

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:

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
- Stupeň vysokoškolského štúdia a ISCED-F kód stupňa vzdelávania: prvý
- Miesto/-a uskutočňovania študijného programu: Trnava
- 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: Bc.
- Forma štúdia⁵: Denná
- 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 uskutočňuje⁶: slovenský
- Štandardná dĺžka štúdia vyjadrená v akademických rokoch: 3 (denné štúdium) akademické roky
- Kapacita študijného programu (plánovaný počet študentov), skutočný počet uchádzačov a počet študentov:
denné bakalárske štúdium: 50 (PPŠ) - 164 (SPU) - 77 (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 vzdelávania⁷.

Bakalársky stupeň štúdia

Výučba študentov v študijnom programe teória digitálnych hier v prvom, bakalárskom stupni štúdia sa zameriava na osvojenie a rozvoj samostatného odborného myslenia v intenciiach kľúčových oblastí študijného odboru mediálne a komunikačné štúdiá, ktoré slúžia ako základné teoretické a vedomostné východiská i predpoklady pre nadobudnutie adekvátnych poznatkov a praktických zručností. Výučba študentov v študijnom programe teória digitálnych hier sa v prvom stupni štúdia zameriava na rozvoj odborných a praktických vedomostí a zručností potrebných pre uplatnenie na trhu práce v segmente kultúrneho priemyslu digitálnych hier i v príbuzných mediálno-komunikačných odvetviach. Poskytuje komplexný prehľad v oblasti mediálnych a komunikačných štúdií, a to v spojitosti a nadväznosti teóriu digitálnych hier.

Absolventi získajú širokú škálu zručností z oblasti mediálnych štúdií, mediálnej komunikácie, teórie hier, produkcie a postprodukcie digitálnych hier, ale aj vedomostí z aplikovaných vedných disciplín tvoriacich bazálny teoretický skelet mediálnych a komunikačných štúdií, ako napríklad, psychológia, etika, marketing, kultúrne štúdiá, história.

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 Podľa § 60 zákona č. 131/2002 Z. z. o vysokých školách.

⁶ 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.

⁷ 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.

Na ich základe dokážu kriticky pristupovať k mediálnym obsahom primárne vo forme digitálnych hier, ale aj iných herných a príbuzných mediálnych platforiem. Absolventi sú schopní rozoznať a pomenovať aktuálne smerovanie kultúrneho a herného priemyslu a digitálnych hier, poznajú základné herné mechaniky a tie dokážu aplikovať v hernom i nehernom prostredí.

Absolvent/ka má po ukončení bakalárskeho stupňa štúdiá požadované teoretické vedomosti a praktické zručnosti, ktoré mu/jej umožňujú uplatniť sa v oblasti mediálneho priemyslu, mediálnej zábavy, v oblasti herného vývoja a priemyslu, ale aj v iných oblastiach využívajúcich digitálne médiá. Absolventi získajú primerané teoretické vedomosti o mediálnej komunikácii, mediálnej kultúre, marketingovej komunikácii a v hrách, v ich súčasnom spoločenskom význame a historickom vývoji, a to na pozadí mediálnych štúdií a komunikačných štúdií. Sú schopní kriticky interpretovať digitálne hry a iné mediálne produkty a chápu, ako sa praktická skúsenosť hrania dá využiť v ďalšej kreatívnej činnosti. Sú ďalej schopní identifikovať negatívne a pozitívne aspekty hrania, a to zo sociokultúrneho a psychologického hľadiska. Rozumejú významu herných mechaník a naratívov a vedia, ako sa dajú využiť pri tvorbe hier aj mimo herného priemyslu. Absolventi poznajú umiestnenie mediálnych a komunikačných štúdií v systéme vied, najmä psychológie, etiky, informatiky, mediálnej lingvistiky a marketingu a dokážu tieto oblasti prepájať nielen pri kreovaní hier, ale aj v rámci hodnotenia hier ako súčasti spoločnosti a aj dizajnovania populárnej kultúry. Každý absolvent/ka ovláda základy práce s nástrojmi určenými na tvorbu digitálnych hier a technologické postupy nevyhnutné k fungovaniu hry ako celku.

Bakalársky stupeň štúdiá je primárne orientovaný na vychovávanie absolventov, ktorí chápu digitálne hry ako mediálne produkty, sú schopní kriticky posúdiť ich vplyv a identifikovať problematické javy v digitálnom priestore a hernom svete a chápať ich spoločenské následky.

Zameriavajú na určité oblasti hernej žurnalistiky, masmediálnej komunikácie, mediálnej výchovy a hernej mediálnej produkcie. Budúci absolventi si môžu voľbou voliteľných predmetov bližšie venovať programovaniu pre špecifické platformy, ďalej napríklad grafickej tvorbe, vďaka čomu sú schopní pripraviť konceptuálnu grafiku, ale aj herné assety prostredia, postáv a predmetov, ktoré majú umeleckú i používateľskú hodnotu a dajú sa implementovať do digitálnych výstupov. Absolventi sa tiež môžu zamerať na návrh zvukov a hudby do digitálnych hier. Tieto unikátne schopnosti majú možnosť študenti vzájomne kombinovať a prepájať formou tímovej práce prostredníctvom pravidelných game jamov, čo je formát intenzívnej projektovej práce zameranej na tvorbu hrateľného návrhu digitálnej hry. Špecifickou oblasťou zručností a skúseností sú určite elektronické športy podporujúce rozvoj mäkkých zručností, akými sú komunikačné zručnosti, tímová spolupráca a pod. Samostatná pozornosť je venovaná prepojeniu diváckeho potenciálu formou získavania skúseností s procesmi súvisiacimi s mediálnou a marketingovou rovinou kompetitívneho hrania.

