
- osvojí si nové grafické a programátorské zručnosti,
- zlepší si komunikačné zručnosti, ktoré sú nevyhnutné v tímovej práci,
- zúčastní sa na herných jamoch, ktoré sa konajú počas víkendov 4x za semester,
- bude schopný vytvoriť demoverziu hry,
- prostredníctvom účasti na game game preverí si predovšetkým schopnosť fungovať v tíme, prioritizovať úlohy, pracovať pod stresom a udržiavať pracovnú disciplínu,
- je schopný ohodnotiť a kriticky posúdiť výstupy svojej tvorby.

Stručná osnova predmetu

1. 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.
2. Podstatou herného jamu je rozdelenie študentov do tímov zložených z programátorov, grafikov, dizajnérov a ďalších pozícií.
3. 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.
4. 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.
5. Časť študentov, ktorí už majú skúsenosť s tvorbou hier na game jamoch a má vytvorený stabilný tím sa môže realizovať na práci na tzv. dlhodobom projekte, čo je práca hrách pre externého alebo interného objednávateľa alebo na svojich vlastných projektoch pod dozorom projektového manažéra

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.