Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23meTEDI002/23
Názov predmetu	procesy produkcie a postprodukcie hier II.
Rozsah	24sP
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci), Mgr. Tomáš Farkaš, PhD. (prednášajúci), Mgr. art. Martin Engler, PhD. (prednášajúci), Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), doc. Mgr. Zdenko Mago, 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 (finálnej verzie) 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 %>

Výsledky vzdelávania

Študent/ka po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
Vedomosti
popíše zvyšok produkčnej fázy a fázu zabezpečovania kvality (QA) až po vydanie hry (launch) a vysvetlí ich nadväznosť na koncepčnú a predprodukčnú fázu,
vysvetlí princípy životného cyklu projektovej dokumentácie a dôvody revízie GDD a plánu projektu podľa skutočného stavu vývoja,
charakterizuje produkčné míľniky (beta, finálna verzia) a postupy testovania a vyhľadávania chýb,
opíše možnosti prepojenia dizajnu mechaník s grafikou, vizualizačné techniky (2D, 3D) a princípy implementácie zvuku a hudby v hre (funkcie zvukov, adaptívna hudba, použitie enginu alebo middleware),
vysvetlí základy biznisovo orientovaného prispôsobenia projektu na životaschopný trhový produkt.
Zručnosti
aktualizuje GDD a plán projektu tak, aby zodpovedali skutočnému stavu projektu, vrátane rozšírených častí o grafike (koncept artu), naratívnom a zvukovom dizajne,
dokončí v tíme betaverziu hry s plnou funkcionalitou a hernym obsahom vrátane grafických a

zvukových prvkov,
implementuje grafické, zvukové a hudobné prvky do hry a rieši konkrétne technické problémy projektu s podporou konzultantov,
testuje hru, identifikuje a odstraňuje chyby a pripraví finálnu verziu hry na vydanie,
prezentuje a obhajuje projekt pred vyučujúcimi, mentormi a externými hodnotiteľmi/kami.
Kompetencie
dlhodobo spolupracuje v tíme a preberá zodpovednosť za dotiahnutie projektu do finálnej podoby,
zvláda termíny, tlak súťažného prostredia a vie pracovať so spätnou väzbou odborníkov z praxe,
kriticky reflektuje stav projektu a rozhoduje o prioritách vo vzťahu medzi rozsahom a kvalitou,
rozvíja trhové a podnikateľské myslenie pri príprave hry na reálny trh,
získa ucelenú skúsenosť s vývojom hry od nápadu po vydanie, ktorá je základom pre prácu v herných štúdiách, produkcii, QA či nezávislom vývoji.

Stručná osnova predmetu

Prerekvizitou predmetu je absolvovanie predmetu Procesy produkcie a postprodukcie hier I.

Vyučovanie prebieha podľa harmonogramu, ktorý je synchronizovaný s priebehom medzinárodného hernovývojového maratónu Game Jam Plus. Počas tohto semestra študentské tímy pokračujú vo vývoji svojich herných projektov. Vyučujúci/e konzultujú projekty, podávajú spätnú väzbu a a kontrolujú dodržiavanie míľnikov podľa projektových plánov. Vo februári/marci sa tímy zúčastnia Continental Finals v rámci Game Jam Plus. V marci a apríli nasleduje fáza akcelerácie, počas ktorej kvalifikované tímy prechádzajú biznisovo orientovaným procesom prispôsobenia ich projektu na životaschopný trhový produkt. Program akcelerácie pripravujú rešpektovaní profesionáli a profesionálky z herného priemyslu. Vybrané projekty sa zúčastnia v júni na celosvetovom finále, kde budú súťažiť o hlavnú cenu a v rôznych špecializovaných kategóriách.

Vybrané témy konzultácií v hernom a grafickom dizajne:
1. Prepojenie dizajnu mechaník a grafiky
2. Vizualizácie pomocou 2D techník
3. Vizualizácie pomocou 3D techník
Vybrané témy konzultácií vo zvukovom dizajne a tvorbe hudby:
1. Typy, počty zvukov, skladieb/hudobných loopov a ich variácií v súvislosti so žánrom hry
2. Funkcie zvukov v danom projekte
3. Spôsob implementácie daných zvukov a skladieb

Na základe rozdelenia herného vývoja do piatich fáz (koncepčná, predprodukčná, produkčná, zabezpečovanie kvality/QA, udržiavanie/maintenance - podľa Fullerton, 2019) táto časť predmetu obsahuje zvyšok produkčnej fázy a QA fázu až po vydanie hry (launch). 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. V LS študentské tímy odovzdávajú tieto výstupy:

Revidovaný GDD a plán projektu podľa skutočného stavu
Pôvodný GDD a plán projektu zo ZS tímy aktualizujú a prispôsobia skutočnému stavu rozpracovania projektu pre simuláciu životného cyklu projektovej dokumentácie v hernom vývoji v praxi. Aktualizovaný GDD obsahuje rozšírenú prezentáciu grafických súčastí hry (koncept artu), naratívneho a zvukového dizajnu.

Beta (final v rámci predmetu)
Míľnik v produkčnom procese s plnou hernou funkcionalitou, dokončeným herným obsahom vrátane

grafických a zvukových prvkov, takmer kompletná verzia hry. Tímy túto verziu prihlasujú do súťaže digitálnych hier študentského festivalu Frejm.

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. 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.). 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