Ciele vzdelávania - požadované výstupy na absolventa bakalárskeho štúdiá:

a) Teoretické vedomosti

Absolvent/ka prvého stupňa teórie digitálnych hier:

- Je schopný logicky rozlišovať postupnosť vývoja nástrojov interpersonálnej, spoločenskej a masmediálnej komunikácie a zaraďovať ich do príslušných etáp vývoja ľudskej civilizácie v celkovom vývinovom kontexte.
- Disponuje vedomosťami o základných atribútoch a charakteristikách kultúr v historickej retrospektíve,
- Je schopný kontextuálne vnímať funkciu médií a ich význam v celospoločenskom kontexte.
- Identifikovať manipulatívnu a neetickú komunikáciu a jej techniky a brániť sa im,
- Dokáže identifikovať a interpretovať kľúčové digitálne hry z hľadiska ich žánrových či typologických charakteristík, ako aj na pozadí historického vývoja i spoločenského diania.
- Na základe penza teoretických vedomostí o nosných prvkoch digitálnych hier a herných princípoch, je ich schopný uplatniť v rámci kreatívneho myslenia tak v rovine reflexívnej, ako aj produkčnej.
- Pozná sociokultúrne kontexty hier z hľadiska ludológie a rozumie vývoju a postaveniu hier v dejinách kultúr a masovej komunikácie.
- Je schopný/á kriticky pristupovať, hodnotiť a analyzovať mediálne obsahy, predovšetkým digitálne hry, a to na základe vedomostí zo psychológie, etiky a mediálnych a kultúrnych štúdií aplikovaných na oblasť herných štúdií.
- Získané teoretické poznatky vie absolvent/ka aplikovať v intenciách mediálnej výchovy, v rôznych výskumoch vedeckého bádania, pričom je schopný/á zvoliť a využiť vhodné druhy metód z oblasti spoločenských vied.
- Rozumie základným legislatívnym rámcem digitálnych médií.
- Má základné predpoklady k edukačnej činnosti v rámci mediálnej výchovy v oblasti digitálnych hier.

b) Praktické schopnosti a zručnosti

Absolvent/ka prvého stupňa teórie digitálnych hier:

- Ovláda grafické pravidlá typické a potrebné pre tvorbu assetov do digitálnych hier, ktoré vie pretaviť do praktických výstupov.
- Dokáže do digitálnych hier implementovať herné mechaniky i herné naratívy a ďalšie potrebné výrazové prostriedky digitálnych hier.
- Pozná zákonitosti a pravidlá herných enginov potrebných na tvorbu digitálnych hier a vie ich používať s cieľom vytvoriť digitálnu hru.
- Ovláda tvorbu a implementáciu zvuku a hudby do digitálnych hier.
- Zvládne pracovať na krátkodobých projektoch.
- Vie pripraviť marketingové stratégie špecifické pre segment digitálnych hier.
- Je zorientovaný/á v odvetví elektronických športov.

c) Doplnujúce vedomosti, schopnosti a zručnosti

Absolvent/ka prvého stupňa teórie digitálnych hier:

- Dokáže efektívne komunikovať požiadavky, problémy a výzvy.
- Vie efektívne spolupracovať v tíme na základe svojich osobnostných charakteristík.
- Má základné organizačné zručnosti týkajúce sa manažmentu práce, času a projektu.
- Dokáže nájsť riešenie k vzniknutému problému.
- Ovláda pracovnú etiku.
- Pri rozhodovaní, ale aj interpretovaní javov súvisiacich s digitálnymi hrami a prostredím vie zapojiť kritické myslenie.
- Sú mu/jej vlastné kreatívne myslenie a postupy.
- Vie samostatne rozhodovať.
- Ovláda komunikáciu 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.

Bakalársky stupeň štúdia:

- špecialista herného vývoja (grafik, kóder, zvukový dizajnér)
- game dizajnér, level dizajnér
- projektový manažér
- herný marketér
- organizátor e-športových podujatí
- organizátor herných podujatí
- tester digitálnych hier
- marketingový špecialista na gamifikáciu

- c) Relevantné externé zainteresované strany, ktoré poskytli vyjadrenie alebo súhlasné stanovisko k súladu získanej kvalifikácie so sektorovo-špecifickými požiadavkami na výkon povolania⁸.

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

3. UPLATNITEĽNOSŤ

- a) Hodnotenie uplatniteľnosti absolventov študijného programu.

Absolventi bakalárskeho štúdia vo veľkej miere pokračujú v štúdiu na magisterskom štúdiu v rovnomennom alebo príbuznom študijnom programe v odbore mediálne a komunikačné štúdiá. Podľa údajov Študijného oddelenia až 90 % absolventov bakalárskeho štúdia ŠP teória digitálnych hier pokračuje v štúdiu na magisterskom stupni.

- 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) <https://fmk.sk/tvorit-hry-je-poslanie-hovori-absolventka-tedi-dejna-fasungova/>
- Mgr. Filip Lehocký (nezávislý vývojár) <https://www.pcgamebenchmark.com/alans-attitude-system-requirements>
- Mgr. Simona Vigašová (Grand Beats Studio, zvuk) <https://www.linkedin.com/in/simona-vigasova/?originalSubdomain=sk>
- 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
- Bc. Dalibor Bartoš (lektor a nezávislý herný vývojár) <https://bartos-studio.com/about/>
- Mgr. Martin Horváth (herný žurnalista, zakladateľ Napojša.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/>

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

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 PROGRAMU⁹

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

Pravidlá na utváranie študijných plánov sú definované v Študijnom poriadku: https://www.ucm.sk/docs/legislativa/studijny_poriadok_ucm_2020.pdf

- 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.

⁸ Ak ide o regulované povolania v súlade s požiadavkami pre získanie odbornej spôsobilosti podľa osobitného predpisu.

⁹ Vybrané charakteristiky obsahu študijného programu môžu byť uvedené priamo v informačných listoch predmetov alebo doplnené informácia mi informačných listov predmetov.

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

- 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 štúdiu¹⁰.

Odporúčaný študijný plán je dostupný v prílohe.

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.

Bakalárske štúdium:

- na úspešné ukončenie bakalárskeho stupňa štúdia je potrebných 180 kreditov,
- 155 kreditov za povinné, povinne voliteľné a výberové predmety,
- 25 kreditov za bakalársku štátnu skúšku (10 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: https://www.ucm.sk/docs/legislativa/studijny_poriadok_ucm_2020.pdf

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. Umožňuje študentom zvoliť si vlastné tempo štúdia, prináša im flexibilitu vzdelávacieho procesu s priradiťím 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 prevádzková 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 zostavované v súlade so zákonom. Súčasťou štátnej skúšky je aj obhajoba záverečnej práce, na ktorú vypracováva posudok vedúci práce/školiťel 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 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 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:

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/studijny_poriadok_ucm_2020.pdf

a vo vnútornom predpise Univerzity:

Vnútorný systém zabezpečovania kvality na UCM (dokument dostupný na intranete univerzity).

e) Podmienky uznávania štúdia, alebo časti štúdia.

Študenti môžu požiadať rektora univerzity, dekana fakulty, riaditeľa inštitútu, po predchádzajúcom vyjadrení vedúceho príslušnej katedry, o uznanie absolvovania predmetov študijného programu, ak splnil 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) 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 študenta a jeho následné 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:
https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/Smernica_o_uznavani_absolvovanych_predmetov.pdf
- poprípade Smernica o uznávaní dokladov o vzdelaní na UCM:
https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/Smernica_o_uznavani_dokladov_o_vzdelani_na_UCM.pdf

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

¹⁰ 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.

Témy záverečných prác ŠP sú dostupné na tomto linku:

https://drive.google.com/file/d/16QWGMwT3CxN6C-c_TFWIDey5fcY7QURv/view?usp=sharing

g) Vysoká škola popíše alebo sa odkáže na:

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

- <https://fmk.sk/zaverecne-prace/>
- https://fmk.sk/download/zaverecne-prace/FMK_Usmernenie-k-pisaniu-ZP.pdf
- https://fmk.sk/download/zaverecne-prace/Usmernenie-k-obsahu-zaverecnych-prac_doplnenie.pdf
- https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/31_21_Smernica_o_nalezitostiach_zaverecnych_prac.pdf

možnosti a postupy účasti na mobilitách študentov,

- https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/24_2021_administracia_erasmus+.pdf

pravidlá dodržiavania akademickej etiky a vyvodzovania dôsledkov,

- https://www.ucm.sk/docs/legislativa/studijny_poriadok_ucm_2020.pdf
- <https://www.ucm.sk/eticky-kodex-ucm-v-trnave/>
- https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2019_smernica_o_plagiatorstve.pdf
- https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/7_21_eticky_kodex_studentov.pdf

postupy aplikovateľné pre študentov so špeciálnymi potrebami,

- https://www.ucm.sk/docs/legislativa/zabezpecenie_vseobecne_prístupneho_akademickeho_prostredia_pre_studentov_so_spe_cifickymi_potrebami.pdf

postupy podávania podnetov a odvolaní zo strany študenta.

- [Získavanie relevantnej spätnej väzby od zainteresovaných strán](#)
- [Smernica o vybavovaní otázok, vyjadrení, názorov, žiadostí, podnetov a návrhov na UCM](#)
- [Smernica o prijímaní a vybavovaní podnetov o protispoločenskej činnosti](#)
- [Smernica o rovnakom zaobchádzaní a ochrane pred diskrimináciou – rodová rovnosť](#)

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: Smernica o vybavovaní sťažností je dostupná na:

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/Smernica_o_vybavovaní_sťažností_na_UCM.pdf

Sťažnosti, ktorých predmetom je porušenie Etického kódexu UCM rieši Etická komisia, ktorá je Etická komisia UCM je stálym poradným orgánom rektora: <https://www.ucm.sk/sk/eticka-komisia-01/>,

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/Rokovaci_poriadok_Etickej_komisie_UCM.pdf

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

- <https://www.ucm.sk/sk/disciplinarna-komisia-ucm/>
- https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/2021-43-Disciplinarny_poriadok_pre_studentov_Univerzity_sv._Cyrila_a_Metoda_v_Trnave.pdf
- https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/2021-44-Rokovaci_poriadok_Disciplinárnej_komisie_pre_studentov_Univerzity_sv._Cyrila_a_Metoda_v_Trnave.pdf

Fakulta masmediálnej komunikácie má zriadenú Disciplinárnu komisiu FMK: <https://fmk.sk/organy-fakulty/>.

5. INFORMAČNÉ LISTY PREDMETOV ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

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

Informačné listy sú dostupné v prílohách.

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

Link na aktuálny harmonogram: https://fmk.sk/download/Harmonogram_studia_2020_2021_novy.pdf

Rozvrhy sú zverejnené v akademickom informačnom systéme.

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>

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

- prof. Ing. Jarmila Šalgovičová, CSc. – jarmila.salgovicova@ucm.sk, <https://www.portalvs.sk/regzam/detail/13983>
- 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 a taktiež aj nižšie v texte – prehľadne pre prvý aj druhý stupeň štúdia.

Študijný program teória digitálnych hier ako súčasť odboru mediálne a komunikačné štúdiá reflektuje sociálne, kultúrne, psychologické, etické, estetické a technologické aspekty komunikácie so zameraním sa na mediálny produkt v digitálnej podobe – digitálne hry.

Päťica osôb zodpovedných za študijný program je vybraná takým spôsobom, aby boli schopné pokryť vybrané nosné témy jadra znalostí študijného odboru:

- teória a dejiny komunikácie (ekonomické, sociálne, kultúrne, estetické aspekty) - Pravdová, Šalgovičová, Mago, Trnka
- manažment organizácií - Šalgovičová
- mediálne, multimediálne a informačné obsahy v tradičnom a digitálnom prostredí - Pravdová, Šalgovičová, Mago, Trnka, Sedlák
- marketingová komunikácia a aj jej nástroje - Mago, Šalgovičová
- komunikačné médiá - tradičné a nové žánrové druhy - Sedlák, Mago, Pravdová
- teória a metodológia výskumu - Trnka, Pravdová
- techniky a technológie preprodukcie, produkcie a postprodukcie mediálnych a informačných produktov a autorských diel – Sedlák

Zdroj: <https://www.portalvs.sk/sk/studijne-odbory/zobrazit/medialne-a-komunikacne-studia>

Osoby zodpovedné za študijný program a profilové predmety, ktoré vyučujú:

prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.

- hry v dejinách kultúry - Bc.
- dejiny digitálnych hier - Bc.
- kultúrne kontexty digitálnych hier - Mgr.
- masová a mediálna kultúra - Mgr.

prof. Ing. Jarmila Šalgovičová, PhD.

- manažment a marketing - Bc.
- marketingová komunikácia - Mgr.

doc. Ing. Andrej Trnka, PhD.

- propedeutika mediálnych štúdií - Bc.
- metódy výskumu a práca s dátami - Bc.
- výskum médií a digitálnych hier - Mgr.

doc. Mgr. Art. Jozef Sedlák

- základné vizualizačné schopnosti - Bc.
- grafika a dizajn - Mgr.
- kreativita v spracovávaní digitálnych hier – Mgr.

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

- propedeutika digitálnych hier - Bc.
- herné mechaniky - Bc.
- marketing digitálnych hier - Bc.
- kreativita v spracovaní digitálnych hier - Mgr.
- marketingová komunikácia digitálnych hier Mgr.

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

Odkazy na VUPCH osôb zabezpečujúcich profilové predmety študijného programu sú dostupné v prílohách.

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 s uvedením kontaktu a prepojením na CRZVŠ je dostupné na tomto linku:

https://drive.google.com/file/d/1FbHdeco8ay_TWVD4hvOdeF9vWbWFJKUw/view?usp=sharing

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

Zoznam je dostupný v prílohách: https://drive.google.com/file/d/16QWGMwT3CxN6C-c_TFWIDey5fcy7QURv/view?usp=sharing

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

VUPCH školiteľov záverečných prác sa nachádzajú v mediálnom archíve FMK UCM v Trnave.

- Prístup do mediálneho archívu: archiv.fmk.sk

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

- Prihlasovacie meno: VUPCH
- Heslo: FMKucm2021

Návod na prihlásenie: po prihlásení do mediálneho archívu je potrebné kliknúť v hornom menu na "Štatistiky", následne kliknúť na ružové tlačidlo "Vedecko/umelecko - pedagogická charakteristika osoby", po kliknutí sa otvorí zoznam VUPCH všetkých pedagógov.

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

Bakalársky stupeň štúdia:

- Ines Dankičová - ines.dankicova@gmail.com
- Marek Galierik - mgalierik@gmail.com

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, <https://fmk.sk/profil/juliana-minarikova/>

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

- Koordinátori štúdiá: <https://fmk.sk/koordinatori-studia/>,
- Študijné oddelenie: <https://fmk.sk/studijne-oddelenie/>,
- Koordinátor mobilit na fakultnej úrovni: doc. PhDr. Ján Višňovský, PhD., jan.visnovsky@ucms.sk,
Koordinátor mobilit na univerzitnej úrovni: Oddelenie vonkajších vzťahov UCM: <https://www.ucm.sk/sk/oddelenie-vonkajcich-vztahov/> - Mgr. Simona Štefíčková, simona.stefickova@ucm.sk
- Knižnica FMK: <https://fmk.sk/kniznica/>, kniznica.fmk@ucm.sk, Stanislava Kovalčíková: stanislava.kovalcikova@ucm.sk, Martina Kulisievičová: martina.kulisievičova@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, Ing. Jozef Kšiňan - preukazy ISIC: jozef.ksinan@ucm.sk
- Oddelenie vedy a výskumu - Mgr. Andrea Tománková, PhD.: andrea.tomankova@ucm.sk, Mgr. Alexandra Gažicová, PhD.: alexandra.gazicova@ucm.sk
- Študentský domov - Mgr. Soňa Krahulcová: sona.krahulcova@ucm.sk, <https://www.ucm.sk/sk/studentsky-domov/>.
- Kariérne centrum - Mgr. Marianna Urmínová: urminova.m@gmail.com, <https://kariera.fmk.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, knižské 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, ale cieľom je vybaviť študenta aj 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. Fakulta disponuje mnohými špecializovanými učebňami, ktoré sú súčasťou Univerziténeho vedeckého parku:

(<https://www.ucm.sk/sk/unikatne-vedecke-a-kreativne-pracoviska-ako-sucasti-univerzitetneho-vedeckeho-parku/>): streamovacie štúdio, e-športová miestnosť, herná zóna, dielňa a muzeálna zbierka herných zariadení, HD štúdio, rozhlasové a podcastové štúdio, redakcia univerzitného časopisu, zvukové štúdio, učebne určené na projektové vyučovanie a prácu v skupinách, neuromarketingové laboratórium, počítačové miestnosti vybavené grafickými tabletmi a softvérmi na tvorbu digitálnych hier (Unity, Unreal, Adobe Balíček, Blender a iné) 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. Pri výučbe cudzieho jazyka je možné využiť digitálne tmočnicke laboratórium, ktorým univerzita disponuje.

Bakalárske štúdium:

- **herná zóna / laboratórium**
dejiny digitálnych hier
kľúčové svetové hry
- **dielňa a muzeálna zbierka herných zariadení**
dejiny digitálnych hier
kľúčové svetové hry,
- **e-športová miestnosť**
elektronický šport I., II.
elektronický šport III., IV.
elektronický šport V., VI.
- **streamovacie štúdio**
streaming a komentovanie digitálnych hier I., II.
streaming a komentovanie digitálnych hier III., IV.
streaming a komentovanie digitálnych hier V., VI.
- **HD štúdio**
streaming a komentovanie digitálnych hier I., II., audiovizuálna tvorba I., II.
streaming a komentovanie digitálnych hier III., IV., autorské praktikum - kamera, strih I., II.,

