Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24bdTEDI026/24
Názov predmetu	priemysel digitálnych hier I.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci), Mgr. Veronika Šašalová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Záverečné hodnotenie sa udeľuje na základe záverečnej písomnej práce vo forme diskusného príspevku a aktivity počas vyučovania, pričom predmetný diskusný príspevok tvorí primárnu zložku hodnotenia.
Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
- 30% (30 bodov) hodnotenia tvorí aktivita počas predmetných seminárov (zapájanie sa do diskusií, aktívny záujem o témy),
- 70 % (70 bodov) hodnotenia tvorí vypracovanie diskusného príspevku na vybranú tému. Diskusný príspevok musí spĺňať všetky formálne aj obsahové kritériá akademického textu.
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

Študentka, resp. študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
1) Teoretické zázemie (vedomosti):
- Počas predmetu rozširuje svoje znalosti o kľúčovom dianí v digitálno-hernom priemysle,
- Spoznáva prominentné spoločnosti pôsobiace na digitálno-hernom trhu, ako aj ich kreatívne postupy a ekonomické stratégie,
- Oboznamuje sa s trendmi v mainstreamovej ako aj okrajovej produkcii herného trhu,
- Zisťuje najnovšie informácie o momentálnom dianí v rámci herného priemyslu

3) Kompetencie:

- Je schopný definovať rôzne vrstvy digitálno-herného priemyslu, od AAA až po nezávislú tvorbu a sú mu zrejmé rozdiely medzi prístupom tvorcov z rozličných vrstiev k ich produkcií a publikám,
- Dokáže kriticky zhodnotiť spoločenský a ekonomický prínos kľúčových aktérov v rámci digitálno-herného priemyslu a ich digitálno-hernej tvorby,
- Vie jasne formulovať myšlienky na predmetnú tému,
- Rozširuje svoje komunikačné kompetencie, nakoľko je podnecovaný zapájať sa do diskusií, vyjadrovať a obhajovať svoj názor,
- Z bodu vyššie vyplýva aj zlepšovanie argumentačných schopností,
- Rozvíja kritické myslenie, ktoré je potrebné ako pri samotných diskusiách, tak pre vypracovanie kvalitného diskusného príspevku.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky.
2. Platformová segmentácia digitálno-herného trhu 1.
3. Platformová segmentácia digitálno-herného trhu 2.
4. Segmentácia podľa veľkosti vývojársko-vydavateľských štúdií 1.
5. Segmentácia podľa veľkosti vývojársko-vydavateľských štúdií 2.
6. Trendy v audio-vizuálnom spracovaní hier 1.
7. Trendy v audio-vizuálnom spracovaní hier 2.
8. Stratégie kľúčových spoločnosti digitálno-herného trhu 1.
9. Stratégie kľúčových spoločnosti digitálno-herného trhu 2.
10. Komparácia kreatívnych a ekonomických postupov skúmaných digitálno-herných spoločností.
11. Záverečné zhrnutie, zadefinovanie finálneho zadania, voľná diskusia.

Odporúčaná literatúra

Bulut, E. (2020). A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry. Cornell University Press.
Did, M. (2024). Everything to Play For: How Videogames Are Changing the World. Verso Books.
Heron, M. (2025). Demystifying Game Studies. CRC Press.
Keogh, B. (2023). The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production. The MIT Press.
Radošinská, J., Točená, Z., & Macák, M. (2022). Synergia odvetví globalizovaného mediálneho priemyslu. Wolters Kluwer.
Schreier, J. (2017). Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made. Harper Collins.
Wardyga, B. J. (2018). The Video Games Textbook: History • Business • Technology. A K Peters.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský