

# DOKUMENT

<b>Študijný program</b>	TEDI-DoD17 - teória digitálnych hier
<b>Štúdium</b>	Stupeň - III. - doktorandský, forma - denná, typ - jednodoborové štúdium
<b>Typ dokumentu</b>	Opis študijného programu
<b>Názov vysokej školy</b>	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
<b>Sídlo vysokej školy</b>	Nám. J. Herdu 2, 917 01 Trnava
<b>Názov fakulty</b>	Fakulta masmediálnej komunikácie
<b>Sídlo fakulty</b>	Nám. 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:**

19.07.2022

### **1. - Základné údaje o študijnom programe**

#### **a) - Názov študijného programu a číslo podľa registra študijných programov.**

teória digitálnych hier

#### **b) - Stupeň vysokoškolského štúdia a ISCED-F kód stupňa vzdelávania.**

tretí

#### **c) - Miesto/-a uskutočňovania študijného programu.**

Trnava

#### **d) - 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/ odborov.**

Spoločenské vedy, žurnalistika a informácie inde neklasifikované - 0399

#### **e) - Typ študijného programu: akademicky orientovaný, profesijne orientovaný; prekladateľský, prekladateľský kombinačný (s uvedením aprobácií); učiteľský, učiteľský kombinačný študijný program (s uvedením aprobácií); umelecký, inžiniersky, doktorský, príprava na výkon regulovaného povolania, spoločný študijný program, interdisciplinárne štúdiá.**

akademicky orientovaný

#### **Udeľovaný akademický titul za menom.**

PhD.

#### **g) - Forma štúdia.**

denná

#### **i) - Jazyk alebo jazyky, v ktorých sa študijný program uskutočňuje.**

slovenský

#### **j) - Štandardná dĺžka štúdia vyjadrená v akademických rokoch.**

3 (denné štúdium) akademické roky

#### **k) - Kapacita študijného programu (plánovaný počet študentov), skutočný počet uchádzačov a počet študentov.**

● plánovaný počet študentov: denné štúdium TEDI PhD. - 2 ● počet uchádzačov - AR 2024/2025: denné štúdium TEDI PhD. - 3 ● počet prijatých uchádzačov - AR 2024/2025: denné štúdium TEDI PhD. - 2

## 2. - Profil absolventa a ciele vzdelávania

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

Doktorandský študijný program teória digitálnych hier na 3. stupni štúdia v študijnom odbore masmediálne štúdiá programovo a kontinuálne nadväzuje na magisterský študijný program teória digitálnych hier. Jeho základným cieľom je prehĺbiť a rozšíriť poznatkovú bázu, precizovať vedomosti i rozvinúť schopnosti a umožniť širšie možnosti uplatnenia absolventov. Na jednej strane štúdium na treťom stupni markantne posilňuje vedomostnú bázu a oblasť výskumu, na strane druhej zdokonaľuje schopnosti, ale i zručnosti získané na magisterskom študijnom stupni. Cieľavedome pripravuje študentov na zvládnuť tie náročnejšie úlohy v mediálnej praxi digitálnych hier a rozširuje možnosti ich uplatnenia na vyšších stupňoch manažérskej praxe a špecializovaných pozíciách v rámci projektových a výskumných tímov.

Obdobne ako bakalársky a magisterský študijný program je aj doktorandský študijný program postavený na báze vychádzajúcej z predmetov zaradených v rámci študijného odboru masmediálne štúdiá. Poskytuje vzdelávanie reflektujúce a naplňajúce aktuálne požiadavky trhu v oblasti tvorby a recepcie digitálnych komunikátov vo vyhranenom a rýchlo sa rozvíjajúcom segmente kreatívneho priemyslu – digitálnych hrách.

#### **Ciele vzdelávania - požadované výstupy na absolventa doktorandského štúdia:**

Absolvent študijného programu teória digitálnych hier v 3. stupni pracuje s poznatkami v kontexte dejín civilizačných okruhov a kultúr. Vie lepšie porozumieť herným princípom a situáciám z hľadiska pôsobenia významných faktorov – filozofických, religióznych, sociokultúrnych, umelecko-kultúrnych, mediálnoumeleckých, estetických, psychologických i širších spoločenských súvislostí. Takáto širokospektrálna poznatková výbava je nevyhnutná pre realizáciu jeho tvorivých zámerov v rámci produkcie digitálnych hier, ako aj pre ich odborné a kritické zhodnotenie po všetkých stránkach, tzn. z hľadiska kvality vizuálneho, naratívneho, hudobno-zvukového a pod. stvárnenia, ako i z aspektu potrieb cieľových skupín užívateľov digitálnych hier. Báza rozšírených poznatkov z viacerých oblastí vedných disciplín, vrátane mediálnej a marketingovej komunikácie, sociológie a psychológie médií, teórie a typológie hier a herných princípov... (vymenovať nosné predmety) absolventovi umožňuje hlbšie preniknúť a porozumieť tým sféram mediálnej praxe, v ktorých sa digitálne hry v súčasnosti uplatňujú. Absolvent študijného programu je schopný formulovať vedecký problém vyplývajúci z analýzy prostredia digitálnych hier, využívať rôzne metódy a nástroje na skúmanie tohto prostredia a riešenie výskumných problémov s dôrazom na úžitok pre široké sociokultúrne domáce a medzinárodné prostredie, berúc do úvahy etické a právne aspekty predmetnej problematiky. Svoju prácu ovláda a uplatňuje v nej zásady profesijnej etiky. Na vysokej poznatkovej úrovni ovláda teóriu a typológiu digitálnych hier, ich semiotiku, možnosti využívania audiovizuálnych prostriedkov pre dosahovanie či zvyšovanie ich účinnosti, typológiu a špecifické charakteristiky ich užívateľov s ohľadom na motivačné činitele, ako aj možnosti využitia hier v rôznych oblastiach života. Je zorientovaný vo všetkých oblastiach výskumu, ako napríklad skúmanie podmienok tvorby, produkcie, narácií, animácií či užívateľských herných rituálov alebo účinkov digitálnych hier na rôzne typologické varianty hráčskych skupín a pod. Získa podrobný prehľad o najnovších vedeckých poznatkoch, hypotézach, konceptoch, výskumných problémoch či nezodpovedaných otázkach v rámci skúmania teórie digitálnych hier.

#### **Praktické schopnosti a zručnosti**

Absolvent masmediálnych štúdií v študijnom programe teória digitálnych hier v 3. stupni štúdia môže efektívne pôsobiť na rôznych úrovniach práce s digitálnymi hrami – ako člen výskumného tímu, samostatný i vedúci výskumník, analytik, producent, tvorca, implementátor, koordinátor alebo projektový manažér, propagátor, konzultant, metodik či edukátor. Dokáže kompetentne napísať projekt zohľadňujúci potreby prostredia v národnom a medzinárodnom kontexte i rozsahu. Je schopný viesť národný aj medzinárodný výskumný tím, plánovať a realizovať výskumné úlohy, zohľadňovať interkultúrne špecifiká výskumného tímu, je spôsobilý vyučovať špecializované predmety na vysokej škole. Osvojuje si kritické myslenie, vie selektovať, pomenovať, tematizovať aktuálne a zároveň relevantné výskumné problémy a nachádzať tvorivé a konštruktívne riešenia. Na základe tejto poznatkovej výbavy je schopný kriticky analyzovať a prehodnocovať doterajšie teórie na výskumnom poli digitálnych hier, ako aj vytvárať nové teoretické koncepty alebo formulovať predpoklady i hypotézy

pre empiricky orientovane vyskumy. Absolvent ma dostatočne penzum vedomostí o vyskumných metódach a procedúrach základného a aplikovaného výskumu, je schopný posúdiť, zvoliť, aplikovať a realizovať metódy teoretického i empirického výskumu. Má kompetencie na to, aby predmetnú problematiku skúmal interdisciplinárne i transdisciplinárne, na národnej i medzinárodnej úrovni. Dokáže navrhovať a implementovať nové výskumné postupy, ako aj nové a originálne spôsoby tvorby v oblasti digitálnych hier a s nimi úzko previazanými postupmi v rámci mediálnoumeleckej produkcie.

#### **Doplňujúce vedomosti, schopnosti a zručnosti**

Absolvent študijného programu teórie digitálnych hier v 3. stupni štúdia je schopný pracovať efektívne ako člen tímu, využívať poznatky empirických kvantitatívnych sociologických výskumov, ako aj kvalitatívnych výskumov orientovaných psychologicky, naratívne, diskurzívne alebo semioticky a pod. Používa vo svojom odbore cudzí jazyk, je schopný udržiavať kontakt s modernými vývojovými trendmi vo svojej disciplíne a pokračovať vo vlastnom profesionálnom raste. Počas štúdia si prehĺbi zásady vedeckej práce, metódy vedeckého formulovania problémov, etické princípy a zásady vedeckej činnosti, schopnosti vedecky tvoriť, prinášať nové myšlienky, aplikovať výsledky výskumu do praxe a zároveň prezentovať výsledky vlastnej i kolektívnej bádateľskej činnosti doma, ako aj v zahraničí.

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

- vedecko-výskumný pracovník vo vzdelávacích inštitúciách, na vysokých školách, vo výskumných ústavoch a výskumných centrách na Slovensku i v zahraničí,
- expert v oblasti tvorby projektov zameraných na inovatívne využívanie digitálnych hier v oblastiach mimo zábavného priemyslu,
- expert pre oblasť monitoringu médií a kritického posudzovania digitálnych hier a analýzy rôznych druhov digitálnych hier a stavu digitálneho priemyslu,
- odborník a posudzovateľ v podporných a grantových schémach týkajúcich tvorivej a vedecko-reflexívnej zložky digitálnych hier,
- expert vo vládných a poslancekých výboroch pre sféru rozvoja kreatívneho priemyslu,
- profesionál v oblasti formálneho a neformálneho vzdelávania so zameraním na edukačné prvky digitálnych hier.

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

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

### *3. - Uplatniteľnosť*

## a) - Hodnotenie uplatniteľnosti absolventov študijného programu.

Absolvent sa môže uplatniť v odboroch sféry skúmania, projektovania či využívania digitálnych hier. Nájde uplatnenie v oblasti vedy, výskumu, vysokoškolského vzdelávania, ako aj v oblastiach tvorby herných produktov využiteľných v rôznych oblastiach života a ich implementácie do sociokutúrneho prostredia na globálnej či lokálnej úrovni. Vie tvoriť analýzy využiteľné pre rôzne cieľové skupiny v rámci edukačných, rozvojových či terapeutických procesov. Môže pôsobiť ako analytik, tvorca, implementátor alebo konzultant. Vzhľadom na zameranie študijného programu získa predpoklady pre samostatné tvorivé pôsobenie v oblasti digitálnych hier, efektívne sa však môže uplatniť aj v oblasti vedeckej, produkčnej alebo pedagogickej.

Absolvent preukazuje schopnosť pracovať vo výskumnom kolektíve, viesť pracovno-výskumnú skupinu, plánovať tímové úlohy a byť spôsobilý vyučovať špecializované predmety na vysokej škole či ako lektor v rôznych vzdelávacích kurzoch. Vykonáva úlohy vedeckého charakteru súvisiace s publikačnou a inou odbornou činnosťou. V kontexte skúškovej časti študent rieši a plní požiadavky i úlohy zadané pedagógom v závislosti od konkrétnych predmetov. Náročnosť úloh, ktoré dokáže každý absolvent v praxi samostatne riešiť je primeraná stupňu štúdia a navrhnutému profilu absolventa.

### **Stupeň náročnosti úloh, ktoré dokáže absolvent samostatne riešiť**

Náročnosť úloh vychádza z náročnosti príslušného stupňa štúdia. Študent/ka musí preukázať schopnosť pracovať vo výskumnom kolektíve i samostatne, viesť pracovno-výskumnú skupinu, plánovať tímové úlohy a byť spôsobilá/ý vyučovať špecializované predmety na vysokej škole. Musí efektívne plniť úlohy vedeckého charakteru súvisiace s publikačnou a inou odbornou činnosťou. Absolvent/ka zároveň disponuje kompetenciou samostatne pôsobiť v pedagogickom procese a zabezpečovať vysokoškolské vzdelávanie poslucháčov v študijnom programe teória digitálnych hier. Predpokladom absolvovania 3. stupňa štúdia je schopnosť plniť požiadavky a úlohy zadané pedagógom v závislosti od konkrétnych študijných predmetov. Náročnosť úloh, ktoré dokážu absolventky a absolventi v praxi samostatne riešiť, je primeraná stupňu štúdia a navrhnutému profilu absolventa.

Podľa realizovaného prieskumu uplatnenia absolventiek a absolventov PhD. štúdia 40 % z nich zostáva pracovať v akademickom prostredí. Keďže ide o dynamicky sa rozvíjajúci študijný program, absolventky a absolventi sú nositeľmi komunikačných inovácií, sú schopní/i prepojiť teóriu so svojimi praktickými skúsenosťami, sú v akademickom prostredí veľmi žiadúci. Viac ako polovica z nich sa uplatňuje v súkromnej sfére alebo v štátnom/verejnom sektore. Podľa informácií z realizovaného prieskumu, sa absolventky a absolventi uplatňujú aj v rámci vlastného podnikania v danom odbore.

## b) - Prípadne uviesť úspešných absolventov študijného programu.

Študijný program TEDI v 3. stupni štúdiá úspešne ukončili nasledovní absolventi. Všetci úspešne pôsobia v súkromnom sektore alebo/ aj v akademickom prostredí:

- Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD. – v súčasnosti odborná asistentka na Katedre digitálnych hier FMK UCM v Trnave,
- Mgr. Nikola Kaňuková, PhD. – úspešne pôsobí v súkromnom sektore v odbore,
- Mgr. Alexandra Kukumbergová, PhD. – pôsobí v neziskovom sektore, Humánný pokrok, oddelenie komunikácie,
- Mgr. art. Martin Engler, PhD. – pedagóg a vedecko-výskumný pracovník FMK UCM v Trnave, indie game developer, OZ Pomimo, OZ Artovisko,
- Ing. Vajk Pomichal, PhD. - Mad Cookies Studio - game dizajnér, programátor,
- Mgr. art. Martin Schwarz, PhD. – freelance grafik, pedagóg VŠVU,
- Mgr. Anna Paulína Jelínková, PhD. - SZČO v oblasti marketingu,
- Mgr. Miroslav Macák, PhD. - pedagóg a vedecko-výskumný pracovník FMK UCM v Trnave.

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

Posudky od zainteresovaných subjektov sú dostupné v prílohách:

- doc. Mgr. Juraj Malíček, PhD. – UKF v Nitre,
- Mgr. art. Maroš Brojo -Slovak Game Developers Association o.z.,
- Mgr. et. Bc. Silvester Buček - Víčatá.sk, Masarykova univerzita v Brne, VŠMU v Bratislave, Gaming guru.

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

Študijný plán doktoranda sa vypracúva ako individuálny študijný plán. Študijný plán doktoranda pozostáva zo študijnej časti, ktorá sa končí dizertačnou skúškou, vedeckej časti, pedagogickej časti a obhajoby dizertačnej práce. Študijná časť študijného plánu doktoranda pozostáva najmä z účasti na prednáškach, seminároch a individuálneho štúdia odbornej literatúry v jednotlivých rokoch štúdia podľa zamerania dizertačnej práce, za ktoré školiteľ alebo poverená osoba prideliuje kredity v súlade s kreditovým systémom štúdia. V individuálnom študijnom pláne doktoranda sa uvádza zoznam predmetov, ktoré má doktorand absolvovať, zoznam predmetov dizertačnej skúšky vybraných zo zoznamu schváleného odborovou komisiou a zoznam povinnej a odporúčanej literatúry, ktorú má doktorand preštudovať v rámci svojej individuálnej prípravy na dizertačnú skúšku. Individuálny študijný plán doktoranda obsahuje aj termíny, v ktorých má doktorand absolvovať jednotlivé predmety a dizertačnú skúšku. Vedecká časť študijného plánu doktoranda pozostáva z individuálnej alebo tímovej vedeckej práce doktoranda, ktorá sa viaže na tému dizertačnej práce. Vedeckú časť študijného plánu doktoranda odborne garantuje školiteľ. Pedagogická časť sa realizuje priamo vo výučbovom procese, doktorand participuje na výučbe spolu so svojim školiteľom alebo garantom daného predmetu.

### **b) - Vysoká škola zostaví odporúčané študijné plány pre jednotlivé cesty v štúdiu.**

Študijný plán pre tento študijný program sa nachádza v prílohe tohto spisu.

Odporúčaný študijný plán doktorandského štúdia pozostáva z troch častí, pričom celkovo potrebuje študent na úspešné ukončenie štúdia 180 kreditov:

1. Študijná časť: 40 kreditov (študijná, vedecká a pedagogická časť sú vzájomne nezastupiteľné).
2. Pedagogická časť: 40 kreditov.
3. Vedecká časť: 40 kreditov.

Štátna skúška: spolu 60 kreditov, skladá sa z dizertačnej skúšky a obhajoby dizertačnej práce:

- dizertačná skúška: 30 kreditov (doktorand sa môže prihlásiť na dizertačnú skúšku po získaní 75 kreditov),
- obhajoba dizertačnej práce: 30 kreditov.

Predmety štátnej dizertačnej skúšky:

- Projekt k dizertačnej skúške,
- Povinné predmety:
  - teória a typológia hier,
  - postavenie digitálnych hier v mediálnych a komunikačných štúdiách

### **c) - V študijnom pláne spravidla uvedie:**

Študent/ka tretieho stupňa vysokoškolského štúdia musí počas celého štúdia získať 180 kreditov, pričom jednotlivé kredity sú rozdelené do oblastí, na ktorých musí participovať. Študent/ka musí byť aktívna/y v 3 oblastiach: študentskej, pedagogickej a vedeckej, čo odzrkadľuje aj rozdelenie kreditov nasledovne (študijná, vedecká a pedagogická časť sú vzájomne nezastupiteľné).

- Študijná časť: 40
- Pedagogická časť: 40
- Vedecká časť: 40
- Štátna skúška: 60
- **Spolu: 180**

Všetky podmienky, vrátane popisu kreditového systému, prijatia, prerušenia či ukončenia štúdia, podmienky úspešného ukončenia štúdia, štátnej skúšky upravuje [Smernica o doktorandskom štúdiu](#). Ostatné podmienky štúdia stanovuje Študijný poriadok UCM.

### **d) - 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.**

180 kreditov celkovo

**e) - Vysoká škola pre jednotlivé študijné plány uvedie podmienky absolvovania jednotlivých častí študijného programu a postup študenta v študijnom programe v štruktúre:**

Študent/ka tretieho stupňa vysokoškolského štúdia musí počas celého štúdia získať 180 kreditov, pričom jednotlivé kredity sú rozdelené do oblastí, na ktorých musí participovať. Študent/ka musí byť aktívna/y v 3 oblastiach: študentskej, pedagogickej a vedeckej, čo odzrkadľuje aj rozdelenie kreditov nasledovne (študijná, vedecká a pedagogická časť sú vzájomne nezastupiteľné).

- Študijná časť: 40
- Pedagogická časť: 40
- Vedecká časť: 40
- Štátna skúška: 60
- **Spolu: 180**

Všetky podmienky, vrátane popisu kreditového systému, prijatia, prerušenia či ukončenia štúdia, podmienky úspešného ukončenia štúdia, štátnej skúšky upravuje [Smernica o doktorandskom štúdiu](#). Ostatné podmienky štúdia stanovuje Študijný poriadok UCM.

**f) - 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. Umožňuje študentkám a 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 študentky a 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 študentiek a študentov vo vyučovacom procese. S celkovým výsledkom hodnotenia predmetu sa študent/ka oboznámi prostredníctvom AIS alebo v priamom kontakte s vyučujúcim v deň konania skúšky predmetu.

Hodnotenie doktorandky alebo doktoranda viacerými pedagógmi sa realizuje na štátnych skúškach; komisie pre štátne skúšky sú zostavené v súlade so zákonom a so Smernicou o doktorandskom štúdiu. Súčasťou štátnej skúšky je aj obhajoba záverečnej práce, na ktorú vypracuje posudok vedúci práce/školiteľ a oponent, ktorý môže byť aj z praxe.

Študent/ka má možnosť požiadať o komisionálne skúšanie za účasti aspoň dvoch skúšajúcich učiteľov, ktorých určí vedúci katedry alebo študijný prodekan. Študent/ka má možnosť obrátiť sa na kompetentné osoby (vedúci katedry, prodekan, dekan, kontrolór UCM) so sťažnosťami. Študentky a študenti majú k dispozícii formálne odvolacie konanie, majú zaručenú možnosť participácie na preskúšaní podnetov a riešení a majú zaručenú spätnú väzbu týkajúcu sa výsledkov ich preskúvania a prijatých opatrení. V prípade závažných okolností sťažnosti rieši kontrolór univerzity. Študent/ka má možnosť obrátiť sa aj na Etickú komisiu v prípade domnienky o porušení etického kódexu univerzity.

Podrobné informácie k danej problematike sú dostupné v [Študijnom poriadku](#) a v vnútornom predpise [Vnútorný systém zabezpečovania kvality na UCM](#).

**g) - Podmienky uznávania štúdia, alebo časti štúdia.**

Študentky a študenti doktorandského 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/ka úspešne absolvoval/a: a) originál „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 a zaradenie študentky/študenta (po schválení môže byť študent/ka zaradená/ý do vyššieho roka štúdia).

Všetky podrobné informácie a podmienky uznávania štúdia na UCM upravuje [Smernica o uznávaní absolvovaných predmetov](#).

**h) - Vysoká škola uvedie témy záverečných prác študijného programu (alebo odkaz na zoznam).**

Schválené a vypísané témy dizertačných prác sú dostupné [na stránke fakulty](#), alebo priamo v tomto [PDF dokumente](#).

**i) - Vysoká škola popíše alebo sa odkáže na:**

pravidlá pri zadávaní, spracovaní, oponovaní, obhajobe a hodnotení záverečných prác v študijnom programe,

- Smernica o doktorandskom štúdiu
- <https://fmk.ucm.sk/sk/veda-vyskum/doktorandske-studium/>
- Všetky informácie k záverečným prácam sú dostupné na internom úložisku SharePoint v sekcii Záverečné práce a PhD. štúdium:
  - <https://ucmtt.sharepoint.com/teams/FMK/SitePages/Doktorandske-studium.aspx>
  - <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)

pravidlá 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)
- [Študijný poriadok UCM](#) (účinnosť od 1. 9. 2023, platný pre študentov prijatých od akademického roka 2023/2024)

postupy aplikovateľné pre študentov so špeciálnymi potrebami,

- [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).

Harmonogram akademického roka 2024/2025 je dostupný na internom úložisku [SharePoint](#).

Rozvrh doktorandského štúdia – 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](mailto: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](mailto:hana.pravdova@ucm.sk), <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/4077>

prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD. - [lucia.spalova@ucm.sk](mailto:lucia.spalova@ucm.sk), <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/10383>

doc. Ing. Andrej Trnka, PhD. - [andrej.trnka@ucm.sk](mailto:andrej.trnka@ucm.sk), <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/14375>

doc. Mgr. Art. Jozef Sedlák - [jozef.sedlak@ucm.sk](mailto:jozef.sedlak@ucm.sk), <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/11772>

Mgr. Zdenko Mago, PhD., mim. doc. -

[zdenko.mago@ucm.sk](mailto:zdenko.mago@ucm.sk), <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/24656>

Zoznam učiteľov s priradením k predmetu je súčasťou študijného plánu.

**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).**

- Mgr. Martin Paučin, študent 1. ročníka PhD. stupňa, ŠP teória digitálnych hier, [paucin1@ucm.sk](mailto:paucin1@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](mailto:juliana.minarikova@ucm.sk),
- doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD. - prodekanka pre vedecko-výskumnú činnosť a zahraničné vzťahy, [jana.radosinska@ucm.sk](mailto:jana.radosinska@ucm.sk),
- Mgr. Dáša Franič, PhD. - prodekanka pre akreditáciu, kvalitu a doktorandské štúdium, [dasa.franic@ucm.sk](mailto:dasa.franic@ucm.sk),
- PhDr. Soňa Svetlíková, PhD. - referentka pre podporu doktorandov a propagáciu vedy, [sona.svetlikova@ucm.sk](mailto:sona.svetlikova@ucm.sk),
- Mgr. Andrea Tománková, PhD. - Oddelenie vedecko-výskumnej činnosti FMK UCM, [andrea.tomankova@ucm.sk](mailto:andrea.tomankova@ucm.sk),

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

- Ing. Zuzana Obúlaná – referentka pre študijné záležitosti a prijímacie konanie pre doktorandské štúdium na UCM v Trnave, [zuzana.obulana@ucm.sk](mailto:zuzana.obulana@ucm.sk).
- Oddelenie vedy a výskumu UCM v Trnave – PhDr. Soňa Svetlíková, PhD. – referentka pre podporu doktorandov a propagáciu vedy, [sona.svetlikova@ucm.sk](mailto:sona.svetlikova@ucm.sk)
- Oddelenie vedy a výskumu – Mgr. Andrea Tománková, PhD.: [andrea.tomankova@ucm.sk](mailto:andrea.tomankova@ucm.sk), Ing. Paulína Sivoňová: [paulina.sivonova@ucm.sk](mailto:paulina.sivonova@ucm.sk)
- Koordinátor mobilít na fakultnej úrovni: Mgr. Lenka Labudová, PhD.: [lenka.labudova@ucm.sk](mailto:lenka.labudova@ucm.sk), doc. PhDr. Ján Višňovský, PhD.: [jan.visnovsky@ucm.sk](mailto:jan.visnovsky@ucm.sk),
- Koordinátor mobilít na univerzitnej úrovni: Oddelenie vonkajších vzťahov UCM: <https://www.ucm.sk/sk/oddelenie-vonkajsich-vztahov/> – Mgr. Simona Štefíčková, [simona.stefickova@ucm.sk](mailto:simona.stefickova@ucm.sk)
- Knižnica FMK: <https://fmk.ucm.sk/sk/fakulta/katedry-pracoviska/kniznica/>, Stanislava Kovalčíková: [stanislava.kovalcikova@ucm.sk](mailto:stanislava.kovalcikova@ucm.sk), Zuzana Danielová: [zuzana.danielova@ucm.sk](mailto:zuzana.danielova@ucm.sk)
- Technická podpora: Centrum informačno-komunikačných technológií: <https://www.ucm.sk/sk/centrum-ikt/>, Mgr. Matej Lackovič, MBA – vedúci CIKT: [matej.lackovic@ucm.sk](mailto:matej.lackovic@ucm.sk), Ing. Nora Dostálová – preukazy ISIC: [nora.dostalova@ucm.sk](mailto:nora.dostalova@ucm.sk)
- Študentský domov – Mgr. Janka Gajdová: [janka.gajdova@ucm.sk](mailto:janka.gajdova@ucm.sk), <https://www.ucm.sk/sk/ine-pracoviska/studentsky-domov.html>
- Kariérne centrum – Mgr. Marianna Marko, PhD.: [marianna.marko@ucm.sk](mailto:marianna.marko@ucm.sk), <https://kariera.fmk.sk/>
- Kreatívne centrum Skladová – doc. PhDr. Jana Galera Matúšová, PhD., [jana.galera.matusova@ucm.sk](mailto:jana.galera.matusova@ucm.sk), Mgr. Sláva Gracová, PhD., [slava.gracova@ucm.sk](mailto:slava.gracova@ucm.sk).

**8. - Priestorové, materiálne a technické zabezpečenie študijného programu a podpora**

**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, tlmočnicke kabíny, kliniky, kňazské semináre, vedecké a technologické parky, technologické inkubátory, školské podniky, strediská praxe, cvičné školy, učebno-výcvikové zariadenia, športové haly, plavárne, športoviská).**

Študijný program počíta nielen s teoretickými vedomosťami, ktoré má študent/ka nadobudnúť, ale cieľom je vybaviť študentky a študentov aj s praktickými skúsenosťami. Z toho dôvodu majú vybrané predmety navrhovaného študijného programu špecifickú obsahovú náplň, kde môžu byť na výučbu využité špeciálne vybavené učebne a laboratória. Špecializované učebne doktorandky a doktorandi využívajú aj pri svojich výskumných a vedeckých aktivitách. Fakulta disponuje mnohými špecializovanými učebňami, ktoré sú súčasťou [Univerzitého vedeckého parku](#): HD televízne štúdio, rozhlasové štúdio, redakcia univerzitého časopisu, zvukové štúdiá, špecializované učebne určené na projektové vzdelávanie, design thinking a prácu v tímoch, neuromarketingové laboratórium, počítačové miestnosti, fotoateliéry a pod. Okrem toho sú študentom k dispozícii centrá, kde môžu získavať teoretické vedomosti i praktické skúsenosti: Školiace mediálne centrum, Centrum mediálnej gramotnosti, Kariérne centrum, Kreatívne centrum Skladová. Pri výučbe cudzieho jazyka je možné využiť digitálne tlmočnicke laboratórium, ktorým univerzita disponuje.

Špecializované miestnosti využívajú doktorandky a doktorandi najmä pri pedagogickej činnosti (vedú cvičenia a seminárov) a pri realizovaní výskumnej a vedeckej činnosti.

- Špecializované učebne určené na projektové vzdelávanie, design thinking a prácu v tímoch: metodologické aspekty výskume mediálnej kultúry, typologická charakteristika publika digitálnych hier, vybrané problémy médií a marketingu, riadenie domácich a medzinárodných projektových výskumných tímov, reflexia nových kultúrnych a umeleckých fenoménov v digitálnych hrách, prototypovanie, ideácia a iterácia digitálnych hier.
- Počítačové učebne: práca s dátami v oblasti digitálnej komunikácie, digitálne vzdelávanie prostredníctvom hier,
- Neuromarketingové laboratórium: vybrané problémy médií a marketingu, marketingové komunikačné stratégie v oblasti digitálnych hier a testovanie účinkov digitálnych hier
- Kariérne centrum: využíva sa pri pedagogickej príprave doktorandky/doktoranda v rámci spolupráce s praxou,
- Telocvičňa: športové vyžitie doktorandiek a doktorandov,
- Múzeum hernej histórie slúžiace doktorandstvu zameriavajúcemu sa na výskum histórie hrania u nás i vo svete,
- Herná knižnica - databáza digitálnych a spoločenských hier slúžiaca na výskum a testovanie ,
- Gaming hub - slúži na výskum v pre doktorandstvo, ktoré má zamerané svoje výskumné aktivity na výskum rôznych faktorov elektronického športu (ale aj vzdelávanie).

Vybrané špecializované učebne je možné vidieť na nižšie uvedených linkoch:

- Vedecký a kreatívny park UCM v Trnave: <https://www.ucm.sk/sk/veda-vyskum/vedecky-kreativny-park-ucm/>
- Kreatívne centrum Sladová: <https://skladova.fmk.sk/ateliery/>
- Výskumné centrum FMK: [Method Lab - Výskumné centrum FMK UCM](#)
- Školiace mediálne centrum: <https://smc.fmk.sk/>
- Centrum mediálnej gramotnosti: <https://medialnavychova.sk/>
- Kariérne centrum FMK: <https://kariera.fmk.sk/>

**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: <https://www.ucm.sk/sk/centrum-informacnych-zdrojov-ucm-v-trnave/>

- 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 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 získavať, 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 ŠTUDOVŇA - 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 - <http://archiv.fmk.sk/>, archív obsahuje 500 e-publikácií (monografií, skrípt, učebníc, zborníkov a iná študijná literatúra pedagógov fakulty, ktorá je viazaná na povinné a 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 Meet“, 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 spozajzdnená 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 vsúčasnosti (2023) 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.**

V odbore mediálne a komunikačné štúdiá FMK UCM v Trnave eviduje viac ako 80 partnerských inštitúcií, ktoré zabezpečujú vzdelávacie činnosti študijného odboru. Odbor mediálne a komunikačné štúdiá je odbor, ktorý sa vyvíja veľmi rýchlo v súvislosti so vznikom nových komunikačných a digitálnych technológií. Je preto veľmi dôležité pravidelne prepájať vzdelávanie s odborníkmi z praxe, ktorí sú schopní veľmi rýchlo reagovať na zmeny a trendy v odbore. Spoluprácu vo vzdelávacej činnosti možno rozdeliť do viacerých oblastí: účasť odborníkov z praxe na výučbe (počas online výučby v čase Covid-19 bolo do vzdelávania zapojených 67 odborníkov z praxe), mentoring diplomových prác, kariérne centrum a kariérne poradenstvo.

#### **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**

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 digitálnoherného 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 vzdelávacím 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 vývojové nástroje 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 špecifík 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 Dav).

### **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.

### **Dival Federation**

### **Fixer 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 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.

### **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.

### **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.

### **Game Jam Plus**

Spolupráca na podnikateľskom inkubátore a akcelerátore a súťaži herného vývoja Game Jam Plus.

### **Gametherapy**

Štúdio spolupracuje s FMK UCM na vývoji terapeutických produktov pre VR a ich testovaní, pri podávaní vedecko-výskumných projektov a výskume efektivity terapeutických hier, ako ja prí výučbe, školení prác a formou poskytovania praxe študentstvu.

### **4Boars**

Štúdio spolupracuje s FMK UCM na výučbe predmetov audiovizuálna tvorba, formou poskytovania praxe študentstvu, pri podávaní vedecko-výskumných projektov a výskume digitálnych hier.

### **Impact Games**

FMK UCM spolupracuje s Impact Games v rámci predmetu edukácia v digitálnych hrách, ako aj vo výskumno-aplikačnom projekte Erasmus KA220 ako partner projektu. Rovnako prijíma študentstvo na odbornú prax.

### **OZ TEDI GAMES**

Občianske združenie, ktoré zastrešuje vývojárske aktivity študentstva v oblasti game dizajnu, a to hlavne ako právna forma pri podávaní grantov na tvorbu herných produktov.

### **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.

**Talentway** je vzdelávacia spoločnosť, ktorá sa venuje inovatívnym metódam a formám vyučovania. V spolupráci s TW inovujeme výučbu viacerých predmetov študijného programu marketingová komunikácia. Inovácia spočíva v implementácii project based learning a design-thinking metód a zmene pohľadu na roly učiteľa a študenta. Okrem toho nám TW pomáha hľadať partnerov z praxe a zapájať ich do vzdelávacieho procesu.

### **Medzinárodné partnerstvá:**

1. COST: Action CA21141: [Grassroots of Digital Europe: from Historic to Contemporary Cultures of Creative Computing](#) (2022 - 2026) (Bosna a Hercegovina: University of Sarajevo, Česká republika: Charles University, Dánsko: IT University of Copenhagen, Fínsko: Aalto University, Írsko: Maynooth University, Litva: Vytautas Magnus University, Poľsko: University of Warsaw, Portugalsko: University of Porto, Slovinsko: University of Ljubljana, Srbsko: University of Belgrade, Španielsko: University of Murcia, Švédsko: University of Gothenburg, Turecko: Istanbul Bilgi University, Spojené kráľovstvo: Birmingham City University
2. Erasmus + KA220: Gamebadges – Skill Mapping and Micro-credentials for the Game Industry – Associated partner (2024 – 2026) (Metropolia [University of Applied Sciences](#) (Finland), LUCA School of Arts (Belgium), Wallonia Games Association (Belgium), [Univerzita Karlova](#) (Czechia), Asociace Českých Herních Vývojářů (Czechia),

3. Erasmus+ KA220: [Learn to Play for The Future](#) (2024 - 2026) - Univerity Bielsko-Biala - Poľsko, XAMK - Fínsko
4. Partnerstvo s Federal Fluminense University v Brazílii v rámci projektu Erasmus KA171
5. Partnerstvo s Carnegie Mellon University v Pittsburgu v rámci projektu Erasmus KA171
6. Partnerstvo v University of Malaya v rámci projektu Erasmus KA171
7. Ritsumeikan University, Kyoto - 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/>
8. 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.
9. Vytvorenie medzinárodnej mobilitej spolupráce s partnerskými inštitúciami mimo Európskej únie s University of Malaya (Malajzia), Universite de Sidi Bel – Abbes (Alžírsko), Hong Kong Baptist University, Kostanay State Pedagogical Institut (Kazachstan) v rámci projektu 2019-1- SK01-KA107-060402.
10. Vytvorenie medzinárodnej spolupráce s nórsnym partnerom NOPA (the Norwegian Society of Composers and Lyricists) pri príprave projektu v rámci Grantov EHP na podporu podnikania v kultúre.
11. Vytvorenie medzinárodnej spolupráce s Ústavom štátneho riadenia regionálneho rozvoja Uzhgorod National Institution UNI VERSIITET; pri príprave projektu v rámci Grantov EHP na podporu inštitucionálnej cezhraničnej spolupráce s Ukrajinou, FMK v projekte rieši zlepšenie komunikácie regiónu.
12. Vytvorenie medzinárodného konzorcia riešiteľov projektu Needs of Critical Thinking v rámci výzvy Partnerships for Adult Education (KA204): Fundacja Pro Scientia Publica (Poľsko), Právě teď! o.p.s. (Česko), Associazione Culturale Eduvita e.t.s. (Taliansko), Nazilli Hayat Boyu Ogrenme Dernegi (Turecko).
13. 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 (Španielsko), MYKOLO ROMERIO UNIVERSITETAS (Litva), Fundacja Pro Scientia Publica (Poľsko).
14. 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 (Chorvátsko), University of Mostar (Bosna a Hercegovina), Hrvatska udruga za odnose s javnoscu (Chorvátsko), Visoka skola za komunikacije (Srbsko).
15. 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.

**e) - Charakteristika na možnosti sociálneho, športového, kultúrneho, duchovného a spoločenského využitia.**

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 frekvenciou. Mesačník Atteliér vychádza od roku 2003. Každoročne sa umiestňuje na popredných miestach súťaže Štúrovo pero. Redakciou 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. Študenti majú k dispozícii hodiny zadarmo hodiny jogy, zumbi, stolný tenis, volejbal, futbal. Prehľad športových aktivít na fakulte je dostupný na: <https://fmk.ucm.sk/sk/studuj-fmk/studentsky-zivot/>.

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://www.facebook.com/FMK.UCM/past\\_hosted\\_events](https://www.facebook.com/FMK.UCM/past_hosted_events)

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

- [Frejm - študentský festival filmu a videa](#)
- Marketingová súťaž [Mladý marketér](#)
- [FMK day](#)
- Podujatie zamerané na duševné zdravie - [Duša moja](#)
- [Herný festival UniCon](#)
- [Vjamnoce 2023](#)
- [Týždeň vedy a techniky 2023](#)
- 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](#)

#### **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: <https://www.ucm.sk/sk/medzinarodne-vztahy/>,

Podmienky upravuje Smernica o administrácii Erasmus+: [Smernica o administrácii programu Erasmus+](#) (účinnosť od 1. 9. 2023)

Fakultní koordinátori programu Erasmus+: [lenka.labudova@ucm.sk](mailto:lenka.labudova@ucm.sk).