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

- streaming a komentovanie digitálnych hier V., VI., autorská AV tvorba I., II.
- **zvukové a podcastové štúdio**
autorské praktikum - zvuk I., II.
autorské praktikum - zvuk III., IV.
- **učebne projektovej výučby**
praktikum herného vývoja I., II., herné mechaniky, naratívny dizajn
praktikum herného vývoja III., IV., projektový manažment, marketing v digitálnych hrách, digitálny marketing I., II.
praktikum herného vývoja V., VI.
- **počítačové učebne - grafika**
základné vizualizačné schopnosti, 3D grafika a animácia I., II.
základy grafického spracovania hier, dizajn hernej postavy
dizajn herného prostredia, dizajn herných predmetov
- **počítačové učebne - vývoj + ostatné**
tvorba webových stránok I., II.,
vývojové nástroje I., II., modelovanie databázových systémov I., II.
vývojové nástroje III., IV., typografia a dizajn I., II.
- **tlmočnicke laboratórium**
anglický jazyk I., II., nemecký jazyk I., II.
anglický jazyk III. IV., nemecký jazyk III., IV.
- **Galéria Ludovíta Hlaváča (ako výstavnisko výstupov)**
základné vizualizačné schopnosti
základy grafického spracovania hier, dizajn hernej postavy, mediálny ateliér - výtvarná kultúra I., II.
dizajn herného prostredia, dizajn herných predmetov, animácia I., II., mediálny ateliér - výtvarná kultúra III., IV.
- **fotoateliéry**
fotografické praktikum I., II.,
reklamná fotografia a dizajn I., II.
- **Centrum mediálnej gramotnosti**
mediálna výchova a digitálne hry I., II.,
- **Kariérne centrum FMK** - odborná prax (počas celého štúdia)

Vybrané špecializované učebne je možné vidieť na nižšie uvedených linkoch:

- Priestory fakulty: <https://fmk.sk/priestory-fakulty/>
- Televízne štúdio: <https://www.ucm.sk/sk/hd-televizne-studio-fmk-tv/>
- Rozhlasové štúdio: <https://www.ucm.sk/sk/studentске-rozhlasove-studio-radio-aetter-1072-fm/>
- Špecializované pracovisko na testovanie digitálnych hier:
<https://www.ucm.sk/sk/specializovane-pracovisko-na-testovanie-digitalnych-hier-so-zameranim-na-elektronicky-sport/>
- Fotoateliéry: <https://www.ucm.sk/sk/fotoateliery/>
- Zvukové štúdio: <https://www.ucm.sk/sk/zvukove-studio/>
- Školiace mediálne centrum: <https://smc.fmk.sk/>
- Centrum mediálnej gramotnosti: <https://fmk.sk/centrum-medialnej-gramotnosti/>
- 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>) plní funkciu akademickej knižnice, ktorej hlavným poslaním je získavať, spracovávať, uchovávať a sprostredkovať informácie, literatúru a ďalšie kultúrne hodnoty.

Centrum informačných zdrojov UCM zahŕňa:

- Referát knižničných služieb - všetky knižničné jednotky sú spracované v knižničnom informačnom systéme DAWINCI, momentálne knižnica disponuje 56 374 knižnými jednotkami.
- Referát informačných služieb na rok 2021 Univerzita CM má prostredníctvom eurofondov a fin. prostriedkov MŠ predplatené nasledujúce databázy: SpringerLink, SpringerNature, ScienceDirect, Scopus, Web of Science. Ďalej majú študenti možnosť využívať databázu GALE Info Track a portály - Multivyhľadávač SUMMON, Portál Scientia, NAVIGA, 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 online prístup k elektronickým verziám dokumentov z knižničného fondu UCM v Trnave. Bolo spracovaných 393 titulov, čo je 61 487 strán.

V rámci fakulty majú študenti k dispozícii **Knižnicu FMK** - <https://fmk.sk/kniznica/>, knižnica disponuje cca 13250 knižnými jednotkami, študenti majú k dispozícii periodiká: SME, Wired, M&M, Score, Stratégie, Level, The Economist, Foto video, Pevnosť. Rovnako je prístupný **Archív FMK** - <http://archiv.fmk.sk/>, archív obsahuje 350 e-publikácií (monografií, skript, 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. 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 (t.z. marec 2020),

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

- 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 spozajzdná pre fakultu platená verzia G Suite Edu,

Okrem vyššie spomenutého UCM neskôr prešla aj k využívaniu služby Microsoft 365: <https://www.ucm.sk/sk/microsoft365/> a v rámci nej aj službu Microsoft Teams. Inštruktážne videá od Microsoftu sú dostupné: [odkaz1](#), [odkaz2](#), [odkaz3](#)

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

- Smernica o zásadách dištančného vzdelávania na FMK UCM v Trnave: <https://fmk.sk/download/dokumenty/Studium/smernica-1-2021.pdf>
- Smernica o priebehu skúškového obdobia na FMK UCM v Trnave: https://fmk.sk/download/smernica_priebeh-skuCC81sCC8CkoveCC81ho-obdobia.pdf

Smernica o dištančnej metóde výučba na UCM: https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/8_21_distančna_vyucba.pdf.

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, ktorí 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 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.

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

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 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 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.

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 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.

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/>

UKF v Nitre

Univerzita Konštantína Filozofa participuje na projekte KEGA O23UCM-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.

Ďalšie 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 mobilítnej 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.
- Vytvorenie medzinárodnej spolupráce s nórsym partnerom NOPA (the Norwegian Society of Composers and Lyricists) pri príprave projektu v rámci Grantov EHP na podporu podnikania v kultúre.

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

- 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 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 medzinárodných tímov spolupracujú na vývoji digitálnych hier.

e) Charakteristika na možnosť sociálneho, športového, kultúrneho, duchovného a spoločenského využitia.

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 udalosti:

<https://www.facebook.com/events/390066688955282/>
<https://www.facebook.com/events/441014053452607/>
<https://www.facebook.com/events/210889069815891/>
<https://www.facebook.com/events/1670292576395193/>

UniCon

Herný festival určený nielen pre študentov, ale aj širokú verejnosť nie je len trenažérom organizovania hráčskych podujatí, ale aj priestorom, kde sa študent môže dozvedieť o najnovších herných trendoch, vývojároch 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.

Informácie: <https://fmk.sk/fakultny-zivot/unicon/>

Vybrané udalosti :

<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/>

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://www.facebook.com/watch/?v=2145246618866065>
<https://www.facebook.com/watch/?v=392768985167283>
<https://www.facebook.com/644706085677991/videos/192485255904809>

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.

