

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMEDV/22mdAMES017/22
Názov predmetu	interaktívne komunikáty pre deti a mládež II.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť).

Študent/ka môže v rámci priebežného hodnotenia získať spolu 100 bodov (100 %):

- 40 % hodnotenia tvorí vypracovanie a prezentácia dvoch cvičných hier (20 + 20 bodov),
- 60 % hodnotenia predstavuje vypracovanie a prezentácia semestrálneho projektu (60 bodov).

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka celkovo získať minimálne 56 % bodov (t. j. min. 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

Študent/ka po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- študent/ka nadobudne vedomosti o praktickej implementácii teoretických poznatkov o typológii digitálnych hier, ich špecifických aspektoch od pravidiel, mechanizmov a princípov až po audiovizuálne, naratívne a interaktívne prvky v hrách aplikovaných, bez potreby širších znalostí z oblasti programovania;
- študent/ka má fundamentálne praktické poznatky a skúsenosti s tvorbou hier a komunikačných nástrojov ako vo všeobecnosti, tak aj s konkrétnou aplikáciou na oblasť aplikovaných mediálnych štúdií - spoločenská zodpovednosť, mediálna gramotnosť, edukácia a ďalšie oblasti implementácie seriózných hier;
- študent/ka si rozšíri digitálne a komunikačné kompetencie v oblasti aplikovaných mediálnych štúdií, posilní si kreativitu v rámci samostatného riešenia problémov a s tým spojené logické myslenie, na ktorom je založená praktická tvorba hier;
- študent/ka dokáže aktívne a samostatne navrhovať komunikačné stratégie aplikovaných mediálnych štúdií, vrátane konkrétnych nástrojov využívajúcich aj rozhrania interaktívne zapájajúce cieľové skupiny do komunikačného procesu.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do vytvárania hier
2. Úvod do rozhrania The Game Factory 2
3. Postup tvorby jednoduchých grafických assetov

4. Postup tvorby jednoduchých animácií
5. Postup tvorby podmienok
6. Tvorba jednoduchej cvičnej digitálnej hry I
7. Tvorba jednoduchej cvičnej digitálnej hry II
8. Priebežná práca na semestrálnom projekte

Odporúčaná literatúra

Balážiková, M. (2022). Vybrané kapitoly pôsobenia digitálnych hier. UCM.

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. UCM.

Johan Huizinga, J. (2016). Homo ludens: A study of the play-element in culture. Angelico Press.

Mago, Z. (2020). Úvod do štúdia digitálnych hier I. UCM.

Mago, Z. (2022). Marketing digitálnych hier. UCM.

Shell, J. (2019). The art of game design: A book of lenses (3rd ed.). A K Peters/CRC Press.

Švecová, M., Kukumbergová, A. (2020). Etické výzvy digitálnych hier. UCM.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk