

Opis študijného programu – osnova¹

Názov vysokej školy: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave

Sídlo vysokej školy: Námestie J. Herdu 2, 917 01 Trnava

Identifikačné číslo vysokej školy: 36078, 913

Názov fakulty: Fakulta masmediálnej komunikácie

Sídlo fakulty: Námestie J. Herdu 2, 917 01 Trnava

Orgán vysokej školy na schvaľovanie študijného programu: Rada pre vnútorné hodnotenie kvality UCM v Trnave

Dátum schválenia študijného programu alebo úpravy študijného programu: 19.10.2021 (vnútorná akreditácia ŠP)

Dátum ostatnej zmeny² opisu študijného programu:

Odkaz na výsledky ostatného periodického hodnotenia študijného programu vysokou školou:

Odkaz na hodnotiacu správu k žiadosti o akreditáciu študijného programu podľa § 30 zákona č. 269/2018 Z. z.³:

1. ZÁKLADNÉ ÚDAJE O ŠTUDIJNOM PROGRAME

- Názov študijného programu a číslo podľa registra študijných programov: teória digitálnych hier, 101000
- Stupeň vysokoškolského štúdia a ISCED-F kód stupňa vzdelávania: druhý
- Miesto/-a uskutočňovania študijného programu: Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave
- Názov a číslo študijného odboru, v ktorom sa absolvovaním študijného programu získa vysokoškolské vzdelanie, alebo kombinácia dvoch študijných odborov, v ktorých sa absolvovaním študijného programu získa vysokoškolské vzdelanie, ISCED-F kódy odboru/ odborov⁴: 7205 mediálne a komunikačné štúdiá
- Typ študijného programu: akademicky orientovaný
- Udeľovaný akademický titul: Mgr.
- Forma štúdia: externá
- Pri spoločných študijných programoch spolupracujúce vysoké školy a vymedzenie, ktoré študijné povinnosti plní študent na ktorej vysokej škole (§ 54a zákona o vysokých školách).
- Jazyk alebo jazyky, v ktorých sa študijný program uskutočňuje⁵: slovenský
- Štandardná dĺžka štúdia vyjadrená v akademických rokoch: 2 akademické roky
- Kapacita študijného programu (plánovaný počet študentov), skutočný počet uchádzačov a počet študentov:
AR 2024/2025: externé magisterské štúdium: 30 (PPŠ) - 11 (SPU) - 7 (PŠ)

2. PROFIL ABSOLVENTA A CIELE VZDELÁVANIA

- Vysoká škola popíše ciele vzdelávania študijného programu ako schopnosti študenta v čase ukončenia študijného programu a hlavné výstupy vzdelávania⁶.

Magisterský stupeň štúdia

Druhý stupeň štúdia študijného programu teória digitálnych hier je zameraný na prehĺbovanie vedomostí a zručností nadobudnutých počas bakalárskeho stupňa štúdia. Absolventi odboru mediálne a komunikačné štúdiá v študijnom programe teória digitálnych hier sú na 2. stupni magisterského štúdia vybavení širokou škálou teoretických a praktických vedomostí zručností i skúseností, na základe ktorých sú profesionálne pripravení a kompetentní kriticky analyzovať produkciu digitálnych hier s využitím adekvátnych vedeckých metód skúmania. Absolventi vedia posúdiť mieru akceptovateľnosti vplyvov sociokultúrnych, psychologických, didaktických a technologických faktorov pri kreovaní digitálnych hier a vedieť ich spracovať a zapracovať do konceptu i projektu a sú schopní posúdiť vplyv digitálnych hier na formovanie sociokultúrneho prostredia a psychológie jednotlivcov, ako aj predpokladané účinky a vplyvy reklamných, vzdelávacích, výchovných, popularizačných či zábavných digitálnych hier. Vedú kriticky pristupovať k hodnoteniu digitálnych hier a sú schopní ich posudzovať z hľadiska recenzného či publicistického. Absolventi sú tiež pripravení pracovať samostatne, ale aj tímovo pri projektovaní a programovaní digitálnych hier v kybernetickom priestore, ale aj v reálnych podmienkach naživo, takže vedú spolupracovať v kolektíve - v tímovej práci so špecializovanými autormi – odborníkmi pri tvorbe a realizácii digitálnych hier, predkladať podklady pre rozhodnutia ohľadne promotion a distribúcie digitálnych hier a riadiť i organizovať všetky druhy komunikačných aktivít vo vzťahu k internému a externému prostrediu. Absolventi dokážu riadiť projektovanie a proces produkcie digitálnych hier a tiež by mali disponovať vysokými kompetenciami a skúsenosťami z oblastí tvorby umeleckej grafiky, digitálnej grafiky, projektovania grafiky na báze najnovších technológií (animácia 2D, 3D,

¹ Vysoká škola spracuje opis študijného programu ako prílohu k žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

- Pri podaní žiadosti podľa § 30 ods. 1 zákona č. 269/2018 Z. z. vysoká škola v opise uvedie len údaje dostupné v čase podania žiadosti.
- Vysoká škola po udelení akreditácie (alebo internom schválení študijného programu orgánom schvaľovania študijných programov vysokej školy s právami vytvárať programy v odbore a s stupni) trvale sprístupní opis zainteresovaným stranám študijného programu.
- Vysoká škola slobodne zvolí formu spracovania, vizualizácie a zverejnenia opisu, vhodnú pre študentov, učiteľov aj spracovateľov.
- Vysoká škola sa v jednotlivých častiach opisu môže odkázať na iný interný dokument, ktorý dostatočne popisuje príslušnú oblasť a je verejne prístupný.
- Vysoká škola sa v jednotlivých častiach opisu môže odkázať na miesto v informačnom systéme, ktoré obsahuje príslušnú aktuálnu informáciu.
- Vysoká škola zabezpečí aktuálnosť opisu (ak má zmena opisu charakter úpravy študijného programu a zmenu vykonáva podľa § 30 ods. 9 zákona č. 269/2018 Z. z. zmenu uskutoční a zverejní až po schválení agentúrou).

² Ak zmena nie je úpravou študijného programu podľa § 30 zákona č. 269/2018 Z. z.

³ Uvádza sa len vtedy, ak bola udelená akreditácia študijného programu podľa § 30 zákona č. 269/2018 Z. z.

⁴ Podľa Medzinárodnej štandardnej klasifikácie vzdelávania. Odbory vzdelávania a praxe 2013.

⁵ Rozumejú sa jazyky, v ktorých sú dosahované všetky výstupy vzdelávania, uskutočňované všetky súvisiace predmety študijného programu aj štátna skúška. Vysoká škola samostatne uvedie informácie o možnosti štúdia parciálnych častí/predmetov v iných jazykoch v časti 4 opisu.

⁶ Ciele vzdelávania sú v študijnom programe dosahované prostredníctvom merateľných vzdelávacích výstupov v jednotlivých častiach (moduloch, predmetoch) študijného programu. Zodpovedajú príslušnej úrovni Kvalifikačného rámca v Európskom priestore vysokoškolského vzdelávania.

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

špeciálne svetelné efekty, textúry, modelovanie objektov, projektovanie a animácia virtuálneho prostredia) a vytvoriť zvukové skladby v digitálnych hrách, t. j. komponovať prostredníctvom digitálnych technológií zvuk, meniť priestorový zvuk, registrovať hlasové premeny, v rámci produkčných a postprodukčných prác ovládať a implementovať postupy pri tvorbe zvukových zložiek, ak preferujú túto špecializáciu v produkcii digitálnych hier.

a) Teoretické vedomosti

Absolvent/ka sa po úspešnom ukončení druhého stupňa štúdia teórie digitálnych hier hlbšie orientuje nielen v tvorbe produktov digitálno-herného priemyslu, ale predovšetkým aj v oblasti dizajnovania osobitej kultúry, ktorá je sekundárnym prejavom (produktom) tohto priemyslu a je šírená tak v subkultúrnom, lokálnom, ako aj v globálnom meradle. Vie subkultúrne prostredie a kultúrne fenomény identifikovať, poznať ich atribúty i charakteristiky a dokáže s nimi komunikovať. Okrem širokého prehľadu v oblasti mediálnych a komunikačných štúdií je absolvent/ka odborníkom/čkou na herné štúdiá, na participáciu kultúru a v oblasti fanúšikovských štúdií pričom rozumie využitiu týchto poznatkov v marketingovej komunikácii a pri produkcii digitálnych hier, ale aj pri kritickom prístupe k systémom produkcie a produktom populárnej kultúry. Absolvent/ka dokáže rozmyšľať v súvislostiach, čo znamená, že je schopný/á predpokladať a objektívne vyhodnocovať jednotlivé zákonitosti fungovania digitálnych hier, a to nielen zo psychologického a sociologického hľadiska, ale aj v širších prepojeniach na súčasnú filozofiu, aktuálnu produkciu masovej a mediálnej kultúry. Absolvent/ka má taktiež široký prehľad nielen o globálnom, ale aj lokálnom hernom trhu a developeroch, a to nielen v teoretickej, ale aj prakticko-skúsenostnej rovine. Profil absolventa dopĺňa tiež schopnosť digitálne hry sledovať a skúmať z teoretického i empirického hľadiska, a to prostredníctvom celého radu kvalitatívnych i kvantitatívnych metód, ktoré sa štandardne používajú pri výskume digitálnych hier. Absolvent taktiež pozná základy didaktiky potrebné pri využívaní hier vo vzdelávacom procese a teda aj gamifikácie edukačných aktivít.

Absolvent/ka magisterského stupňa štúdia:

- má hlboké prierezové vedomosti v špecializovanej oblasti hernej žurnalistiky, vrátane poznania súvislostí a vzťahov k súvisiacim odborom, najmä audiovizuálnej, auditívnej žurnalistiky, tlačenej a webovej žurnalistiky,
- má široké poznatky z konkrétnych oblastí filozofie médií ako je ontológia, epistemológia, axiológia, antropológia a etika médií, ovláda metodológiu, ktorá sa používa vo filozofii médií,
- pozná a rozumie metódam a postupom, ktoré sú využívané v rámci výskumov v mediálnych a komunikačných štúdiách a vie analyzovať a syntetizovať teoretické vedomosti a uvedomuje si hranice týchto vedomostí,
- orientuje sa v subkultúrach hráčov a vie prostredníctvom adekvátnych výskumných metód skúmať špecifické potreby, postoje a očakávania fanúšikov,
- pozná sociokultúrne a psychologické kontexty správania a konania hráčskej komunity, vrátane ich herných preferencií,
- kriticky analyzuje produkty digitálno-herného priemyslu s ohľadom na jeho lokálne i globálne atribúty a charakteristiky,
- má široký prehľad o minulosti a prítomnosti českého a slovenského herného trhu,
- disponuje základnými didaktickými znalosťami,
- dokáže zasadiť herné médiá a platformy do kontextu masovej, populárnej a mediálnej kultúry,
- je schopný/á realizovať systematický rozbor i reflexívnu analýzu digitálnych hier.

b) Praktické schopnosti a zručnosti

Počas druhého stupňa štúdia absolvent/ka nadobúda zručnosti nevyhnutné pre jeho/jej ďalšie pôsobenie v hernom priemysle, ale aj príblyhých mediálnych odvetviach. Absolvent/ka je schopná pristupovať k tvorbe digitálnych hier z hľadiska všetkých fáz tvorby herného produktu, od ideového nápadu až po aktivity súvisiace s postprodukciami hier. Vie navrhnúť marketingový plán digitálnej hry so zreteľom na špecifické potreby tohto produktu a dokáže efektívne komunikovať s fanúšikom, resp. cieľovou skupinou. V rámci procesu tvorby hier dokáže zapojiť rôzne kreatívne postupy, a to z hľadiska rôznych odvetví produkcie. Absolvent/ka ovláda 2D, 3D, vektorovú grafiku a je schopný/á vytvoriť koncept art. Okrem toho ovláda základy algoritmickej, ako pokročilejšieho vývojového nástroja digitálnych hier. Taktiež vie zhodnotiť prínos vhodnej hudby do digitálnej hry a má predpoklady vytvárať hudbu i zvuky do digitálno-herného média. Absolvent/ka má skúsenosť s prácou na dlhotrvajúcom projekte, na základe čoho je schopný/á pracovať na zadaniach zadávateľa a komunikovať projekt v tíme. Po ukončení druhého stupňa štúdia vie rozmyšľať nad digitálnymi hrami do takej miery, že je schopný/á tvorby základných novinárskych obsahov (textov, auditívnych a audiovizuálnych obsahov) a žánrov s hernou tematikou, a taktiež vystupovať ako autorita na herných streamoch v audiovizuálnej forme najmä v segmente e-športov. V oblasti elektronických športov vie vystupovať nielen v pozícii hráča, ale má také skúsenosti, ktoré ho v tíme posúvajú a predurčujú aj na funkčné miesto trénera.

Absolvent/ka magisterského stupňa štúdia:

- Ovláda postupy spravodajského a publicistického informovania o hrách na rôznych mediálnych platformách.
- Má vytvorený herný zážitok s dôležitými lokálnymi digitálnymi hrami minulosti a súčasnosti.
- Dokáže aplikovať poznatky o hrách do edukačného procesu vo formálnom i neformálnom vzdelávaní.
- Ovláda kreatívne postupy tvorby digitálnych hier.
- V oblasti produkcie hier sa špecializuje na grafiku, zvuk, alebo vývoj digitálnych hier.
- Ovláda aj postprodukčné postupy, ktoré aplikujú po vydaní herného projektu.
- Je odborníkom na marketingovú komunikáciu digitálnych hier.

c) Doplnujúce vedomosti, schopnosti a zručnosti

Prevažne povinne voliteľné predmety sú orientované na rozvoj mäkkých zručností, pričom absolvent/ka magisterského stupňa štúdia má možnosť po jeho ukončení mať za sebou svoj vlastný herný vývojársky projekt, ktorý vie pretaviť do podnikateľského projektu.

Absolvent/ka druhého, magisterského stupňa štúdia:

- Dokáže efektívne komunikovať požiadavky, problémy a výzvy v rámci tímu i smerom k tretím stranám.
- Vie efektívne spolupracovať v tíme na základe svojich osobnostných charakteristík.
- Má základné organizačné zručnosti týkajúce sa manažmentu práce, času a projektu a dokáže viesť tím.
- Má skúsenosť s prácou na dlhodobých projektoch.
- Dokáže nájsť riešenie k vzniknutému problému.
- Ovláda pracovnú etiku.
- Dokáže zapojiť kritické a kreatívne myslenie.
- Vie komunikovať v cudzom jazyku.

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

- b) Vysoká škola indikuje povolania, na výkon ktorých je absolvent v čase absolvovania štúdia pripravený a potenciál študijného programu z pohľadu uplatnenia absolventov.

Magisterský stupeň štúdia:

- herný výskumník
- lektor výučby digitálnych hier
- lektor tvorby digitálnych hier
- herný žurnalista / recenzent
- projektový manažér (project owner)
- marketingový špecialista na gamifikáciu
- nezávislý herný vývojár
- e-športový manažér / tréner
- generalista (ovláda základy rôznych špecializácií a chápe ich prepojenia)
- level dizajnér
- peoples´ partner
- herný marketér
- Dizajnér herného zážitku

- c) Relevantné externé zainteresované strany, ktoré poskytli vyjadrenie alebo súhlasné stanovisko k súladu získanej kvalifikácie so sektorovo-špecifickými požiadavkami na výkon povolania⁷.

Nejde o regulované povolania v súlade s požiadavkami pre získanie odbornej spôsobilosti podľa osobitného predpisu.

3. UPLATNITEĽNOSŤ

- a) Hodnotenie uplatniteľnosti absolventov študijného programu.

Magisterské štúdium:

Absolventi študijného programu teória digitálnych hier sú uplatnení v rámci herného priemyslu, nielen ako nezávislí herní vývojári, ale aj v menších či väčších vývojárskych štúdiách na pozíciách grafika, dizajnéra herného zážitku, Unity developera, v marketingu či hernej žurnalistike, ale aj ako dizajnéri v rámci vzdelávačích hier. Treba podotknúť, že na Slovensku funguje podľa správy SGDA z roku 2024 69 spoločností, ktoré zamestnávajú viac než 1000 ľudí. Mnoho ľudí je zamestnaných v zahraničných firmách ako outsourceri. Herné spoločnosti najviac vyhľadávajú programátorov, game dizajnérov, marketingových špecialistov, grafikov.

Viac informácií: https://sgda.sk/wp-content/uploads/2024/11/SGDA_Catalog-2024.pdf

- b) Prípadne uviesť úspešných absolventov študijného programu.

- Mgr. Paula Setnická (Pixel Federation, HR): <https://www.linkedin.com/in/paula-setnick%C3%A1-18a79593/?originalSubdomain=sk>
- Mgr. Daniela Fašungová (grafička, Tiny Soft) <https://fmk.sk/tvorit-hrv-je-poslanie-hovori-absolventka-tedi-dejna-fasungova/>
- Mgr. Filip Lehocký (nezávislý vývojár) <https://www.pcggamebenchmark.com/alans-attitude-system-requirements>
- Mgr. Frederik Boldiš (Geewa, programovanie) <https://www.linkedin.com/in/frederik-boldi%C5%A1-8b2755194/>
- Mgr. Šimon Borš (Hemisféra, lektor) <https://www.linkedin.com/in/%C5%A1imon-bor%C5%A1-656246132/?originalSubdomain=sk>
- Mgr. Tomáš Bencko (nezávislý herný vývojár) https://www.youtube.com/watch?v=BYFPUMrWmFk&ab_channel=Tom%C3%A1%C5%A1Bencko, <https://www.linkedin.com/in/tomasbencko/?originalSubdomain=sk>
- Mgr. Dalibor Bartoš (lektor a nezávislý herný vývojár) <https://bartos-studio.com/about/>
- Mgr. Martin Horváth (herný žurnalista, zakladateľ Napojsa.sk) https://finstat.sk/53165241/obchodny_register
- Mgr. Jaromír Miko (3D modelár, herný žurnalista /šéfredaktor Xboxer.sk, level dizajnér Vivat Sloboda) <https://www.linkedin.com/in/jaromirmiko/>
- Bc. Martin Petráš (PowerPlay Studio, marketingový špecialista)
- Mgr. Martin Maco (SuperScale, marketingový analytik)
- Mgr. Martin Macháček (Grand Beats, Audio Dizajnér) <https://www.linkedin.com/in/martin-mach%C3%A1%C4%8Dek-4bb807231/>
- Mgr. Peter Pagáč (programátor, Tater Games)
- Mgr. Tomáš Tupý (zvukový dizajnér, Grand Beats)
- Mgr. Tomáš Svetlík (Vodafone Playzone Arena, front desk)
- Mgr. Kevin Andok (programátor, autogames.sk)
- Mgr. Natália Sklenčárová (grafička, Pixel Federation)
- Mgr. Terézia Kováčiková (zvuková dizajnérka, Team Vivat)
- Mgr. Ján Mareš, (tester, Pixel Federation)
- Mgr. Vajk Pomichal, PhD. (Programátor, Mad Cookies)
- Mgr. Miroslav Močko (Lektor, Skyro, nezávislý herný vývojár Retrogames)
- Mgr. Vojtech Daubner (Lektor, Skyro, nezávislý herný vývojár Retrogames)
- Mgr. Jakub Kňazko (herný dizajnér, Blind Octopus Studio)

- c) Hodnotenie kvality študijného programu zamestnávateľmi (spätná väzba).

⁷ Ak ide o regulované povolania v súlade s požiadavkami pre získanie odbornej spôsobilosti podľa osobitného predpisu.

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

Odporúčania z praxe sú dostupné v prílohách:

- Mgr. Paula Setnická, Peoples Partner, Pixel Federation
- Mgr. Ján Kožlej, CEO Hemisféra
- Mgr. Daniela Fašungová, grafická dizajnérka, TinySoft

4. ŠTRUKTÚRA A OBSAH ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU⁸

a) Vysoká škola popíše pravidlá na utváranie študijných plánov v študijnom programe.

Pravidlá na utváranie študijných plánov sú definované v [Študijnom poriadku](#): (od 1.9.2025 vstupuje do účinnosti aktualizovaný [Študijný poriadok UCM](#) (účinnosť od 01. 09. 2025, platný pre študentov prijatých od akademického roka 2025/2026))

- Študijný plán študenta určuje časovú a obsahovú postupnosť predmetov a formy hodnotenia študijných výsledkov. Študijný plán si okrem formy hodnotenia študijných výsledkov zostavuje v rámci určených pravidiel a v súlade s týmto študijným poriadkom študent sám alebo v spolupráci so študijným poradcom.
- Študent si zostavuje študijný plán sám alebo za pomoci študijného poradcu z ponuky predmetov študijného programu tak, aby splnil pravidlá študijného programu a podmienky tohto poriadku.
- Študijný plán študenta určuje, ktoré predmety v rámci štúdia študent absolvuje, určuje ich časovú postupnosť a stanovuje formy hodnotenia študijných výsledkov.
- Súčasťou každého študijného programu je odporúčaný študijný plán, ktorý je zostavený tak, aby študent jeho absolvovaním splnil všetky podmienky študijného programu na úspešné absolvovanie v štandardnej dĺžke štúdia.
- Odporúčaný študijný plán jednotlivých študijných programov sa zverejňuje v AIS-e UCM.
- Informácie o štúdiu, študijnom programe, o odporúčanom študijnom pláne, o obsahu jednotlivých jednotiek študijného programu, o spôsobe ich ukončenia a o požiadavkách na ich úspešné absolvovanie sú súčasťou akademického informačného systému (ďalej „AIS“). AIS sústreďuje aj informácie o študijných výsledkoch štúdia študentov všetkých súčastí univerzity.

b) Vysoká škola zostaví odporúčané študijné plány pre jednotlivé cesty v štúdiu⁹.

Odporúčaný študijný plán je dostupný v AIS.

c) Vysoká škola uvedie počet kreditov, ktorého dosiahnutie je podmienkou riadneho skončenia štúdia a ďalšie podmienky, ktoré musí študent splniť v priebehu štúdia študijného programu a na jeho riadne skončenie, vrátane podmienok štátnych skúšok, pravidiel na opakovanie štúdia a pravidiel na predĺženie, prerušenie štúdia.

Magisterské štúdium:

- na úspešné ukončenie magisterského stupňa štúdia je potrebných 120 kreditov,
- 90 kreditov za štúdium za povinné, voliteľné a výberové predmety,
- 30 kreditov za štátnu skúšku (15 kreditov obhajoba + 3 x 5 kreditov za predmety štátnej skúšky).

Pravidlá a podmienky spojené s priebehom štúdia, jeho ukončením, pravidlá na opakovanie, predĺženie a prerušenie štúdia sú stanovené v Študijnom poriadku UCM (odkaz na dokument sa nachádza v bode 4a).

d) Vysoká škola popíše pravidlá pre overovanie výstupov vzdelávania a hodnotenie študentov a možnosti opravných postupov voči tomuto hodnoteniu.

Priebeh štúdia na UCM upravuje [Študijný poriadok UCM](#) (od 1.9.2025 vstupuje do účinnosti aktualizovaný [Študijný poriadok UCM](#) (účinnosť od 01. 09. 2025, platný pre študentov prijatých od akademického roka 2025/2026)). Umožňuje študentom zvoliť si vlastné tempo štúdia, prináša im flexibilitu vzdelávacieho procesu s prihliadnutím na kreditový systém. Zároveň je Študijný poriadok UCM predmetom administratívneho overovania a kontroly jednotlivých etáp štúdia. Podmienky pre absolvovanie jednotlivých predmetov definujú Informačné listy predmetov, ktoré sú dostupné v AIS univerzity. Tento dokument okrem definovania samostatných podmienok absolvovania predmetu obsahuje aj ciele predmetu, výsledky vzdelávania, harmonogram výučby, literatúru k predmetu a stupnicu hodnotenia k absolvovaniu predmetu. Povinnosťou učiteľov jednotlivých predmetov je oboznámiť študentov s podmienkami hodnotenia predmetu na začiatku semestra, požiadavky na ukončenie predmetu sa nesmú v priebehu výučby meniť. Informačné listy a dokumenty k predmetu sú zverejnené v AIS. Zároveň učiteľ na začiatku výučby predmetu jasne definuje pravidlá týkajúce sa absencie študentov vo vyučovacom procese. S celkovým výsledkom hodnotenia predmetu sa študent oboznámi prostredníctvom AIS alebo v priamom kontakte s vyučujúcim v deň konania skúšky predmetu.

Hodnotenie študentov sa vo väčšine prípadov uskutočňuje jedným vyučujúcim, môžu sa však vyskytnúť prípady skúšania viacerých vyučujúcich na hodine, t. j. priebežné hodnotenie alebo tzv. povinná prax študentov, ktorej hodnotenie sa môže uskutočňovať odborníkmi z praxe.

Hodnotenie študenta viacerými pedagógmi sa realizuje na štátnych skúškach, kedy komisie pre štátne skúšky sú zostavené v súlade so zákonom. Súčasťou štátnej skúšky je aj obhajoba záverečnej práce, na ktorú vypracúva posudok vedúci práce/skoliteľ a oponent, ktorý môže byť aj z praxe.

Študent má možnosť požiadať o komisionálne skúšanie za účasti aspoň dvoch skúšajúcich učiteľov, ktorých určí vedúci katedry alebo študijný prodekan. Študent má možnosť obrátiť sa na kompetentné osoby (vedúci katedry, prodekan, dekan, kontrolór UCM) so sťažnosťami. Študenti majú k dispozícii formálne odvolacie konanie, majú zaručenú možnosť participácie na preskúmaní podnetov a riešení a majú zaručenú

⁸ Vybrané charakteristiky obsahu študijného programu môžu byť uvedené priamo v Informačných listoch predmetov alebo doplnené informáciami Informačných listov predmetov.

⁹ V súlade s vyhláškou č. 614/2002 Z. z. o kreditovom systéme štúdia a zákonom č. 131/2002 Z. z. o vysokých školách a o zmene a doplnení niektorých zákonov.

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

spätnú väzbu týkajúcu sa výsledkov ich preskúmania a prijatých opatrení. V prípade závažných okolností sťažnosti rieši kontrolór univerzity. Študent má možnosť obrátiť sa aj na Etickú komisiu v prípade domnienky o porušení etického kódexu univerzity.

Podrobné informácie k danej problematike sú dostupné v [Študiinom poriadku](#) (od 1.9.2025 vstupuje do účinnosti aktualizovaný [Študiiný poriadok UCM](#) (účinnosť od 01. 09. 2025, platný pre študentov prijatých od akademického roka 2025/2026)) a v vnútornom predpise [Vnútorný systém zabezpečovania kvality na UCM](#).

a) Podmienky uznávania štúdia, alebo časti štúdia.

Študenti bakalárskeho štúdia môžu požiadať rektora univerzity, dekana fakulty, riaditeľa inštitútu, po predchádzajúcom vyjadrení vedúceho príslušnej katedry, o uznanie absolvovania predmetov študijného programu, ak splnili predmet s rovnakým obsahom v rovnakom stupni štúdia na UCM alebo inej vysokej škole. O uznanie predmetov je možné požiadať len na začiatku štúdia (ihneď po zápise, najneskôr však 2 týždne po začatí výučby), prostredníctvom predpísaných formulárov, ktoré sú zverejnené na webovom sídle univerzity. Súčasťou žiadosti spravidla sú doklady vydané a potvrdené vysokou školou, na ktorej predmety, ktoré žiada uznať, študent úspešne absolvoval: a) originálny „Výpis výsledkov štúdia“, b) sylaby absolvovaných predmetov alebo informačný/é list/y predmetu/ov, c) zoznam predmetov, ktoré žiada uznať. Následne prebieha posúdenie a vybavenie žiadosti študenta a jeho zaradenie (po schválení môže byť študent zaradený do vyššieho roka štúdia). Všetky podrobné informácie a podmienky uznávania štúdia na UCM upravuje:

- [Smernica o uznávaní absolvovaných predmetov](#)
- [Smernica o uznávaní dokladov o vzdelaní na Univerzite sv. Cyrila a Metoda v Trnave](#)

b) Vysoká škola uvedie témy záverečných prác študijného programu (alebo odkaz na zoznam).

Témy záverečných prác ŠP sú dostupné v AIS.

c) Vysoká škola popíše alebo sa odkáže na:

- pravidiel pri zadávaní, spracovaní, oponovaní, obhajobe a hodnotení záverečných prác v študijnom programe, Všetky informácie k záverečných prácám sú dostupné na internom úložisku SharePoint v sekcii Záverečné práce: <https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Zaverecne-prace.aspx>
- možnosti a postupy účasti na mobilitách študentov, [Smernica o administrácii programu Erasmus+ \(účinnosť od 1. 9. 2023\)](#)
- pravidiel dodržiavania akademickej etiky a vyvodzovania dôsledkov, [Etický kódex UCM v Trnave \(účinnosť od 20. 6. 2018\)](#)
[Opatrenie rektora – Zamedzenie plagiátorstva na UCM \(účinnosť od 30. 6. 2020\)](#)
[Smernica o plagiátorstve \(účinnosť od 1. 2. 2019\)](#)
[Etický kódex študentov UCM \(účinnosť od 1. 4. 2021\)](#)
[Študiiný poriadok UCM \(účinnosť od 1. 9. 2023, platný pre študentov prijatých od akademického roka 2023/2024\)](#)
- postupy aplikovateľné pre študentov so špeciálnymi potrebami, [Smernica na zabezpečenie všeobecne prístupného akademického prostredia pre študentov so špecifickými potrebami UCM v Trnave \(účinnosť od 1.12.2023\)](#)
- postupy podávania podnetov a odvolaní zo strany študenta. [Smernica získavanie relevantnej spätnej väzby od zainteresovaných strán na UCM v Trnave \(účinnosť od 1. 1. 2025\)](#)
[Smernica o vybavovaní otázok, vyjadrení, názorov, žiadostí, podnetov a návrhov na UCM \(účinnosť od 1. 5. 2021\)](#)
[Smernica o vybavovaní sťažností na UCM \(účinnosť od 1. 5. 2021\)](#)
[Smernica o rovnakom zaobchádzaní a ochrane pred diskrimináciou – rodová rovnosť \(účinnosť od 1. 6. 2021\)](#)
[Plán implementácie rodovej rovnosti na Univerzite sv. Cyrila a Metoda v Trnave \(účinnosť od 1. 5. 2022\)](#)

Na univerzite existuje funkcia kontrolóra, ktorý okrem iného vykonáva aj vybavovanie sťažností, oznámení, podnetov a petícií zamestnancov univerzity, ale aj iných fyzických a právnických osôb, ak sa tieto týkajú úloh a činností, ktoré univerzita, resp. jej súčasť zabezpečuje.

Sťažnosti, ktorých predmetom je porušenie Etického kódexu UCM rieši Etická komisia, ktorá je Etická komisia UCM je stálym poradným orgánom rektorky:

- [Etický kódex UCM v Trnave](#)
- [Štatút Etickej komisie UCM v Trnave](#)

Sťažnosťami, ktorých predmetom je porušenie [Disciplinárneho poriadku UCM](#), sa zaoberá [Disciplinárna komisia UCM](#). Prerokúva na základe podnetov disciplinárne priestupky študentov zapísaných na študijné programy univerzity a predkladá návrh na rozhodnutie rektorovi UCM:

- [Disciplinárny poriadok pre študentov Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave \(Účinnosť od 1. 9. 2023\)](#)
- [Rokovací poriadok Disciplinárnej komisie pre študentov Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave \(Účinnosť od 1. 9. 2023\)](#)

5. INFORMAČNÉ LISTY PREDMETOV ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

V štruktúre podľa vyhlášky č. 614/2002 Z. z.

Informačné listy predmetov sú dostupné v AIS.

6. AKTUÁLNY HARMONOGRAM AKADEMICKÉHO ROKA A AKTUÁLNY ROZVRH (ALEBO HYPERTEXTOVÝ ODKAZ).

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

- Harmonogram akademického roka 2024/2025 je dostupný na internom úložisku [SharePoint](#).
- Rozvrh pre tento študijný program pre AR 2024/2025 je dostupný na internom úložisku [SharePoint](#).

7. PERSONÁLNE ZABEZPEČENIE ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

a) **Osoba zodpovedná za uskutočňovanie, rozvoj a kvalitu študijného programu (s uvedením funkcie a kontaktu).**

- prof. PhD. Hana Pravdová, PhD., vysokoškolská profesorka, hana.pravdova@ucm.sk

b) **Zoznam osôb zabezpečujúcich profilové predmety študijného programu s priradením k predmetu s prepojením na centrálny Register zamestnancov vysokých škôl, s kontaktom (môžu byť uvedení aj v študijnom pláne).**

- prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD. - hana.pravdova@ucm.sk, <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/4077>
- prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD. – lucia.spalova@ucm.sk, <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/10383>
- doc. Ing. Andrej Trnka, PhD. - andrej.trnka@ucm.sk, <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/14375>
- doc. Mgr. Art. Jozef Sedlák - jozef.sedlak@ucm.sk, <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/11772>
- Mgr. Zdenko Mago, PhD., mim. doc. - zdenko.mago@ucm.sk, <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/24656>

Priradenie k predmetu je uvedené v študijnom pláne.

c) **Odkaz na vedecko/umelecko-pedagogické charakteristiky osôb zabezpečujúcich profilové predmety študijného programu.**

VUPCH osôb zabezpečujúcich profilové predmety študijného programu sú dostupné v AIS.

d) **Zoznam učiteľov študijného programu s priradením k predmetu a prepojením na centrálny register zamestnancov vysokých škôl, s uvedením kontaktov (môže byť súčasťou študijného plánu).**

Zoznam učiteľov s priradením k predmetu je súčasťou študijného plánu.

Zoznam učiteľov ŠP s uvedením kontaktu a prepojením na CRZVŠ sa nachádza vo VUPCH jednotlivých pedagógov – ich kompletný zoznam sa nachádza v AIS.

e) **Zoznam školiteľov záverečných prác s priradením k témam (s uvedením kontaktov).**

Zoznam školiteľov s priradením k jednotlivým témam je dostupný v AIS.

f) **Odkaz na vedecko/umelecko-pedagogické charakteristiky školiteľov záverečných prác.**

VUPCH školiteľov záverečných prác sa nachádza v AIS.

g) **Zástupcovia študentov, ktorí zastupujú záujmy študentov študijného programu (meno a kontakt).**

Magisterský stupeň štúdia:

- Bc. Šimon Rabatin – rabatin1@ucm.sk
- Bc. Dominika Kimličková – kimlickova1@ucm.sk
- Bc. Veronika Preitschaftová – preitschaftova1@ucm.sk

h) **Študijný poradca študijného programu (s uvedením kontaktu a s informáciou o prístupe k poradenstvu a o rozvrhu konzultácií).**

- Mgr. Juliána Mináriková, PhD. - prodekanka pre výchovno-vzdelávaciu činnosť, juliana.minarikova@ucm.sk

i) **Iný podporný personál študijného programu – priradený študijný referent, kariérny poradca, administratíva, ubytovací referát a podobne (s kontaktami).**

- [Kordinátori štúdia](#)
- [Študijné oddelenie UCM \(pre FMK\)](#)
- [Oddelenie medzinárodných vzťahov](#)
- [Knížnica FMK](#): kniznica.fmk@ucm.sk, Stanislava Kovalčíková: stanislava.kovalcikova@ucm.sk, Zuzana Danielová: zuzana.danielova@ucm.sk
- Technická podpora: [Centrum informačno-komunikačných technológií](#): Mgr. Matej Lackovič, MBA – vedúci CIKT matej.lackovic@ucm.sk, Ing. Nora Dostálová – preukazy ISIC: nora.dostalova@ucm.sk
- Oddelenie vedy a výskumu – Mgr. Andrea Tománková, PhD.: andrea.tomankova@ucm.sk, Ing. Paulína Sivoňová: paulina.sivonova@ucm.sk
- [Študentský domov](#): Mgr. Janka Gajdová: janka.gajdova@ucm.sk
- [Kariérne centrum](#): Mgr. Marianna Marko, PhD.: marianna.marko@ucm.sk
- [Kreatívne centrum Skladová](#): doc. PhDr. Jana Galera Matúšová, PhD., jana.galera.matusova@ucm.sk, Mgr. Sláva Gracová, PhD., slava.gracova@ucm.sk.

8. PRIESTOROVÉ, MATERIÁLNE A TECHNICKÉ ZABEZPEČENIE ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU A PODPORA ŠTUDENTOV

- a) Zoznam a charakteristika učební študijného programu a ich technického vybavenia s priradením k výstupom vzdelávania a predmetu (laboratóriá, projektové a umelecké štúdiá, ateliéry, dielne, tmočnicke kabíny, kliniky, kňazské semináre, vedecké a technologické parky, technologické inkubátory, školské podniky, strediská praxe, cvičné školy, učebno-výcvikové zariadenia, športové haly, plavárne, športoviská).

Navrhovaný študijný program počíta nielen s teoretickými vedomosťami, ktoré má študent nadobudnúť, jeho cieľom je vybaviť študenta aj praktickými skúsenosťami. Z toho dôvodu majú vybrané predmety študijného programu špecifickú obsahovú náplň, kde môžu byť na výučbu využité špeciálne vybavené učebne a laboratóriá. Fakulta disponuje mnohými špecializovanými učebňami, ktoré sú súčasťou [Univerzitého vedeckého parku](#); ide o priestory v rámci [Kreatívneho centra Skladová](#), ako napr. HD televízne štúdio, rozhlasové štúdio, redakcia univerzitného časopisu, zvukové štúdio, špecializované učebne určené na projektové vzdelávanie, design thinking a prácu v tímoch, neuromarketingové laboratórium, laboratórium virtuálnej reality, počítačové miestnosti určené na prácu s grafickými programami a softvérom, fotoateliéry a pod. Okrem toho sú študentkám a študentom k dispozícii centrá, kde môžu získavať teoretické vedomosti i praktické skúsenosti: [Školiace mediálne centrum](#), [Centrum mediálnej gramotnosti](#), [Kariérne centrum FMK](#). Pri výučbe cudzieho jazyka je možné využiť digitálne [Tmočnicke laboratórium](#), ktorým univerzita disponuje.

Magisterské štúdium:

- **herná zóna / laboratórium**
kľúčové české a slovenské hry, participačná kultúra a fanúšikovské štúdiá
- **dielňa a muzeálna zbierka herných zariadení**
kľúčové české a slovenské hry, participačná kultúra a fanúšikovské štúdiá
- **e-športová miestnosť RedBull Gaming Hub**
komentovanie a streaming digitálnych hier I., II., kreatívne praktikum elektronického športu I., II.
kreatívne praktikum elektronického športu I., II.
- **Redakcia časopisu**
herná žurnalistika
- **HD Štúdio**
komentovanie a streaming digitálnych hier I., II., III., IV.
audiovizuálne praktikum I., II.
- **zvukové a podcastové štúdio**
herná žurnalistika
zvukový dizajn hier I., II.
- **učebne projektovej výučby**
kreatívne praktikum herného vývoja I., II., podnikateľský inkubátor I., II., marketingová komunikácia digitálnych hier, procesy produkcie a postprodukcie hier I. a II.
kreatívne praktikum herného vývoja III., IV., podnikateľský inkubátor III., IV.
Praktikum projektového manažmentu I., II.
- **počítačové učebne**
algoritmicizácia I., produkcia a postprodukcia digitálnych hier I., II.
- **Galéria Ľudovíta Hlaváča (ako výstavisko výstupov)**
- **Neurolab**
platesting I., II., III. IV.
- **VR**
virtuálna realita I., II., III. IV.
- **Centrum mediálnej gramotnosti**
edukácia v digitálnych hrách
- **Kariérne centrum FMK**
podnikateľský inkubátor I., II.,
podnikateľský inkubátor III., IV.
preddiplomová prax - počas celého štúdia

LAB

Vybrané špecializované učebne je možné vidieť na nižšie uvedeních linkoch:

- [Vedecký a kreatívny park UCM v Trnave](#)
- [Kreatívne centrum Skladová](#)
- [Method Lab – Výskumné centrum FMK UCM](#)
- [Školiace mediálne centrum](#),
- [Centrum mediálnej gramotnosti](#),
- [Kariérne centrum FMK](#)

- b) Charakteristika informačného zabezpečenia študijného programu (prístup k študijnej literatúre podľa informačných listov predmetov), prístup k informačným databázam a ďalším informačným zdrojom, informačným technológiám a podobne).

[Centrum informačných zdrojov UCM](#)

- kompletne zabezpečuje knižničné služby, informačné služby, vydavateľské služby a ochranu osobných údajov na UCM;
- poskytuje komplexné knižnično-informačné a bibliografické služby vedeckopedagogickým pracovníkom a študentom univerzity ako aj ďalšej odbornej verejnosti; získava, spracováva, sprístupňuje a uchováva informačný fond domácich a zahraničných primárnych a sekundárnych informačných prameňov; poskytuje špecializované bibliograficko-informačné služby; bibliograficky

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

registruje a uchováva fond diplomových a iných kvalifikačných prác študentov a tvorivých pracovníkov univerzity; spracováva a eviduje publikačnú činnosť tvorivých pracovníkov univerzity;

- spolupracuje s autormi, vydavateľstvom, tlačiarňou; spracováva licenčné zmluvy s autormi a zmluvy s vydavateľstvami a tlačiarňami, v súlade s ročným plánom edičnej činnosti plánuje rozpočtové prostriedky a iné,
- CIZ plní funkciu akademickej knižnice, ktorej hlavným poslaním je získať, spracovávať, uchovávať a sprostredkovať informácie, literatúru a ďalšie kultúrne hodnoty.
- realizuje edičnú činnosť, ktorá je významnou oblasťou činnosti členov akademickej obce, ktorou sa realizuje sloboda vedeckého bádania a zverejňovanie jeho výsledkov. Úlohou edičnej činnosti je zabezpečiť vydávanie študijnej literatúry, vedeckých prác, časopisov a ďalšej literatúry určenej pre potrebu univerzity.

Centrum informačných zdrojov UCM zahŕňa:

- Referát knižničných služieb - všetky knižničné jednotky sú spracované v knižničnom informačnom systéme DAWINCI, momentálne knižnica disponuje takmer 60 000 knižnými jednotkami.
- Referát informačných služieb UCM má prostredníctvom eurofondov a finančných prostriedkov MŠ predplatené nasledujúce databázy: SpringerLink, SpringerNature, ScienceDirect, Scopus, Web of Science. Ďalej majú študentky a študenti možnosť využívať databázy a portály GALE InfoTrac, NISPEZ, PLOS a NEJM, ako aj multivyhľadávač SUMMON, Informačná a mediálna gramotnosť.
- Referát vydavateľských služieb – edičná činnosť je významnou oblasťou činnosti členov akademickej obce, ktorou sa realizuje sloboda vedeckého bádania a zverejňovanie jeho výsledkov; úlohou edičnej činnosti je zabezpečiť vydávanie študijnej literatúry, vedeckých prác, časopisov a ďalšej literatúry určenej pre potrebu univerzity.
- VIRTUÁLNA ŠTUDOŤNA – virtuálna študovňa je výsledkom spolupráce medzi CVTI SR v Bratislave a UCM v Trnave. V študovni je zabezpečený vzdialený prístup k elektronickým verziám dokumentov z knižničného fondu UCM v Trnave.

V rámci fakulty majú študenti k dispozícii [Knižnicu FMK](#), knižnica disponuje cca 14 653 knižnými jednotkami, študenti majú k dispozícii periodiká: SME, Wired, M&M, Score, Stratégie, Level, The Economist, Foto video, Pevnosť. Rovnako je sprístupnený [Archív FMK](#) – archív obsahuje 500 e-publikácií (monografií, skrípt, učebníc, zborníkov a iná študijná literatúra pedagógov fakulty, ktorá je viazaná na povinné a povinne voliteľné predmety).

c) Charakteristika a rozsah dištančného vzdelávania uplatňovaná v študijnom programe s priradením k predmetom. Prístupy, manuály e-learningových portálov. Postupy pri prechode z prezenčného na dištančné vzdelávanie.

Na úplné dištančné vzdelávanie prešla Fakulta masmediálnej komunikácie ešte počas prvej vlny pandémie v roku 2020. Je nutné konštatovať, že prechod na dištančné vzdelávanie bol plynulý a napriek nepripravenosti na takúto situáciu aj relatívne rýchly:

- celá výučba bola preklopená do onlinového systému do 3 týždňov od vypuknutia pandémie (tzn. marec 2020),
- na onlinovú výučbu využila fakulta v prevažnej miere platformu G-Suite a v rámci nej Google Meet, niektoré praktické predmety sa vyučovali cez aplikácie Discord a Twitch,
- pred samotným prechodom na onlinovú výučbu prebehli na jednotlivých katedrách webináre a školenia s názvom „Ako učiť online cez Google MeetL, pedagógovia si mohli vyjasniť na školeniach veci, ktorým nerozumeli. Po webinároch boli pripravení vytvoriť si event na online hodinu a plnohodnotne ju odučiť,
- z technického hľadiska bola spozajzdená pre fakultu platená verzia G-Suite Edu.

Odkazy na tutoriály a manuály potrebné k dištančnému vzdelávaniu sú dostupné [na SharePointe FMK](#).

V ďalšom období univerzita kompletne prešla na platformu MS Teams v rámci dištančného vzdelávania. Aj napriek tomu, že v súčasnosti (2025) sa už dištančné štúdium nerealizuje, platforma je na fakulte stále využívaná vo vzdelávacom procese a poskytuje priestor pre úložisko a poskytovanie učebných materiálov, komunikáciu so študentmi, zadávanie úloh a ich hodnotenie a pod.

Fakulta masmediálnej komunikácie má vypracované zásady dištančného vzdelávania, ktoré sú uplatňované v mimoriadnych situáciách, kedy nie je možné realizovať prezenčnú formu výučby.

[Univerzitná smernica o dištančnej metóde: Smernica o dištančnej metóde výučby na UCM \(účinnosť od 1. 4. 2021\)](#)

d) Partneri vysokej školy pri zabezpečovaní vzdelávacích činností študijného programu a charakteristika ich participácie.

HEVGA

Higher Education Video Game Alliance je medzinárodná platforma, ktorá združuje vzdelávacie inštitúcie z oblasti digitálnych hier s cieľom rozširovať kultúrny, vedecký, ekonomický význam digitálnych hier. FMK UCM v Trnave je členom tejto organizácie od roku 2018 a členovia tejto organizácie sú poradným orgánom v rámci kreovania vyučovacích predmetov a tematických okruhov. Členstvo v HEVGA pomáha prispôbovať učebné osnovy z hľadiska aktuálnych trendov a problémov herného priemyslu.

DIGRA

Asociácia pre výskum digitálnych hier je organizácia, ktorá v rámci edukačného procesu poskytuje FMK UCM širokú knižnicu vedeckých štúdií so zameraním na digitálne štúdiá čím zabezpečuje dostatočný informačný základ pre študentov teórie digitálnych hier v rámci teoretických predmetov. Okrem toho organizuje inštitúcia konferencie, prostredníctvom ktorých sa pedagógovia študijného odboru môžu vzdelávať a rozširovať prehľad.

Esport Research Network

Medzinárodná organizácia (prepája viac než 50 krajín sveta) vytvára podporu na vzdelávanie študentov v oblasti elektronických športov, ktoré FMK UCM realizuje, a to najmä prostredníctvom pravidelnej komunikácie s členmi a zástupcami inštitúcie.

Herní historie

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

Česká organizácia pomáha pri zabezpečovaní predmetov dejiny digitálnych hier, kľúčové české a slovenské hry, a to formou konzultácií ohľadom obsahu predmetov, ale zástupcovia taktiež realizujú i prednášky a workshopy priamo počas vyučovacieho procesu, ale aj ako extrakurikulárne workshopy mimo oficiálnych prednášok aj formou prezentácie a výstav digitálno-herného retro hardvéru a softvéru. S organizáciou taktiež spolupracujeme na digitálno-hernom výskume hernej histórie.

Slovenské centrum dizajnu

Spolupráca je založená na participácii študentov teórie digitálnych hier na výskume slovenskej hernej histórie. Študenti skúmajú analyzujú vybrané hry, ich priebeh a charakteristické vlastnosti, a to formou odbornej či preddiplomovej praxe, alebo aj ako súčasť výskumu záverečných prác, pričom pracujú pod supervíziou SCD.

Slovenská asociácia elektronických športov

Inštitúcia pomáha pri zabezpečovaní predmetov elektronický šport, a to poskytovaním lektorov či trénerov a taktiež aj formou pravidelných stretnutí, na ktorých pedagógovia i študenti získavajú aktuálne informácie z diania a trendov elektronických športov doma i v zahraničí.

Slovak Game Developers Association

SGDA umožňuje náhľad na aktuálnu mapu slovenských indie aj väčších herných vývojárov, pričom zabezpečuje networking študentov s herným odvetvím, ale aj ďalšími slovenskými vzdelávacími inštitúciami z oblasti herného vývoja a herných štúdií. Pravidelne poskytuje rôzne štatistiky z oblasti zamestnanosti a uplatniteľnosti v hernom odvetví, informuje o inovatívnych študijných programoch v rámci herných štúdií a poskytuje prehľad o voľných pracovných pozíciách pre účely kariérneho centra FMK a taktiež prezentuje možnosti vzdelávania na FMK UCM v oblasti digitálnych hier.

Herná zóna / Ringier Axel Springer

Redakcia portálu participuje na predmete herná žurnalistika, a to vytvorením a aktualizovaním sylabu tohto predmetu, aktívnou účasťou redaktorov ako prednášateľov na vybrané témy sylabu predmetu a rovnako aj ako hodnotitelia záverečných výstupov vo forme novinárskych obsahov, pričom vybrané publikuje portál na svojej webovej stránke. Okrem toho web Herná zóna umožňuje študentom odborné stáže a preddiplomovú prax.

Bartos Studio

Zakladateľ indie developerského projektu je lektorom predmetu úvod do vývojových nástrojov II., III., IV., pravidelne sa zúčastňuje porád k študijnému programu teória digitálnych hier a ako zástupca praxe podnecuje program k zmenám. Okrem toho pôsobí aj ako lektor na herných jamoch na predmetoch praktikum herného vývoja, a to formou spätnej väzby.

LanCraft

Spoločnosť aktívne zabezpečuje predmety týkajúce sa e-športov (personálne, po technickej stránke) a participuje aj na organizovaní Univerzitnej e-športovej ligy. Pomáha pri technickom a organizačnom zabezpečení elektronických športov na FMK UCM a rovnako poskytuje know how v oblasti špecifik tréningu e-športov.

Hemisféra

Inštitúcia neformálneho vzdelávania organizuje v rámci Slovenska kurzy tvorby digitálnych hier, pričom jej lektori pôsobia aj ako lektori na FMK UCM v Trnave. Poskytujú študentom prehľad o vývojových nástrojoch digitálnych hier a taktiež možnosť participovať na vzdelávaní v programoch Hemisféry vo forme praxe. Zástupcovia komunikujú s vedením Katedry digitálnych hier o smerovaní študijného programu a taktiež sa zúčastňujú na pravidelných game jamoch organizovaných FMK UCM ako lektori a porotcovia. Okrem toho sprostredkovávajú študentom FMK UCM v Trnave rôzne workshopy, ktorých sa študenti zúčastňujú (napr. Summer Game Day).

Mad Cookies Studio

Nezávislé vývojárske štúdio poskytuje vybranému počtu študentov stáže na pozíciách grafika a herného dizajnéra. Na pravidelnej báze komunikujú vývojári z Mad Cookies s pedagógmi na študijnom programe teória digitálnych hier s cieľom zlepšiť a skvalitniť študijný program teória digitálnych hier. Okrem toho pravidelne prednášajú na predmetoch produkcia a postprodukcia digitálnych hier a participujú aj na predmetoch praktikum herného vývoja a kreatívne praktikum herného vývoja, a to formou spätnej väzby na študentské projekty v podobe digitálnych hier.

Pixel Federation

Predstavitelia najväčšej vývojárskej firmy na Slovensku pravidelne komunikujú s pedagógmi pôsobiacimi na FMK UCM v Trnave a pripomienkujú obsah predmetov, odporúčajú zavádzať také predmety, ktoré sú potrebné pre rozvoj digitálno-herného priemyslu a taktiež sa aktívne zúčastňujú na prednáškach a workshopoch v rámci i mimo vyučovacieho procesu. Okrem toho školia pedagógov a študentov katedry digitálnych hier v rozvíjaní rôznych zručností.

PowerPlay Studio

Cieľom tejto spolupráce je odovzdať poznatky týkajúce sa tvorby herného dizajnu pedagógom a študentom vyučujúcim na FMK UCM v Trnave, aby tak dokázali výučbu teoretických predmetov obohatiť aj o praktické skúsenosti. PPS chce vychovávať pedagógov pre študijný program teória digitálnych hier.

Wargaming

Globálne vývojárske herné štúdio spolupracuje s FMK UCM pri výbere študentov/absolventov na odborné stáže a preddiplomové praxe, pričom študentom poskytuje praktické zručnosti a skúsenosti.

IGN

Medzinárodný webový portál zabezpečuje a pomáha pri výučbe predmetov súvisiacich so streamingom, komunitným manažmentom a hernou žurnalistikou, a to formou workshopov a prednášok. Umožňuje študentom teórie digitálnych hier absolvovať stáže na žurnalistických a marketingových pozíciách. Pomáha so zlepšovaním technického zabezpečenia streamingu na FMK UCM v Trnave.

Ritsumeikan University, Kyoto

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

Spolupráca je založená na výmene informácií a know how v oblasti vzdelávania digitálnych hier. Japonská univerzita poskytla konzultáciu k návrhu archívu digitálnych hier pre študentov FMK UCM v Trnave, ktorý sa momentálne buduje.

Vybrané udalosti: <https://www.facebook.com/events/120687778598762/>

UKF v Nitre

Univerzita Konštantína Filozofa participuje na projekte KEGA 023UCM-4/2020: Rozvoj digitálnoherných štúdií a dizajnu, cieľom ktorého je tvorba vyučovacích materiálov pre študijný program teória digitálnych hier.

Víťatá

Nezisková organizácia, ktorá sa venuje popularizácii edukačných digitálnych hier, spolupracuje s FMK UCM v Trnave na obohatení študijného programu, a to vzájomnou výmenou know how, prednáškami, priestorom pre sťažovanie študentov a na kooperácii pri podávaní projektov.

Impact Games

Nezisková organizácia sa venuje vývoju edukačných digitálnych hier, spolupracuje s FMK UCM v Trnave na obohatení študijného programu, a to vzájomnou výmenou know how, prednáškami, priestorom pre sťažovanie študentov a na kooperácii pri podávaní projektov.

Red Bull a Yenkee

Materiálne zabezpečenie výučby v oblasti elektronického športu. (Red Bull Gaming Hub)

Yzones

Spolupráca na prednáškach a workshopoch s komentátorom Jozefom Dekanom.

Team Vivat

Prednášky na tému financovania herného projektu prostredníctvom Crowdfundingu a grantov z FPÚ s Romanom Lipkom.

Streameri a komentátori: Veronika Stržencová, Janka Škodová, Alexandra Jalšovská (Orchalon), Filip Jánoš (Fifqo), Ivan Lazarov (Dev1), ktorí majú širokú fanúšikovskú základňu a streamovaním si zarábajú.

Arcade Watch

Spolupráca prebieha formou spätnej väzby Jozefa Vanča k digitálnym hrám študentov vytvorených na študentskú prehliadku hier a filmov Frejm.

E-športové tímy – Hippmaniacs e-šport Team, Cryptova, eSuba – spolupráca v rámci workshopov a mentoringu študentov.

Game Jam + - 8 – mesačný inkubačný a akceleračný program našich študentov na medzinárodnej úrovni, v ktorom ako tímy vyvíjali digitálne hry pod odborným mentoringom našich pedagógov, ale aj tímu Game Jam +. Tri naše témy postúpili z európskeho semifinále až do toho svetového.

4Boars - mentoring na predmet autovizuálna tvorba I., II. (Tvorba herných trailerov)

Gamestherapy - testovanie herných produktov

Medzinárodné partnerstvá:

- Partnerstvo v rámci projektu H2020 – zapojenie FMK do medzinárodného konzorcia riešiteľov projektu „Critical Exploration of Media Related Risks and Opportunities for Deliberative Communication: Development Scenarios of the European Media Landscape“ v rámci výzvy H2020: Transformations-10-2020. Zapojené štáty: Estónsko, Fínsko, Česká republika, Slovensko, Chorvátsko, Bulharsko, Lotyšsko, Nemecko, Taliansko, Grécko, Rumunsko, Maďarsko, Švédsko, Rakúsko, Belgicko.
- Vytvorenie medzinárodnej mobilitej spolupráce s partnerskými inštitúciami mimo Európskej únie s University of Malaya (Malajzia), APU University od Malaya, Universite de Sidi Bel – Abbes (Alžírsko), Kenyatta University - Department of Communication, Media, Film and Theatre Studies, Nairobi (Kenya, Eastern Africa)
- v rámci projektu 2019-1- SK01-KA171-060402.
- Vytvorenie medzinárodnej spolupráce s univerzitami v ČR, Poľsku, Španielsku a Gruzínsku v rámci projektov Erasmus K220 (Podpora kreativity a kreatívneho myslenia v oblasti vzdelávania marketingovej komunikácie, Design Thinking as a method of soft skills and digital skills development in higher education to increase employability)
- Vytvorenie medzinárodnej spolupráce s Ústavom štátneho riadenia regionálneho rozvoja Uzhgorod National Institution UNI VERSI ITET; pri príprave projektu v rámci Grantov EHP na podporu inštitucionálnej cezhraničnej spolupráce s Ukrajinou, FMK v projekte rieši zlepšenie komunikácie regiónu.
- Vytvorenie medzinárodného konzorcia riešiteľov projektu Needs of Critical Thinking v rámci výzvy Partnerships for adult education (KA204): Fundacja Pro Scientia Publica (Poland), Právě teď! o.p.s. (Czech), Associazione Culturale Eduvita e.t.s. (Italy), Nazilli Hayat Boyu Ogrenme Dernegi (Turkey).
- Vytvorenie medzinárodného konzorcia riešiteľov projektu Digital competences and skills enhancement framework for educators in the Slovak Republic v rámci výzvy Strategic Partnerships for school education (KA201): UNIVERSIDAD DE NAVARRA (Spain), MYKOLO ROMERIO UNIVERSITETAS (Lithuania), Fundacja Pro Scientia Publica (Poland).
- Vytvorenie medzinárodného konzorcia riešiteľov projektu Changing the paradigm: employers designing curricula v rámci výzvy Strategic Partnerships for higher education (KA203) : Edward Bernays College of Communication Management (Croatia), University of Mostar (Bosnia and Herzegovina), Hrvatska udruga za odnose s javnoscu (Croatia), Visoka skola za komunikacije (Serbia).
- Spolupráca so spoločnosťou Facebook na iniciatíve Facebook's Oversight Board for Content Decisions, ktorá je zameraná na expertnú spoluprácu na tvorbe štandardov a verejných politík týkajúcich sa zverejňovania obsahu na sociálnych sieťach Facebook a Instagram.

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

- Vytvorenie partnerstva s britskou neziskovou organizáciou Kairos Europe, poľskou Pro Scientia Publica, litovskou univerzitou Mykolo Romerio Universitetas v rámci projektu Erasmus+ 2017-1-PL01-KA204-0388 s názvom LoGaSET, ktorého cieľom je výučba seniorov v oblasti smartfónov gamifikovaným spôsobom.
- Vytvorenie partnerstva s Ostravskou univerzitou a Slezskou univerzitou v rámci medzinárodnej študentskej výmeny projektu LAG - Festival of Independent Games, kedy študenti v medzinárodných tímoch vyvíjali digitálne hry.
- Asia Pacific University of Technology and Innovation v rámci programu Erasmus KA107
- Université Cote d'Azur – spolupráca na podávaní projektu v schéme Horizon s názvom Eurocup, ktorého cieľom bolo výskum hernej histórie v Európe.
- Slezka univerzita, BTU a Gazi University – podávanie projektu KA220 - The acquisition of 21st century skills through the production of digital games
- Polski GameDev Association, Eszterházy Károly Catholic University, University of Debrecín, česká herní asociace – podávanie projektu v schéme V4 - Game industry and higher education: challenges and opportunities, ktoré by malo rozvíjať vzdelávacie aktivity v odbore herných štúdií.

e) Charakteristika na možnosti sociálneho, športového, kultúrneho, duchovného a spoločenského vyžitia.

Fakulta pravidelne finančne, materiálne a logisticky podporuje športové, kultúrne a spoločenské vyžitie svojich študentov. Od svojho vzniku sa snaží o rozvoj komunikačných a organizačných schopností svojich študentov. Najlepším dôkazom je rádio [Aetter](#), ktoré vzniklo ako študentský projekt, ktorý sa pretransformoval na rádio s vlastnou regionálnou frekvenciou. Mesačník [Atteliér](#) vychádza od roku 2003. Každoročne sa umiestňuje na popredných miestach súťaže Štúrovo pero. Redakciu časopisu prešlo mnoho redaktorov, publicistov, fotografov, grafikov.

Študenti majú k dispozícii telocvičňu a posilňovňu, majú vyhradený čas v plavárni. O športové aktivity je na fakulte veľký záujem.

Okrem toho fakulta pravidelne organizuje fakultné podujatia zamerané na spoločenské vyžitie študentov aj pedagógov, najobľúbenejším podujatím je [FMK Day](#), ktorého cieľom je stráviť spoločný deň - pedagógovia so študentmi a ostatnými zamestnancami fakulty. Počas dvoch pandemických rokov (2022, 2021) sa podujatie premiestnilo do virtuálneho priestoru, to však neubralo na jeho popularite.

FMK UCM v Trnave je známa organizáciou mnohých podujatí spoločenského, kultúrneho či športového charakteru a ako pozitívum hodnotí, že aj napriek nepriaznivej pandemickej situácii nemusela zrušiť ani jedno podujatie a kontinuálne ich organizácia i samotný priebeh prešiel do online priestoru.

Možnosti sociálneho, kultúrneho, športového, duchovného a spoločenského vyžitia za posledné dva roky je možné pozrieť tu:

- <https://fmk.ucm.sk/sk/studuj-fmk/studentsky-zivot/>
- <https://www.facebook.com/FMK.UCM/past-hosted-events>

Odkazy na vybrané podujatia realizované na FMK UCM v Trnave v poslednom období:

- [Freim – študentský festival filmu a videa](#)
- [Marketingová súťaž Mladý marketér](#)
- [FMK day](#)
- [Herný festival UniCon](#)
- [Vjamnoce 2024](#)
- [Týždeň vedy a techniky 2024](#)
- [Športové podujatie UCM night RUN 2023](#)
- [Večerná univerzita 2024](#)

Okrem toho majú študenti UCM k dispozícii rôzne centrá podpory:

- [Kariérne centrum UCM v Trnave](#)
- [ALUMNI – Centrum podpory absolventov](#)
- [Centrum služieb pre podporu vedy, výskumu a umeleckej činnosti](#)
- [Poradensko-právne centrum pre študentov zo sociálne znevýhodneného prostredia a študentov so špecifickými potrebami](#)
- [Psychologické centrum](#)
- [Centrum duchovných služieb](#)

Všetky aktivity na teórii digitálnych hier sú popísané aj tu: <https://fmk.ucm.sk/sk/fakulta/katedry-pracoviska/katedra-digitalnych-hier/>

Global Game Jam

Pravidelná každoročná celosvetová udalosť, počas ktorej za 48 hodín vytvárajú tímy po celom svete hrateľné demo digitálnej hry. FMK UCM sa do udalosti zapája pravidelne od roku 2018, a to hneď s približne desiatkou študentských tímov.

Vybrané

https://www.facebook.com/events/9116739811749511/?active_tab=about
<https://www.facebook.com/events/542539251136545/>
<https://www.facebook.com/events/390066688955282/>
<https://www.facebook.com/events/441014053452607/>
<https://www.facebook.com/events/210889069815891/>
<https://www.facebook.com/events/1670292576395193/>
<https://www.facebook.com/events/542539251136545/>
<https://www.facebook.com/events/551453576337906/>

udalosti:

Trnava Game Jam a iné

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

Game jamy, ktorú slúžia na vývoj hier v špecifických témach ako Trnava, Haiku, XR, VR, spoločenské hry a pod.
<https://www.facebook.com/events/551453576337906/>
<https://www.facebook.com/events/245002211483898/>
<https://www.facebook.com/events/665289452773271/>
<https://www.facebook.com/events/546041151471303/>
<https://www.facebook.com/events/227021139201917/>
<https://www.facebook.com/events/339942676998540/>

UniCon

Herný festival určený nielen pre študentov, ale aj širokú verejnosť nie je len trenažerom organizovania hráčskych podujatí, ale aj priestorom, kde sa študent môže dozvedieť o najnovších herných trendoch, vývojiach a herných organizáciách, ale i nahliadnúť do hernej histórie, elektronických športov, cosplay kultúry a mnoho iného. UniCon je organizovaný od roku 2016 pravidelne každý rok.

Vybrané

udalosti:

<https://www.facebook.com/events/620786694271476/>
<https://www.facebook.com/events/3546447958941669/>
<https://www.facebook.com/events/762247668834797/>
<https://www.facebook.com/events/736101630356784/>
<https://www.facebook.com/events/593962228073143/>
<https://www.facebook.com/events/2160550400874995/>
<https://www.facebook.com/events/293261331204536/>
<https://www.facebook.com/events/182913312173062/>
<https://www.facebook.com/events/1034974979856760/>
<https://www.facebook.com/events/762247668834797/>
<https://www.facebook.com/events/1063086101178287/>
<https://www.youtube.com/watch?v=r5MisBMlk0Q&t=1s>

TEDI Games

Lokálne vývojárske štúdio na FMK UCM je platformou pre vývoj nezávislých herných projektov. Študentom poskytuje znalosti týkajúce sa produkcie, postprodukcie hier a zastrešuje ďalšie kroky potrebné k vydaniu digitálnych hier.

Vybrané

hry:

<https://tedigames.sk/system/>
<https://www.facebook.com/watch/?v=2145246618866065>
<https://www.facebook.com/watch/?v=392768985167283>
<https://www.facebook.com/644706085677991/videos/192485255904809>
<https://www.youtube.com/watch?v=sBcijl97IKM>
<https://www.youtube.com/watch?v=NXlKpc3uD6U>

TEDI BEARS

Univerzitný e-športový tím je tvorený prevažne študentmi teórie digitálnych hier. Okrem samotných hráčov v hrách ako sú League of legends, CS:GO, Valorant a iných pôsobia v tíme tréneri a manažéri. Študenti tak získavajú skúsenosť s tímovým manažmentom, prácou v tíme a spoluprácou. Okrem toho dosahujú študenti vynikajúce výsledky na národnej i medzinárodnej úrovni.

LINK: <https://fmk.ucm.sk/images/sk/fakulta/katedry-pracoviska/katedra-digitalnych-hier/vysledky-tedi-bears.pdf>

Game Jamy

Okrem Global Game Jamu sa študenti zúčastňujú pravidelných herných jamov aj v na pôde FMK UCM v Trnave. V súčasnosti sú tieto zaradené v rámci vyučovacieho procesu na predmete kreatívne praktikum herného vývoja a praktikum herného vývoja. Tieto aktivity sú postavené na projektovej výučbe a zlepšujú prácu v tíme, kooperáciu, schopnosť konštruktívne riešiť konflikty, robiť kompromisy a taktiež napríklad pomáhajú pri rozvíjaní časového manažmentu. V neposlednom rade pomáhajú zlepšovať konkrétne tvorivé zručnosti herného vývoja.

Vybrané udalosti:

<https://tedigames.sk/system/>
<https://www.facebook.com/tedigames/events>
<https://www.facebook.com/godotsk/videos/1259149881495660>

LAG

Festival of Art and Independent Games je medzinárodný poľsko-česko-slovenský formát herných jamov (tímová tvorba hier v časovom strese na vopred danú tému), počas ktorého sú študenti FMK UCM v Trnave súčasťou medzinárodných tímov a počas jedného týždňa vytvárajú funkčný prototyp hry aj s jej propagačnou stratégiou. Projekt je výsledkom spolupráce Sliezskej univerzity v Katowiciach a Ostravskou univerzitou.

Vybrané udalosti:

<https://www.facebook.com/events/1038961886248038/>
<https://www.facebook.com/events/396450013858512/>

LoGaSET

Projekt, ktorý formou geolokačných hier, učí generáciu digitálnych prisťahovalcov ovládať dotykové zariadenia - smartfóny a tablety. Naši študenti majú možnosť (po zaškolení a získaní certifikátu lektora) zapojiť sa ako lektori a byť tak súčasťou digitálnej inklúzie.

Info:

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

<https://fmk.sk/logaset/>

<https://www.facebook.com/media/set/?vanity=SeniorsICTEdutainmentLoGaSET&set=a.2160189830903526>

<https://www.facebook.com/media/set/?vanity=SeniorsICTEdutainmentLoGaSET&set=a.2201266030129239>

UniCup

Celoslovenská univerzitná e-športová liga poskytuje priestor tímom z FMK UCM (Tedi Bears) zápoliť v konkurencii v hrách ako napríklad Valorant, LOL, CS:GO a mnoho iných. Organizátori ligy pôsobia priamo na FMK UCM a sú z radov pedagógov a študentov.

Info:

<https://www.facebook.com/UniCupSVK>

Univerzitný tím: https://www.facebook.com/ucmtedibears/?ref=page_internal

Exkurzie a workshopy

Študenti majú možnosť zúčastniť sa organizovane podujatí ako napríklad Digital Dragons, A-maze, 4Games, MČR / MSR, Y-Games, Dreamhack, IEM, Anime Fest, Game Access. FMK UCM v Trnave okrem Týždňa vedy a techniky organizuje pre študentov teórie digitálnych hier rôzne extrakurikulárne workshopy a prednášky, ktoré vedú experti z herného priemyslu.