CS:GO - ZS AR 2019/2020	2. miesto v UniCup
CS: GO - LS AR 2019/2020	1. miesto UniCup
	3. miesto 3E Liga
CS: GO - ZS AR 2020/2021	1. miesto Esport liga
	1. miesto Unicup
	1. miesto 3E liga
	2. miesto Uni MSR
CS: GO - LS AR 2020/2021	2. miesto UniCup
LOL - LS AR 2020/2021	3. miesto UNI MSR
	3. miesto UniCup

Medzinárodné turnaje 2019/2020

LOL - Immortals - 1. miesto / 40
CS: GO Uni MSR - 9. miesto / 32
CS: GO - Active Duty Deployment - 8. miesto / 17
CS: GO - Road to 100 - 8. miesto / 41
CS: GO - Active Duty Deployment - 8. miesto / 38

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

Medzinárodné turnaje 2021

CS: GO - Community Cup 2 - REPUBLICAGUE TIPOS - 17. miesto / 114

CS: GO - FACEIT Greenhorn series lvl - 1.miesto / 32

CS: GO - FACEIT Greenhorn series lvl - 2. miesto / 32

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://www.facebook.com/events/1253908934817262/>

<https://www.facebook.com/events/125717871443406/>

<https://www.facebook.com/events/1655992188044020/>

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:

<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, 4Games, MČR / MSR, Y-Games, Dreamhack, IEM, Comic Con. 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/>

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. Redakciu časopisu prešlo mnoho redaktorov, publicistov, fotografov, grafikov.

Študenti majú k dispozícii telocvičňu a novovybudovanú posilňovňu, majú vyhradený čas v plavárni. O športové aktivity je na fakulte veľký záujem, cca. 300 študentov si zvolí každý AR predmet, ktorý je zameraný na šport. V študijnom pláne sú dva výberové predmety na šport: Kabinetné praktikum telovýchovy a športu a Pohybové aktivity. Študenti majú k dispozícii hodiny zadarmo hodiny jogy, zumbly, stolný tenis, volejbal, futbal. Počas onlinej výučby sa cvičenie jogy presunulo do onlineho prostredia. Kabinet športu: <https://fmk.sk/fakultny-zivot/kabinetny-#telovychova>

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

Študenti majú k dispozícii špecializované priestory zamerané na digitálne hry. Pravidelne organizujú e-športové turnaje a game jamy zamerané na vývoj hier. Fakulta je organizátor medzinárodného festival hier (viac informácií vyššie v texte).

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 posledných dvoch rokov sa podujatie premiestnilo do virtuálneho priestoru, to však neubralo na jeho popularite.

Záznam z podujatia: https://www.facebook.com/events/151083653599007/?active_tab=discussion

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 využitia za posledné dva roky je možné pozrieť tu:

https://www.facebook.com/FMK.UCM/events/?ref=page_internal

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

- Frejm - študentský festival filmu a videa: <https://fmk.sk/frejm-2021/>
- Marketingová súťaž KEMP: <https://kemp.fmk.sk/>
- FMK Day 2021: <https://www.facebook.com/events/151083653599007>
- Podujatie zamerané na duševné zdravie - Duša moja: <https://fmk.sk/dusa-moja/>
- Herný festival UniCon: <https://fmk.sk/unicon-2021/>,
<https://fmk.sk/unicon-2021-takto-vyzeral-vikend-vo-virtualnej-vikingskej-dedine/>
- Vianočné eventy: <https://fmk.sk/kabinet-eventov/>
- Vjamoce 2020: <https://www.facebook.com/events/379686826608883>
- Týždeň vedy a techniky 2021: <https://fmk.sk/tyzdenvedy/>
- Športové podujatie FMK RUN challenge:
https://www.facebook.com/events/474096827351616/?acontext=%7B%22event_action_history%22%3A%7B%22surface%22%3A%22page%22%7D%7D
- Športové podujatie: Rozhýb stuhnutý chrbát s Nika Fit:
https://www.facebook.com/events/2821853898064870/?acontext=%7B%22event_action_history%22%3A%7B%22surface%22%3A%22page%22%7D%7D

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

- Univerzita má Oddelenie vonkajších vzťahov: <https://www.ucm.sk/sk/medzinarodne-vztahy/>, <https://www.ucm.sk/sk/oddelenie-vonkajsich-vztahov/>,
- Podmienky upravuje Smernica o administrácii Erasmus+: https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/24_2021_administracia_erasmus+.pdf
- Fakulta má vytvorené vlastné oddelenie zahraničných vzťahov: <https://fmk.sk/referat-pre-medzinarodne-vztahy/> a taktiež vytvorenú pozíciu fakultného koordinátora Erasmu: kontakt na fakultného koordinátora: jan.visnovsky@ucm.sk
- Všetky informácie sú dostupné na: <https://fmk.sk/studijne-pobyty/>.

9. POŽADOVANÉ SCHOPNOSTI A PREDPOKLADY UCHÁDZAČA O ŠTÚDIUM ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

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

Bakalárske štúdium:

Základným predpokladom prijatia na študijný program I. stupňa je ukončené stredoškolské vzdelanie.

Štandardnou formou prijímacích skúšok sú písomné testy. Považujú sa za objektívne, pričom sú zabezpečené rovnaké podmienky na ich vykonanie pre každého uchádzača. Obsah prijímacích testov rešpektuje spravodlivý prístup ku vzdelaniu a v obsahu a rozsahu písomné testy nepresahujú rámec stredoškolského vzdelania. Výber obsahu korešponduje s ťažiskovými vzdelávacími oblasťami relevantnými pre študijný odbor mediálne a komunikačné štúdiá. Od uchádzača pre štúdium v tomto študijnom odbore sa požaduje znalosť základných pojmov v danom študijnom odbore a orientáciu v rámci všeobecných vedomostí z oblasti spoločenského, ekonomického a kultúrneho života.

Uchádzači o štúdium v ŠP teória digitálnych hier vykonávajú prijímaciu skúšku:

- písomný test zo všeobecných vedomostí a odborného rozhľadu,
- písomný test z anglického jazyka,
- ústny pohovor, ktorého cieľom je zistiť motiváciu uchádzača o štúdium v tomto študijnom programe.

