# Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

| | |
|---|---|
| **Vysoká škola** | Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave |
| **Fakulta** | FMK UCM |
| **Kód predmetu** | KDH/23mdTEDI001/23 |
| **Názov predmetu** | procesy produkcie a postprodukcie hier I. |
| **Rozsah** | 2P + 1S |
| **Počet kreditov** | 4 |
| **Vyučujúci** | Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci), Mgr. Samuel Draxler (prednášajúci), Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD. (prednášajúci), Mgr. Tomáš Farkaš, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. art. Martin Engler, PhD. (prednášajúci) |

### Podmienky na absolvovanie predmetu

Záverečné hodnotenie je 100% udelené na základe práce študentov a študentiek v tímoch na hernom projekte počas semestra. Výsledné hodnotenie vyvažuje samohodnotenie, vzájomné hodnotenie v rámci tímov a hodnotenie výsledkov projektu (herného prototypu) vyučujúcimi.
Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka 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 %›

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50 % účasť.

### Výsledky vzdelávania

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

Vedomosti
popíše päť fáz herného vývoja a vysvetlí, ktoré z nich zahŕňa tento predmet,
vysvetlí princípy ideácie, rýchleho prototypovania, MVP a iteratívneho dizajnového procesu,
charakterizuje princípy agilného projektového plánovania a nástroje projektového manažmentu,
opíše účel a štruktúru dokumentov herného projektu (koncept/treatment, plán projektu, GDD, pitch) a funkcie v herných tímoch,
vysvetlí základy naratívneho, art a zvukového dizajnu v hrách.

Zručnosti

vytvorí v tíme prototyp hry v rámci game jamu a rozpracuje ho do hrateľného buildu zameraného na jadrové mechaniky,
vypracuje koncept/treatment, plán projektu podľa princípov agilného plánovania a hernodizajnový dokument (GDD),
aplikuje agilnú metódu práce a iteratívny dizajnový proces vrátane testovania a zapracovania spätnej väzby,
prezentuje pitch hry pred vyučujúcimi, mentormi a externými hodnotiteľmi,
rieši problémy vo vývoji projektu a dodržiava stanovené míľniky.

Kompetencie
efektívne spolupracuje v tíme a preberá zodpovednosť za svoju rolu,
rozvíja mäkké zručnosti, najmä komunikáciu, flexibilitu, kreativitu a prezentačné schopnosti,
konštruktívne poskytuje a prijíma spätnú väzbu a reflektuje vlastný prínos aj prínos tímu,
získa komplexnú skúsenosť s procesom vývoja hier, ktorá napodobňuje prax v herných štúdiách, a základ pre ďalšiu prácu v herných štúdiách, produkcii, projektovom manažmente či nezávislom vývoji.

## Stručná osnova predmetu

Vyučovanie prebieha podľa harmonogramu, ktorý je synchronizovaný s priebehom medzinárodného hernovývojového maratónu Game Jam Plus. Príprava na game jam v prvom mesiaci zahŕňa prednášky a cvičenia o vybraných témach herného dizajnu a vývoja, ako sú tvorba nápadov a tímov, brainstormingové a prototypovacie techniky. Prednášajú vyučujúci/e a externí lektori/externé lektorky z prostredia herného dizajnu a produkcie.
Po účasti na game jame a vytvorení prototypu nasleduje vo zvyšku semestra inkubačná fáza, počas ktorej študentské projekty mentorujú profesionáli/profesionálky v odbore herného vývoja. Vyučujúci takisto konzultujú rôzne stránky projektov a kontrolujú dodržiavanie míľnikov podľa projektových plánov.
Vybrané témy prednášok:
1. Proces ideácie v predprodukcii
2. Rýchle prototypovanie: špecifiká a osvedčené postupy
3. Nástroje projektového manažmentu
4. Agilné projektové plánovanie
5. Efektívna práca v time
6. Ako dávať a prijímať feedback
Na základe rozdelenia herného vývoja do piatich fáz (koncepčná, predprodukčná, produkčná, zabezpečovanie kvality/QA, udržiavanie/maintenance - podľa Fullerton, 2019) Procesy produkcie a postprodukcie hier I. zahŕňajú koncepčnú, predprodukčnú a časť produkčnej fázy. Výsledkom tohto projektovo zameraného predmetu je pôvodná digitálna hra vyvinutá študentmi a študentkami spolupracujúcimi v tíme. Projekt je štruktúrovaný vo výstupoch, ktoré napodobňujú postupy herného vývoja v praxi:
1. Základný prototyp (výstup z game jamu)
2. Herný koncept/treatment
3. Plán projektu
4. Hernodizajnový dokument (GDD) so zvýraznením prvkov art dizajnu a zvukového dizajnu
5. Hrateľný build a prezentácia pitchu
Tvorba tímov
Študenti a študentky zostavia aspoň 5-členné tímy tak, aby v každom boli zastúpené funkcie: tímlíder/ka, programátor/ka, herný dizajnér/herná dizajnérka, grafický dizajnér/grafická dizajnérka, zvukový dizajnér /zvuková dizajnérka.
Koncept/treatment
Obsahuje a) názov, b) krátky slogan alebo tagline, c) popis, d) žáner, e) kľúčové prvky, f) cieľovú platformu a g) jedinečné prednosti produktu (unique selling points).

Plán projektu
Obsahuje detailný rozvrh projektu až po finálnu verziu podľa princípov agilného plánovania (šprinty, míľniky) a vo forme Ganttovho diagramu
GDD
Vypracováva sa podľa odporúčaní metodiky písania aplikačných záverečných prác pre skrátené GDD s doplnením o prvky art dizajnu a zvukového dizajnu.
Build+Pitch
Prototypy vytvorené počas game jamu prechádzajú iteratívnym dizajnovým procesom testovaním, mentorovaním a konzultovaním. V skúškovom období v januári v súlade s harmonogramom Game Jam Plus tímy odovzdávajú build, čiže hrateľný prototyp zameraný na jadrové mechaniky s čiastočne dokončenými assetmi, spolu s prezentáciou pitchu na hru.

## Odporúčaná literatúra

Bond, J. G. (2022). Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#. (3. vyd.) Addison-Wesley Professional.
Bridgett, R. (2021). Leading with Sound: Proactive Sound Practices in Video Game Development. (1. vyd.) New York: Routledge.
Farkaš, T. & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. FMK UCM.
Fullerton, T. (2019). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. (4. vyd.) Boca Raton, FL: CRC Press.
Mago, Z. (2016). World of Advergaming: Digitálne hry ako nástroje reklamy. FMK UCM
Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses (3. vyd.). CRC Press.

## Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský, anglický