Všetky informácie o možnostiach zahraničných pobytov pre študentov sú dostupné na úložisku [Sharepoint](#).

#### **9. - Požadované schopnosti a predpoklady uchádzača o štúdium študijného programu**

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

Na tretí stupeň vysokoškolského štúdia môže byť prijatá/ý absolvent/ka druhého stupňa vysokoškolského štúdia v študijnom odbore mediálne a komunikačné štúdiá alebo v súvisiacom odbore. Požiadavky na osoby uchádzajúce sa o štúdium sú uvedené v nasledovných kritériách, ktoré sú v súlade nosnými témami jadra študijného odboru:

Uchádzač/ka o štúdium na treťom stupni:

- disponuje pokročilými vedomosťami, zručnosťami a kompetenciami súvisiacimi s odborom mediálne a komunikačné štúdiá,
- disponuje vedomosťami, zručnosťami a kompetenciami súvisiacimi s tvorbou marketingových, mediálnych a informačných produktov a ich distribúcie smerom k adresátovi – používateľovi, čitateľovi, poslucháčovi, divákovi, klientovi, hráčovi;
- rozumie teórii a dejinám komunikácie v širších kontextoch, vrátane jej ekonomických, sociálnych, psychologických, právnych, kulturologických, politologických, estetických a etických aspektov, aj s ohľadom na aktuálne trendy globalizácie a prechodu do informačnej a znalostnej spoločnosti;
- dokáže navrhovať a realizovať riešenia metodických, odborných alebo praktických problémov, vie modifikovať všeobecné a odborné vedomosti pri riešení špecifických odborných problémov, používať tvorivo metódy, nástroje a materiály využiteľné v odbore;
- dokáže kvalifikovane využívať rôzne typy mediálnych služieb, vie plánovať svoje vlastné vzdelávanie, je autonómna/y a zodpovedná/ý pri rozhodovaní, schopná/ý vhodne a profesionálne prezentovať vlastné stanoviská.

Uchádzač/ka o štúdium na treťom stupni spĺňa nasledovné formálne požiadavky:

- predloží ako povinnú súčasť prihlášky na doktorandské štúdium vysokoškolský diplom ukončeného druhého stupňa vysokoškolského vzdelávania, predloží vysvedčenie o štátnej skúške, dodatok k diplomu, doklad o absolvovaných skúškach a zápočtoch (originály alebo overené kópie), potvrdenie o zaplatení poplatku za prijímacie konanie, životopis, projekt.

## b) - Postupy prijímania na štúdium.

Spôsob prijímania uchádzačiek a uchádzačov o štúdium na treťom stupni sa riadi nasledovnými náležitosťami:

- Spôsob prijímania sa riadi podľa všeobecných podmienok schválených akademickým senátom fakulty na príslušný akademický rok, pričom tieto podmienky musia byť zverejnené spolu s ponukou študijných programov a plánovaným počtom prijatých uchádzačiek a uchádzačov.
- Podmienky prijímania na štúdium v zmysle zákona o vysokých školách a povinností vysokých škôl sa zverejňujú na webovom sídle fakulty a univerzity.
- Prihlášky na vysokoškolské štúdium sa prijímajú v termíne, ktorý je zverejnený na webovej stránke fakulty a univerzity.
- Konkrétne podmienky a požiadavky na vykonanie prijímacej skúšky a jej súčasti sú v predpísanom termíne zverejnené. Tieto požiadavky súvisia so špecifikami a osobnostnými predpokladmi uchádzačky/uchádzača, ktoré majú zabezpečiť úspešné štúdium, efektívne vynakladanie prostriedkov na štúdium, ako aj možnosti fakulty.
- Počas prijímacieho pohovoru študent/ka prezentuje svoju motiváciu na doktorandské štúdium, schopnosti a zručnosti, ktorými disponuje, resp. výstupy rôzneho charakteru (publikačné, umelecké a pod.), zameriava sa na projekt, ktorý vypracuje na tému vybranej dizertačnej práce. Predstavuje možnosti riešenia danej problematiky, diskutuje s komisiou, odpovedá na otázky.
- O prijatí resp. neprijatí rozhoduje poradie, ktoré sa získa zoradením uchádzačiek a uchádzačov podľa dosiahnutého počtu bodov získaných na prijímacej skúške.
- Neprijatá/ý uchádzač/ka o štúdium môže podať žiadosť o preskúmanie rozhodnutia dekana do 8 dní od jeho doručenia dekanovi fakulty. Dekan postúpi žiadosť v ustanovených prípadoch podľa § 58, ods.6. zákona rektorovi.

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

### c) - Výsledky prijímacieho konania za posledné obdobie.

#### VÝSLEDKY PRIJÍMACIEHO KONANIA ZA OBDOBIE 5 ROKOV

študijný program teória digitálnych hier denné doktorandské štúdium

**Akademický rok Počet uchádzačov Počet prijatých Počet zapísaných**

2020/2021 2 2 2

2021/2022 5 2 2

2022/2023 4 2 2

2023/2024 5 2 2

2024/2025 3 2 2

### 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 štandardami 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;
- očakávaná, 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 za AR 2022/2023](#).

#### 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 nasledujúcich dokumentoch:

- [Správa o spätnej väzbe za AR 2022/2023](#)
- [Správa o zrealizovaných opatreniach za AR 2022/2023](#)

### **c) - Výsledky spätnej väzby absolventov a súvisiace opatrenia na zvyšovania 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 „vyučujúci 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.

#### *11. - 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 UCM](#) (účinnosť od 1. 4. 2021 do 31. 8. 2023)
- [Štipendijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave](#) (účinnosť od 1. 9. 2023)
- [Ubytovací poriadok študentského domova UCM](#) (účinnosť od 1. 9. 2021)
- [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/>.