Vybrané udalosti:

<https://www.facebook.com/events/282200465571817/>

<https://www.facebook.com/events/2772851776088027/>

<https://www.facebook.com/events/396451314610300/>

<https://www.facebook.com/events/402140006868179/>

<https://www.facebook.com/events/1161300760588186/>

<https://www.facebook.com/events/866473020154049/>

<https://www.facebook.com/events/1161300760588186/>

<https://www.facebook.com/events/555814951259866/>

<https://www.facebook.com/events/1152019958150919/>

<https://www.facebook.com/events/873978046044281/>

<https://fmk.sk/fakultny-zivot/tyzden-vedy-a-techniky/>

f) Možnosti a podmienky účasti študentov študijného programu na mobilitách a stážach (s uvedením kontaktov), pokyny na prihlasovanie, pravidlá uznávania tohto vzdelávania.

- Univerzita má [Oddelenie medzinárodných vzťahov](#).
- Podmienky upravuje Smernica o administrácii Erasmus+: [Smernica o administrácii programu Erasmus+ \(účinnosť od 1. 9. 2023\)](#)
- Fakultní koordinátori programu Erasmus+: jenka.labudova@ucm.sk.
- Všetky informácie o možnostiach zahraničných pobytov pre študentov sú dostupné [na fakultnom úložisku Sharepoint](#) alebo [na univerzitnej stránke venovanej pobytom v zahraničí](#).

9. POŽADOVANÉ SCHOPNOSTI A PREDPOKLADY UCHÁDZAČA O ŠTÚDIUM ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

a) Požadované schopnosti a predpoklady potrebné na prijatie na štúdium.

Magisterské štúdium:

Základným predpokladom magisterského štúdia je úspešné absolvovanie bakalárskeho študijného programu.

Absolventi bakalárskeho stupňa štúdia FMK UCM v Trnave v študijnom odbore mediálne a komunikačné štúdiá v dennej a externej forme štúdia, ktorí sa budú hlásiť na neidentický študijný program, než absolvovali v bakalárskom stupni štúdia na FMK UCM v Trnave, budú vykonávať prijímaciu skúšku. Výnimka sa vzťahuje na absolventov bakalárskeho študijného programu vzťahy s médiami, ktorí budú od prijímacej skúšky oslobodení.

Absolventi iných študijných odborov musia absolvovať prijímaciu skúšku v rozsahu bakalárskej štátnej skúšky v odbore mediálne a komunikačné štúdiá.

[Úplné znenie podmienok prijímacieho konania pre všetky študiiné programy a formy pre akademický rok 2025/2026](#)

b) Postupy prijímania na štúdium.

Postupy prijímacieho konania sú upravené v smernici [Poriadok prijímacieho konania na UCM](#).

c) Výsledky prijímacieho konania za posledné obdobie.

Výsledky prijímacieho konania za posledných 6 rokov - študijný program teória digitálnych hier:

VÝSLEDKY PRIJÍMACIEHO KONANIA študijný program TEDI- Mgr. D/Ex			
Akademický rok	Počet uchádzačov	Počet prijatých	Počet zapísaných

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

2020/2021	59/5	42/4	41/4
2021/2022	49/9	44/7	44/6
2022/2023	36/3	31/3	31/1
2023/2024	54/3	38/1	38/0
2024/2025	64/11	44/7	43/7

10. SPÄTNÁ VÄZBA NA KVALITU POSKYTOVANÉHO VZDELÁVANIA

a) Postupy monitorovania a hodnotenia názorov študentov na kvalitu študijného programu.

Cieľom pravidelného monitorovania, vyhodnocovania a revízie študijných programov je zabezpečiť neustále zvyšovanie kvality vzdelávacieho procesu v súlade s poslaním UCM, jej dlhodobým strategickým plánom rozvoja a štandardmi vzdelávacieho procesu ako ich definuje SAAVŠ.

Pravidelné monitorovanie a hodnotenie študijných programov sa sústreďuje najmä na:

- obsah študijných programov vo svetle najnovšieho výskumu v danej disciplíne, čím sa zabezpečí aktuálnosť daného študijného programu;
- meniace sa potreby spoločnosti;
- záťaž študentov, priebeh štúdia a jeho ukončenie;
- efektívnosť postupov hodnotiacich študentov;
- očakávania, potreby a spokojnosť študentov vo vzťahu k študijnému programu;
- kvalitu vzdelávacieho prostredia, podporných služieb a ich vhodnosti a efektivity pre daný študijný program.

Fakulta sa zameriava na nasledovné typy monitorovania názorov študentov na študijný program a to:

- hodnotenie výučby študentmi - každoročne prebieha hodnotenie vybraných predmetov a pedagógov vo všetkých študijných programoch a vo všetkých ročníkoch,
- hodnotenie zdrojov a podpory študijného programu - zisťovanie spokojnosti s vybranými oblasťami súvisiacimi so študijným programom (napr. spokojnosť so ŠO, knižnicou, vybavením fakulty, priestormi, podujatiami a pod.),
- v rámci externého štúdia fakulta každoročne realizuje zisťovanie spokojnosti študentov s vyučovacím procesom, množstvom a dostupnosťou študijnej literatúry a materiálov, študenti uvádzajú silné a slabé stránky externého štúdia na fakulte.

Presnejšie informácie o monitorovaní a hodnotení názorov študentov na kvalitu študijného programu sú dostupné v [Správe o spätnej väzbe a zrealizovaných opatreniach za rok 2024](#).

b) Výsledky spätnej väzby študentov a súvisiace opatrenia na zvyšovanie kvality študijného programu.

Výsledky spätnej väzby od študentov fakulta priebežne spracováva a využíva ich na vylepšenie rôznych procesov – oblasť kvality výučby a pedagogického výkonu jednotlivých učiteľov ŠP, oblasť komunikácie, oblasť zabezpečenia, vybavenia a zdrojov ŠP. Výsledky dotazníka zameraného na zisťovanie kvality výučby boli poskytnuté vedúcim katedry, ktorý ich individuálne vyhodnocujú a komunikujú s danými pedagógmi, ktorí zabezpečujú výučbu predmetov, ktoré boli hodnotené. Výsledky dotazníka orientujúceho sa na súvisiace oblasti, zdroje a podporu študentov v ŠP sú poskytnuté vedeniu fakulty, Radám ŠP, osobám zodpovedným za ŠP na FMK UCM v Trnave, vedúcim katedier, ktorí prioritne zabezpečujú realizáciu ŠP a, samozrejme, aj jednotlivým oddeleniam a skupinám osôb, ktorých sa zisťovanie týkalo. Návrhy opatrení na zlepšenie súčasného stavu boli prerokované na stretnutiach a zasadnutiach, na ktorých budú jednotlivé podnety prediskutované a riešené podľa ich relevantnosti, dôležitosti a priority. Konkrétne a detailné výsledky spätnej väzby od študentov zameraných na kvalitu výučby a na zdroje ŠP sú dostupné na vyžiadanie na internom úložisku v MS Teams.

Detailné informácie o získavaní spätnej väzby od študentov a opatreniach, ku ktorým fakulta na základe zisťovania pristúpila, sú dostupné v [Správe o spätnej väzbe a zrealizovaných opatreniach za rok 2024](#).

c) Výsledky spätnej väzby absolventov a súvisiace opatrenia na zvyšovanie kvality študijného programu.

Zástupcovia jednotlivých študijných odborov sa pravidelne stretávajú s absolventmi s cieľom získania spätnej väzby a zlepšiť kvalitu vzdelávacieho procesu. Mnohí absolventi FMK pôsobia na fakulte ako „vychádzajúci z praxe“, absolventi sú súčasťou Rád pre ŠP, Rady kvality FMK, v rámci ktorých participujú na činnostiach spojených s ich členstvom v týchto orgánoch.

Spätná väzba od absolventiek a absolventov je mimoriadne dôležitá a prináša informácie potrebné pre strategické plánovanie fakulty. Výsledky dotazovania sú reflexiou kvality študijného programu, jeho štruktúry, obsahovej náplne, pomáhajú presnejšie špecifikovať a definovať profil absolventa. Prieskumy rovnako pomáhajú pri procese navrhovania tém záverečných prác (riešenie aktuálnych problémov). Pravidelný kontakt s absolventkami a absolventmi je podnetom pre vykonávanie zmien v študijnom programe, keďže je nevyhnutné reagovať na aktuálne problémy a výzvy v tak dynamickom dobre, akým sú mediálne a komunikačné štúdiá.

Detailné informácie o získavaní spätnej väzby od absolventov a opatreniach, ku ktorým fakulta na základe zisťovania pristúpila, sú dostupné v [Správe o spätnej väzbe a zrealizovaných opatreniach za rok 2024](#).

Osnova opisu študijného programu slúži na spracovanie prílohy 2 žiadosti o udelenie akreditácie študijného programu.

11. ODKAZY NA ĎALŠIE RELEVANTNÉ VNÚTORNÉ PREDPISY A INFORMÁCIE TÝKAJÚCE SA ŠTÚDIA ALEBO ŠTUDENTA ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Odkazy na ďalšie relevantné vnútorné predpisy a informácie týkajúce sa štúdia alebo študenta študijného programu (napr. sprievodca štúdiom, ubytovacie poriadky, smernica o poplatkoch, usmernenia pre študentské pôžičky a podobne).

- [Štipendijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave \(účinnosť od 01.04.2025\)](#)
- [Ubytovací poriadok študentského domova UCM \(účinnosť od 01. 4. 2025\)](#)
- [Smernica na zabezpečenie všeobecne prístupného akademického prostredia pre študentov so špecifickými potrebami \(účinnosť od 1. 5. 2019\)](#)
- [Smernica o postupe pri predkladaní žiadosti o príspevok na športové a kultúrne aktivity študentov UCM \(účinnosť od 1. 7. 2021\)](#)
- [Smernica o školnom a poplatkoch spojených so štúdiom UCM \(účinnosť od 1. 11. 2020\)](#)

Kompletný zoznam predpisov a informácií je dostupný na stránke UCM: <https://www.ucm.sk/sk/univerzita/legislativa/>.