Uchádzači o ŠP teória digitálnych hier pred ústnym pohovor vyplňajú krátky dotazník, cieľom je pomôcť fakulte získať predstavu o uchádzačoch:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc90Uzd1heLtnuXVXMBfKjhZyC1YmvqPHGdb4RshmhHSBay8Q/formResponse>

Podmienky prijímacieho konania na FMK UCM v Trnave:

https://fmk.sk/download/prijimacie_konanie_akademicky_rok_2021_2022_ucm_aktualizacia.docx

b) **Postupy prijímania na štúdium.**

Postupy prijímacieho konania sú upravené v smernici Poriadok prijímacieho konania:

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/29_21_Poriadok_prijimacieho_konania_na_UCM.pdf

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

c) Výsledky prijímacieho konania za posledné obdobie.

Výsledky prijímacieho konania za posledných 6 rokov - študijný program teória digitálnych hier - sú dostupné na linku:

- bakalársky stupeň štúdia: <https://drive.google.com/file/d/1zX9U7AUdGhHf1WKlgixYSuDjButIMt9V/view?usp=sharing>

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 SAA.

Pravidelné monitorovanie a hodnotenie študijných programov sa sústreďuje najmä na:

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

Študijné programy sú pravidelne revidované a hodnotené so zapojením študentov a ďalších zainteresovaných strán. Získané informácie sa analyzujú a programy sa upravujú tak, aby sa zabezpečila ich aktuálnosť. Revidované študijné programy sú zverejňované.

Fakulty a ostatné súčasti UCM na ktorých sa realizuje vzdelávanie uskutočňujú pravidelné monitorovanie a prehodnocovanie svojich študijných programov v súlade s *Vnútrošným systémom zabezpečovania kvality vzdelávacieho procesu na UCM* a v súlade s vlastnými fakultnými predpismi.

Univerzita sa pri získavaní spätnej väzby riadi smernicou: Získavanie relevantnej spätnej väzby od zainteresovaných strán: https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/Ziskavanie_relevantnej_spatnej_vazby_od_zainteresovanych_stran.pdf

Fakulty UCM majú vytvorené svoje komisie pre hodnotenie kvality, ktoré v súčinnosti s vedením fakúlt koordinujú a riadia proces monitorovania a hodnotenia študijných programov realizovaných na fakulte. Vstupmi pre proces kontroly sú námety, očakávania a záujmy všetkých zainteresovaných účastníkov z interného a externého prostredia fakulty (požiadavky praxe, trhu práce, zamestnávateľov, regiónu, atď.).

Funkciou hodnotenia je tiež overiť a zhodnotiť súlad názvu študijného programu s jeho obsahovým zameraním, súlad obsahu študijného plánu (predmetov a ich nadväznosti) s profilom absolventa, adekvátnosť rozsahu výučby predmetov, súlad študijného programu s požiadavkami praxe, ako aj splnenie ďalších cieľov študijného programu. Ak sa vyskytne nesúlad, príp. neaktuálnosť v obsahu študijného programu, navrhne učiteľ zodpovedný za študijný program ich odstránenie v procese prípravy nasledujúcej akreditácie daného študijného programu.

Hodnotenie každého študijného programu sa realizuje minimálne jedenkrát za tri akademické roky a prihlíada sa aj na:

- a) záujem uchádzačov o štúdium študijného programu,
- b) či študijný program zohľadňuje medzinárodnú dimenziu vzdelávania,
- c) či pri výučbe neprichádza k duplicitě obsahu predmetov.

Pre čo najväčšiu možnú mieru eliminácie rizika, že študent nezíska počas štúdia potrebné vedomosti, zručnosti a schopnosti na konci každého semestra prebiehajú stretnutia zástupcov pedagógov, študentov a predstaviteľov zariadení, v ktorých sa uskutočňuje odborná prax. Úlohou stretnutí je vyhodnotenie praxe z pohľadu všetkých zúčastnených strán a predstavenie návrhov na zlepšenie.

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

Na FMK UCM v Trnave je počas akademického roka realizovaných niekoľko typov dotazníkov, ktoré pomáhajú získať informácie o súčasnom stave vyučovacieho procesu, kvality štúdia, resp. dávajú spätnú väzbu na organizované podujatia. V minulosti fakulta využívala aj hodnotiaci systém Staffino, v ktorom mali študenti možnosť hodnotiť každého pedagóga zvlášť. V súčasnosti fakulta už túto aplikáciu nevyužíva, zameriava sa na hodnotenie prostredníctvom onlinových dotazníkov, ktoré plánuje využívať aj v budúcnosti.

Dotazník zameraný na hodnotenie predmetov a vyučujúcich – elektronické dopytovanie / písomné dopytovanie

Tento typ dotazníka je zameraný na zisťovanie kvality výučby konkrétneho predmetu, ktorý vedie určitý pedagóg. Dotazník je využívaný priebežne počas celého akademického roka, cieľom je identifikovať silné a slabé stránky vo vzťahu ku konkrétnemu predmetu a vyučujúcemu. Do budúcnosti plánuje fakulta využívať výhradne elektronickú formu dopytovania. Nevýhodou elektronického dopytovania je nižšia spätná väzba. Jednotlivé dotazníky sú vyhodnocované individuálne, individuálne sa riešia aj nápravné opatrenia.

V rámci dotazníka (v oboch formách) zisťujeme nasledovné parametre:

- zrozumiteľnosť cieľov predmetu,
- úroveň vypracovanie syláb,
- obsah predmetu,
- schopnosť pedagóga jasne vysvetliť učivo,
- príprava pedagóga na vyučovanie,
- náročnosť, užitočnosť a zaujímavosť predmetu,
- preukázanie dostatočných vedomostí pedagóga v danom odbore,
- informovanosť študentov o testoch resp. záverečnom hodnotení,

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

- ochota a komunikácia pedagóga,
- silné a slabé stránky predmetu,
- návrhy na zlepšenie.

