Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FPV UCM
Kód predmetu	KAI/me25/26
Názov predmetu	pokročilá tvorba multimediálnych aplikácií
Rozsah	2P + 2S
Počet kreditov	5
Vyučujúci	Mgr. Marián Hosťovecký, PhD. (prednášajúci), doc. RNDr. PaedDr. Ladislav Huraj, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Hodnotenie pozostáva z:
– priebežného hodnotenia: tvorí 70% z celkového hodnotenia. Realizované počas semestra. Pozostáva z vypracovaného projektu v tíme, ktorý bol zadaný na začiatku semestra. Priebežné hodnotenie môže študent získať nielen počas semestra, ale i počas skúškového obdobia po dohode s vyučujúcim.

– záverečného hodnotenia: tvorí 30% z celkového hodnotenia. Realizované po ukončení semestra. Pozostáva z celkového overenia vedomostí nadobudnutých počas semestra v rámci prednášok a cvičení formou testu . Prezenčné alebo dištančné vzdelávanie má rovnaké podmienky, ktoré študent musí splniť.

Hodnotenie:
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

Študenti po absolvovaní predmetu
– si osvoja základné techniky z oblasti multimedií,
– budú vedieť používať metódy na spracovanie multimediálnych projektov,
– preukážu schopnosť aplikovať metódy a postupy pri návrhu multimediálnej aplikácie,
– získajú praktické skúsenosti z riešenia a tvorby multimediálnych projektov.

Stručná osnova predmetu

Prednášky:
1. Úvod do predmetu
2. Charakteristika agilných metodík určených pre pracovanie v tíme
3. Charakteristika, význam a postavenie multimédií
4. Klasifikácia multimédií, aplikácií atď.

5. Charakteristika a komparácia nástrojov určených pre komunikáciu v tíme
6. Charakteristika a komparácia nástrojov určených pre návrh a vývoj aplikácií
7. Návrh multimediálnej aplikácie
8. Návrh multimediálnej aplikácie II.
9. Vývoj multimediálnej aplikácie
10. Vývoj multimediálnej aplikácie II.
11. Testovanie multimediálnych aplikácií
12. Testovanie multimediálnych aplikácií II.
13. Nasadenie aplikácie a overovanie jej účinnosti

Odporúčaná literatúra

PLASS, J., Základy animace, Plzeň: Fraus, 2010, ISBN 978-80-7238-884-4. http://knihy.abz.cz/imgs/teaser_pdf/9788072388844.pdf
MONACO, J.: Jak číst film, svět filmů, médií a multimédií. Praha : Albatros, 2004. 735 s. ISBN 80-00-01410-6. https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IMK105/um/james-monaco-jak-cist-film-scan.pdf
MCWADE, J.: Jak na pusobivý grafický design, Computer Press 2011, Brno, ISBN 978-80-251-3118-3. https://www.ereading.cz/nakladatele/data/ebooks/9293_preview.pdf
CHOBOT, M. - ULAŠIN, V. - TURNOVEC, F. Teória hier a rozhodovania. 1. vyd. Bratislava: Alfa, 1991. 229s. http://fff.truni.sk/userdata/Image/demuth_teoria_hier%20(public).pdf
Dawson Michael: Beginning C++ through game programming. https://tfetimes.com/wp-content/uploads/2015/04/Beginning_Cpp_Through_Game_Programming.pdf
M. Osborne: An Introduction to Game Theory, Oxford University Press, 2002. https://www.economics.utoronto.ca/osborne/igt/solsp5.pdf

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk