



TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER - OPIS ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Obsah študijného plánu možno rozčleniť do štyroch kategórií, reflektujúcich úroveň poznatkov i zručností absolventov bakalárskeho štúdia:

- prvou je základná, ťažisková problematika z oblastí masmediálnych štúdií, sociológie médií, psychológie médií, filozofie médií, kultúrnych štúdií a antropológie, (povinné predmety),
- druhú kategóriu tvorí problematika projektovania digitálnych hier, dramaturgie digitálnych hier, scenáristickej tvorby, digitálnej grafiky, zvukov a zvukových efektov v hrách (povinné predmety),
- tretiu kategóriu tvorí programovanie a s tým súvisiace technicko-technologické postupy a platformy, nevyhnutné ku kvalitnému fungovaniu hry,
- štvrtá kategória je tvorená z predmetov umožňujúcich individuálny výber v rámci užšieho zamerania a profesijnej špecializácie študentov z predchádzajúcich kategórií doplnených o umenovednú problematiku a predmety umožňujúce nadobudnúť špecifické zručnosti (voliteľné predmety).

Teoretické vedomosti, praktické schopnosti a zručnosti

Teoretickú bázu vedomostí absolventov študijného programu tvoria predmety implikujúce výskumné predmety a metodológiu rôznych vedných disciplín z oblasti sociálnych, humanitných, ekonomických a právnych vied. Absolvent študijného programu je vybavený univerzálnymi vedomosťami, ako aj poznatkami úzko špecializovanými, a to zo sféry kreatívnych digitálnych hier. Na teoretický fundament jednotlivých predmetov nadväzujú prípadové a aplikačné štúdie, vrátane tvorby rôznych kreatívnych výstupov, najmä kreovania finálneho produktu – digitálnej hry.

Charakteristika absolventa

Absolvent odboru masmediálne štúdia v študijnom programe **teória digitálnych hier** je vybavený základnou sumou teoretických a praktických vedomostí a schopností, na základe ktorých je kompetentný:

- podrobiť deskripcii a analýze jednotlivé typologické varianty a spôsoby digitálnej komunikácie,
- posúdiť mieru akceptovateľnosti vplyvov sociokultúrnych, psychologických a technologických faktorov pri kreovaní digitálnych hier a vedieť ich primerane zapracovať,
- posúdiť vplyv digitálnych hier na formovanie sociokultúrneho prostredia a psychológie jednotlivcov,
- samostatne pracovať pri projektovaní, programovaní digitálnych hier v kybernetickom priestore,
- disponovať schopnosťami, kompetenciami a zručnosťami z oblastí umeleckej grafiky, digitálnej grafiky, projektovania grafiky na báze najnovších technológií (animácia 2D, 3D, špeciálne svetelné efekty, textúry, modelovanie objektov, projektovanie virtuálneho prostredia),
- využiť nadobudnuté vedomosti ako tvorca zvukovej skladby v digitálnych hrách, t. j. komponovať prostredníctvom digitálnych technológií zvuk, meniť priestorový zvuk,



registrovať hlasové premeny, ovládať postupy postprodukčných prác pri implementácii zvukovej zložky,

- manažovať všetky fázy realizácie projektov digitálnych hier
- pracovať v kolektíve - v tímovej práci so spolutvorcami digitálnych hier, napríklad producentmi, scenáristami, programátormi atď.,
- koncipovať odporúčania pri propagovaní a distribúcii digitálnych hier a riadiť a organizovať v tomto smere všetky druhy komunikačných aktivít vo vzťahu k internému a externému prostrediu.

Uplatnenie absolventov - špecialistov v oblasti tvorby digitálnych hier v kreatívnom priemysle sú široké. Môže ísť o pozície tvorcov, dramaturgov, grafikov, tvorcov zvukových efektov, reklamných tvorcov, zameraných na osobitý segment počítačového trhu, ako i analytikov produkcie digitálnych hier v kontexte širších spoločenských a sociokultúrnych faktorov a pod. Uplatniť sa môžu v rôznych firmách zameraných na produkciu digitálnych formátov, zábavných hier, v marketingových, reklamných agentúrach, v oblastiach popularizácie vedy, techniky, matematiky, jazykovej kultúry, propagácii histórie, regiónu, štátu, pri tvorbe edukačných aktivít škôl či vzdelávacích firiem a agentúr. Absolvent:

- je profilovaný ako špecialista na tvorbu digitálnych hier, disponuje širokou škálou poznatkov z rôznych vedných disciplín, primárne však z oblasti mediálnych štúdií, masmediálnej a marketingovej komunikácie, rozšírených o špecifické predmety študijného programu,
- svoje uplatnenie nachádza v pozíciách tvorcov, projektantov, dramaturgov, grafikov, reklamných tvorcov, zameraných na osobitý segment počítačového trhu, analytikov produkcie digitálnych hier, na manažérskych pozíciách v rámci ich produkcie, propagácie a distribúcie,
- uplatňuje sa v rôznych firmách zameraných na produkciu, postprodukciiu, prezentáciu i distribúciu digitálnych formátov, zábavných, edukačných, propagačných, osvetových hier, v marketingových, reklamných agentúrach, v inštitucionalizovaných sektoroch zaberajúcich sa popularizáciou vedy, techniky, matematiky, jazykovej kultúry, propagáciou histórie, regiónu, štátu, či tvorbou edukačných aktivít škôl, vzdelávacích firiem a agentúr.

Špecializované predmety študijného programu:

- propedeutika digitálnych hier, hry v dejinách kultúry, mediálna informatika, výrazové prostriedky digitálnych hier, prípadové štúdie digitálnych hier, dramaturgia digitálnych hier, scenáristika a kybertextualita hier, sociologické a psychologické pôsobenie hier, úvod do vývojových nástrojov, marketing a inovácie v digitálnych médiách, grafika a zvuk v digitálnych hrách, odborná prax, právne aspekty digitálnych médií, kultúrne kontexty digitálnych hier, teória digitálnych hier, herná mechanika, kreativita v spracovávaní digitálnych hier, animácia v počítačových hrách, procesy produkcie a postprodukcie hier, výskum médií a počítačových hier, tvorba hudby do digitálnych hier, kritická analýza digitálnych hier, marketingová komunikácia digitálnych hier, grafika a dizajn digitálnych hier, edukácia v digitálnych hrách.