Dôvodová správa k úprave študijného programu TOFM,

št. plánu Herný dizajn v Bc. stupni

25.4.2025

Bakalársky stupeň

V bakalárskom stupni štúdia sa zameriavame na drobné úpravy v existujúcich predmetoch, ktoré zefektívnia výučbový proces a lepšie pomenujú obsahy predmetov.

1. ročník HD

AHD/**B**HM1/25	Herné mechaniky 1	2	1S	S	1	Z	Zacharovská	áno
AHD/**B**HM1/25	Herné mechaniky 2	2	1S	S	1	L	Zacharovská	áno

Zmena kódového označenia B-N predmetu, ktoré umožňuje, aby tento predmet si mohli voliť aj študenti z Mgr. stupňa a študenti z iných škôl.

AHD/BVDH1/25	Vizuálny dizajn hier 1	2	1S	S	1	Z	Engler	áno
AHD/BVDH2/25	Vizuálny dizajn hier 2	2	1S	S	1	L	Engler	áno

Nový pedagóg si požiadal o zmenu názvu pôvodného predmetu aby lepšie vyjaddril obsah, ktorý je v predmete obsiahnutý.

AHD/NTPV/25	Tímová práca VFXHD	2	1C	Abs	1	L	Šabík	

Nový predmet, ktorý vznikol ako reakcia na zlé nastavenie predmetu určeného prefilmárov a ktorý neakceptuje odlišnosť potrieb študentov HD v zameraní tvorbu Cut scén v Hernom dizajne.

AHD/BPPUVHD1/22	Prezentácia preprodukcie umeleckého výkonu HD 1	5		S	1	Z	Komisia + Labík	áno - hlavný profilový
AHD/BUVHD 1/22	Umelecký výkon HD 1	**5**		S	1	L	Komisia + Labík	áno - hlavný profilový

Zmena počtu kreditov.

2. ročník HD

AHD/NTDA1/25	Tvorba digitálnych asetov 1	2	1S	S	1	Z	Šabík	áno
AHD/NTDA2/25	Tvorba digitálnych asetov 2	2	1S	S	1	L	Šabík	áno

Zmena kódovania predmetu z B na N.

AHD/NPZP1/25	Zaklady programovania 1	2	1S	S	2	Z	Florek	áno
AHD/NPZP2/25	Zaklady programovania 2	2	1S	S	2	Z	Florek	áno

Zmena názvu predmetu pri pôvodnom pedagógovi. Názov lepšie odráža potreby študijného plánu s potrebou výučby programovania.

AVFX/**N**TTP1/25	Teória a tvorba písma 1	2	1S	S	2	Z	Šohajdová	
AVFX/**N**TTP2./25	Teória a tvorba písma 2	2	1S	S	2	L	Šohajdová	

Kozmetická úprava v kódovaní predmetu B sa mení na N s potrebou otvoriť tento predmet aj pre Mgr. stupeň aj pre iných študentov fakulty.

AHD/BDHD 1/22	Dejiny herného dizajnu 1	2	2S	S	2	Z	Buček	áno
AHD/BDHD2/22	Dejiny herného dizajnu 2	2	2S	S	2	L	Buček	áno

Presunutý predmet z 1. ročníka do 2. ročníka. Dôvodom sú štátne skúšky z predmetu v 3. ročníku.

3. ročník HD

AHD/BTPHD1/25	Tvorba príbehu v HD 1	2	1S	S	3	Z	Rihák Daniel	áno
AHD/BTPHD2/25	Tvorba príbehu v HD 2	2	1S	S	3	L	Rihák Daniel	áno

Zmena názvu predmetu so snahoun mposíliť potrebu prehĺbiť poznatky o narácii príbehu.

HD/BSHD1/22	Scénografia HD 1	2	**1S**	S	3	Z	Branický, Vrábelová	áno
HD/BSHD2/22	Scénografia HD 2	2	**1S**	S	3	L	Branický, Vrábelová	áno

Zmena počtu hodín z dvoch hodín týždenne na 1 hodinu týždenne.

