

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21meTEDI007/23
Názov predmetu	výskum médií a počítačových hier
Rozsah	24sP
Počet kreditov	4
Vyučujúci	prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD. (prednášajúci), doc. Ing. Andrej Trnka, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Aktívna účasť, max. 2 absencie za semester, úspešné absolvovanie ústnej skúšky. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 55 % bodov.

40% hodnotenia tvoria priebežné hodnotenia písomných zadanií, 60% ústna skúška.

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 po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

Študent po absolvovaní predmetu ovláda základné pojmy z metodológie vedy a spôsobov testovania digitálnych hier, dokáže vyhľadať odborné zdroje, dokáže aplikovať jednotlivé vedecké metódy a má vedomosti o ich limitoch. Ovláda zásady písania vedeckého textu a jeho kritického posúdenia.

Študent sa orientuje v základnej terminológii metodológie a výskumu. Dokáže vyhľadať relevantné odborné zdroje. Dokáže vhodne formulovať výskumný problém, výskumné otázky a vedecké hypotézy a v nadväznosti je schopný zvoliť vhodnú metódu a aplikovať ju. Dokáže identifikovať hlavné limity jednotlivých metód.

Študent vie naplánovať testovanie digitálnej hry. V nadväznosti na predmet dokáže samostatne rozširovať základňu súvisiacich poznatkov.

Stručná osnova predmetu

- Úvod do metodológie a základy vedeckého myslenia. Písanie vedeckého textu.
- Úvod do kritického myslenia a práce so zdrojmi.
- Etika výskumu.
- Základy kvalitatívneho výskumu v kontexte digitálnych hier.
- Rozhovor vo výskume digitálnych hier.
- Špecifické techniky výskumu user experience v kontexte digitálnych hier.
- Biometrické aspekty pri výskume digitálnych hier.

Odporúčaná literatúra

- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. F. (Eds.) (2018). Games User Research. Veľká Británia: Oxford University Press.
- Ferjenčík, J. (2000). Úvod do metodológie psychologického výskumu. 1. vyd. Praha: Portál. (255 s.)
- Hendl, J. (2016). Kvalitatívni výskum. Praha: Portál. (408 s.)
- Hodent, C. (2018). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. New York, Londýn: CRC Press.
- Sedláková, R. (2014). Výzkum médií: nejuzívanější metody a techniky. 1. vyd. Praha: Grada Publishing. (s. 497)

Nepovinná odporúčaná literatúra:

- Spálová, L. (2013). Transdisciplinárne prístupy v mediálnom výskume. 1. vyd. Nitra: UKF. (160 s.)
- Cingerová, N., & Motyková, K. (2017). An Introduction to Discourse Analysis. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave. (174 s.)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský a anglický