Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KJK/25DIDI06/25
Názov predmetu	anglický jazyk v praxi IV.
Rozsah	2S
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Natália Nagyová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Ungerová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

1. Individuálna prezentácia projektu (30 bodov / 30%)
o Študent pripraví a prednesie individuálnu prezentáciu na tému z oblasti digitálneho dizajnu.
o Hodnotí sa štruktúra prezentácie, využitie odborného jazyka, presvedčivosť, práca s vizuálnymi pomôckami a schopnosť reagovať na otázky.
2. Prípadová štúdia a riešenie problému (25 bodov / 25%)
o Študent spracuje zadanie prípadovej štúdie, kde bude analyzovať problém a navrhne konkrétne riešenia v cudzom jazyku.
o Hodnotí sa logické myslenie, kvalita návrhov a ich prezentácia písomne aj ústne.
3. Simulácia pracovného pohovoru (20 bodov / 20%)
o Študent absolvuje simulovaný pracovný pohovor, ktorý zahŕňa diskusiu o svojich schopnostiach, projektoch a riešení modelových otázok.
o Hodnotí sa schopnosť argumentácie, sebaprezentácia a profesionálny prejav v angličtine.
4. Tímová aktivita a spätná väzba (15 bodov / 15%)
o Simulácia tímovej spolupráce na medzinárodnom projekte, pričom študenti pripravujú výstupy a vzájomne hodnotia svoju prácu.
o Hodnotí sa spolupráca, kvalita výstupov a schopnosť dávať a prijímať spätnú väzbu.
5. Aktívna účasť na seminároch (10 bodov / 10%)
o Hodnotí sa pravidelná a aktívna účasť na seminároch vrátane diskusií, jazykových cvičení a prípravných úloh.
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 %›.

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na výučbe, pričom poslucháč absolvuje záverečnú skúšku v zmysle

vyššie uvedených pokynov. Absencie nad rámec povoleného množstva sú zdôvodňované a ospravedlňované individuálne, avšak do úvahy sa berú len relevantné dôvody a nepredvídateľné závažné okolnosti. Ospravedlnenia sa predkladajú výhradne v písomnej forme (e-mailom).

Výsledky vzdelávania

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

1. teoretická zázemie (vedomosti):
- chápe pojmu digitálny dizajn v kontexte mediálnej komunikácie,
- nadobúda širšie povedomie o problematike digitálneho dizajnu, médií a komunikácie,
- získava ucelený súbor poznatkov zo všeobecnej terminológie z oblasti digitálneho dizajnu, médií a komunikácie,
- ovláda terminológiu UI/UX – anglické výrazy pre kľúčové procesy a prvky,
- ovláda anglické pomenovania pre grafické princípy a technické špecifikácie.

2. schopnosti:
- študent dokáže získané vedomosti analyticky spracovať a aplikovať pri riešení dizajnérskych úloh,
- dokáže pochopiť dizajnérske zadanie, vie posúdiť kvalitu rozhrania, dokáže pochopiť potreby používateľa.
3. zručnosti:
- bez problémov sa orientuje v natívnom anglickom rozhraní,
- dokáže plynulo predstaviť svoj projekt, zdôvodniť svoje rozhodnutia, argumentovať,
- zvláda konštruktívnu kritiku počas spoločných revízií dizajnu,
Vie napísať základný komentár, popísať interakcie, napísať sprievodnú správu v AJ.
4. kompetencie:
- študent je schopný samostatne pracovať v rámci interkultúrneho tímu,
- je kompetentný komunikovať v rámci globálnej komunity, ústne i písomne, vytvárať si vlastné portfólio v AJ.

Stručná osnova predmetu

1. Ľudia, zdravie, modern technológie a trendy.
2. Kompozícia sprievodného textu. Základné pravidlá a princípy.
3. Dizajn a aktuálne trendy v komunikácii.
4. Gestalt principles. Moderné technológie a ich využitie.
5. Výskum v oblasti dizajnu, jeho využitie v praxi.
6. Udržateľnosť a dosiahnuteľnosť v oblasti digitálneho dizajnu.
7. Multisensory dizajn.
8. Metafory a obraznosť v komunikácii.
9. Aktuálne otázky a trendy v oblasti digitálneho dizajnu.
10.. Príprava projektu a jeho prezentácia.
11. Prezentácie prác na zadané témy.
12. Opakovanie dosiahnutých znalostí, vedomostí a zručností

Odporúčaná literatúra

1. Jones, L., & Kay, S. (2021). English for Business Communication. 3rd ed. Cambridge University Press.
2. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2020). Universal Principles of Design. 2nd ed. Rockport Publishers.
3. Soars, L., Hancock, P. (2019). Headway, Advanced, Student´s book. 5th ed. Oxford University Press.
4. Ungerová, M.,& Škvareninová, O. (2022) Media Relations and Communication. FMK UCM.
5. Wheeler, A., & Meyerson, R. 2024. Designing Brand Identity.A Comprehensive guide to the world of brands and branding. 6th edition. Wiley.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

anglický jazyk - úroveň B2 - C1