

# Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

|                |                                                                         |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Vysoká škola   | Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave                                 |
| Fakulta        | FMK UCM                                                                 |
| Kód predmetu   | KDH/21meTEDIO20/23                                                      |
| Názov predmetu | kreatívne praktikum herného vývoja III.                                 |
| Rozsah         | 24sS                                                                    |
| Počet kreditov | 2                                                                       |
| Vyučujúci      | Mgr. Adam Kysler (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 hráčov 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. Miklenčíčová (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](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.

## **Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu**

slovenský / anglický jazyk