Za AR 2020/2021 bolo realizované dotazníkové zisťovanie zamerané na hodnotenie výučbového procesu vo všetkých ŠP v dennej forme. Každý študent mal tak možnosť vyjadriť svoj názor a ohodnotiť vybraný predmet a pedagóga:

- celkovo bolo hodnotených 38 predmetov,
- zisťovala sa spokojnosť s realizáciou výučby 42 pedagógov,
- vyjadrovali sa študenti všetkých 5 študijných programov v každom ročníku, v bakalárskej aj magisterskej forme štúdia.
- bližší prehľad hodnotenia je dostupný na tomto linku:
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1G68I5AFQx6ez9w9Ibav84uPldmzCLZhqpFlv8IK0atE/edit?usp=sharing>
- Pozn. výsledky hodnotenia výučbového procesu nie sú verejné, avšak dostupné na fakultnom úložisku (v prípade záujmu poskytneme k nahliadnutiu).

Prvé skúsenosti a spokojnosť s **dištančným štúdiom** fakulta zisťovala medzi študentmi aj pedagógmi, výsledky sú dostupné na webovej stránke fakulty: <https://fmk.sk/hodnotenie-kvality/> (záložka Výsledky):

- https://fmk.sk/download/prve-skusenosti-s-online-vyucovanim-na-fmk-ucm-v-trnave_pedagogovia.pdf
- https://fmk.sk/download/prve-skusenosti-s-online-vzdelavanim-na-fmk-ucm-v-trnave_studenti.pdf

V rámci ďalšieho zisťovania bol realizovaný **dotazník spokojnosti študentov** (390 respondentov), kde vedenie fakulty zisťovalo názor študentov na:

- Ubytovanie, stravovanie
- Náročnosť štúdia
- Vybavenie fakulty
- Príprava na prax
- Mimoškolské aktivity
- Práca popri štúdiu

Výsledky dotazníka je možné pozrieť si na: <https://fmk.sk/velky-studentsky-prieskum-15-grafov-ktore-odhalili-co-netreba-zmenit-na-fmk/>

Na fakultnom Dni otvorených dverí je každoročne realizovaný **dotazník pre potenciálnych študentov** (219 respondentov), kde fakulta zisťuje:

- Odkiaľ sa účastníci DOD dozvedeli o FMK a o DOD
- Úroveň DOD
- Či je FMK prvá voľba? (64 % áno)
- Či účastníkov presvedčilo DOD podať si prihlášku na FMK (92 % áno)

Výsledky niektorých realizovaných dotazníkov sú dostupné na webovom sídle fakulty: <https://fmk.sk/hodnotenie-kvality/> (záložka "Výsledky").

Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave spätnú väzbu študentov spracováva a hodnotí, ide o dôležitý nástroj na zisťovanie kvality výučbového procesu resp. zisťovanie spokojnosti študentov v rôznych oblastiach študentského života (univerzitné a fakultné podujatia, materiálne-technické a priestorové vybavenie). Fakulta výsledky overuje a vyvodzuje dôsledky, prijíma nápravné opatrenia. Vo výučbovom procese sú nástrojmi na nápravu najmä: pohovory s nadriadenými (realizuje vedúci katedry, prodekan, dekan), hospitačná činnosť, resp. poskytnutie pomoci na odstránenie daného nedostatku.

- Smernica o zásadách spätnej väzby: <https://docs.google.com/document/d/1h-6MU7IkUm4coaKZ1N7JxQvRG2R9EEIk/edit>
- Zrealizované opatrenia na základe spätnej väzby: https://docs.google.com/document/d/1G8B7-fPt5sspE30cVTyqSdor87_Z0pN8/edit?rtppof=true

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.

Najnovšie zistenia o uplatnení absolventov sú dostupné z roku 2020, kde prostredníctvom **dotazníka pre absolventov** (253 respondentov), boli zistené nasledovné skutočnosti:

- Práca popri štúdiu, druh pracovného pomeru – 53 % v odbore, 40 % mimo odboru, 57 % práca na dohodu, 13 % sťaž.
- Ako rýchlo sa zamestnali po ukončení štúdia – 75 % hneď, 9 % najneskôr do 3 mesiacov, 16 % do jedného roku.
- Na akej pozícii pracujú – digital media specialist, marketing specialist, social media specialist
- Či pomohla vysoká škola s rozvojom ich kariéry – áno, skôr áno – 80 %.

Výsledky dotazníka je možné pozrieť si na: https://fmk.sk/uplatnenie_prieskum/

Táto forma spätnej väzby absolventov prebehla aj v minulosti, napr. v roku 2018: https://fmk.sk/download/dokumenty/Prieskum-uplatnenia-absolventov_2018.pdf

Spätná väzba od absolventov je mimoriadne dôležitá a prináša informácie potrebné pre strategické plánovanie fakulty. Výsledky dotazovania absolventov 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 absolventmi je podnetom pre vykonávanie zmien v študijnom programe, nakoľko reagovať na aktuálne problémy a výzvy v tak dynamickom dobre, akým mediálne a komunikačné štúdiá sú, je nevyhnutné.

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:

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/2021_stipendijny_poriadok_ucm.pdf

Disciplinárny poriadok:

<https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/2021-43->

[Disciplinarny_poriadok_pre_studentov_Univerzity_sv._Cyrila_a_Metoda_v_Trnave.pdf](#)

Ubytovací poriadok:

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/2021-27_Ubytovaci_poriadok_ucm.pdf

Smernica o zabezpečení všeobecne prístupného akademického prostredia pre študentov so špecifickými potrebami:

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/zabezpecenie_vseobecne_prístupneho_akademickeho_prostredia_pre_studentov_so_specifickymi_potrebami.pdf

Smernica o plagiátorstve:

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2019_smernica_o_plagiatorstve.pdf

Etický kódex študentov UCM:

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/2021/7_21_eticky_kodex_studentov.pdf

Postup pri predkladaní a schvaľovaní žiadosti o príspevok na športové a kultúrne aktivity študentov:

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/postup_pri_predkladani_a_schvalovani_ziadosti_2012.pdf

Školné a poplatky spojené so štúdiom:

<https://www.ucm.sk/sk/skolne-a-poplatky-spojene-so-studiom/>

https://www.ucm.sk/docs/organizacne_oddelenie/2020/skolne_a_poplatky_2020_2021.doc

Smernica o školnom a poplatkoch spojených so štúdiom:

https://www.ucm.sk/docs/legislativa/skolne_a_poplatky_spojene_so_studiom_2020.pdf