Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24bdTEDI011/24
Názov predmetu	vývojové nástroje II.
Rozsah	2S
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. Denis Sedlák (prednášajúci), Mgr. Samuel Draxler (prednášajúci), doc. Ing. Andrej Trnka, PhD. (prednášajúci), Mgr. Peter Pagáč (prednášajúci), Mgr. Dalibor Bartoš (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch).

Na úspešné absolvovanie predmetu musí študent ukončiť písomnou skúškou (100% hodnotenia).

Záverečná hodnotiaca stupnica:
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:

orientuje sa v základných princípoch fungovania nástroja Unity,
dokáže navrhnúť a implementovať základné mechaniky hry v nástroji Unity,
dokáže analyzovať a modifikovať existujúce skripty v Unity,
rozvíja základné znalosti programovania a algoritmizácie,
naučí sa vytvárať jednoduché, prezentovateľné prototypy digitálnych hier,

Stručná osnova predmetu

1. Predstavenie a úvod
2. Premenné a funkcie
3. Pohyb a fyzika
4. Prefab
5. Základy UI v hernom vývoji
6. Implementácia jednoduchých animácii

7. Práca s terénom
8. Základy Particle systému

Odporúčaná literatúra

De Byl, P. (2019). Holistic game development with unity: An all-in-one guide to implementing game mechanics, art, design and programming. CRC Press.
Takoordyal, , K. (2020). Beginning Unity Android Game Development. Apress.
Goldstone, W. (2009). Unity game development essentials. Packt Publishing Ltd.
CRC Press. Takoordyal, , K. (2020). Beginning Unity Android Game Development. Apress
Zubek, R. (2020). Elements of game design. MIT Press.
Aversa, D., & Dickinson, C. (2019). Unity Game Optimization: Enhance and extend the performance of all aspects of your Unity games. Packt Publishing Ltd.
Barney, C. (2020). Pattern language for game design. CRC Press.
Sutherland, J., & Coplien, J. O. (2019). A Scrum book: The spirit of the game. Pragmatic Bookshelf.
Liew, K., V. (2026). C# in Visual Studio 2026: A Complete Guide from Beginner to Advanced.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk, anglický jazyk