HD/BDHD3/22	Dejiny herného dizajnu 3	2	2S	S	3	Z	Buček	áno
HD/BDHD4/22	Dejiny herného dizajnu 4	2	2S	S	3	L	Buček	áno

Presunutý predmet z 2. ročníka do 3. ročníka. Dôvodom sú štátne skúšky z predmetu v 3. ročníku.

HD/BHD/22	**HERNÝ DIZAJN BC KS** (prerekvizity: Herný dizajn, teória - projekt 6)	2		SS	3	Buček, Lipka	áno - hlavný profilový
HD/BHP/22	**TVORBA HERNÉHO PROSTREDIA BC KS** (prerekvizity: Tvorba herného prostredia 6)	2		SS	3	Achberger	áno - hlavný profilový

Zmena pedagógov.

Povinne voliteľné predmety AHD BC

AHD/NCHDA/25	Charakter dizajn A	2	1S	S	2,3	L,Z	Hlavatý	áno
AHD/NCHDB/25	Charakter dizajn B	2	1S	S	2,3	L,Z	Hlavatý	áno

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra.

AHD/NVDHA/25	Vizuálny dizajn hier A	2	1S	S	2,3	L,Z	Engler	áno
AHD/NVDHB/25	Vizuálny dizajn hier B	2	1S	S	2,3	L,Z	Engler	áno

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra. Tento princíp umožňuje lepšiu špecializáciu študentov na určitú oblasť HD.

AHD/NUHS/25	Úvod do herných štúdií	2	1S	S	2,3	L,Z	Buček	áno
AHD/NHVV/25	Hry vo výchove a vzdelávaní	2	1S	S	2,3	L,Z	Buček	áno

Ponuka teoretických predmetov na výber študentom.

AHD/NHMA/25	Herné mechaniky A	2	1S	S	3	L,Z	Zacharovská	áno
AHD/NHMB/25	Herné mechaniky B	2	1S	S	3	L,Z	Zacharovská	áno

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra. Tento princíp umožňuje lepšiu špecializáciu študentov na určitú oblasť HD.

AHD/NHEA/25	Herný engine A	2	1S	S	2,3	L,Z	Hollý, Achberger	áno
AHD/NHEB/25	Herný engine B	2	1S	S	2,3	L,Z	Hollý, Mravík	áno

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra. Tento princíp umožňuje lepšiu špecializáciu študentov na určitú oblasť HD.

AHD/NTA/25	Textúry A	2	1S	S	3	L,Z	Lopušný	áno
AHD/NTB/25	Textúry B	2	1S	S	3	L,Z	Lopušný	áno

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra. Tento princíp umožňuje lepšiu špecializáciu študentov na určitú oblasť HD.

AHD/NTPVA/25	Tímová práca VFXHD A	2	1C	Abs	2,3	L,Z	Šabík	
AHD/NTPVB/25	Tímová práca VFXHD B	2	1C	Abs	2,3	L,Z	Šabík	

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra. Tento princíp umožňuje lepšiu špecializáciu študentov na určitú oblasť HD. Predmet posiluje väzby medzi študentmi VFX a HD. Cieľom predmetu je zlepšovať schopnosti kinematografickej narácie v Hernom dizajne.

AHD/NEDA/25	Enviroment dizajn A	2	1S	S	1,2	L,Z	Hlavatý	áno
AHD/NEDB/25	Enviroment dizajn B	2	1S	S	1,2	L,Z	Hlavatý	áno

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra.

AHD/NTDAA/25	Tvorba digitálnych asetov A	2	1S	S	3	L,Z	Šabík	áno
AHD/NTDAB/25	Tvorba digitálnych asetov B	2	1S	S	3	L,Z	Šabík	áno

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra.

AHD/NIEA/25	Interaktívne efekty A	2	1S	S	3	L,Z	Ferko	áno
AHD/NIEB/25	Interaktívne efekty B	2	1S	S	3	L,Z	Ferko	áno

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra.

AHD/NKPA/25	Kreatívne programovanie A	2	1S	S	2	L,Z	Florek	áno
AHD/NKPB/25	Kreatívne programovanie B	2	1S	S	2	L,Z	Florek	áno

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra.

AHD/NMMHDA/25	Manažment a monetizácia HD A	2	1S	S	3	L,Z	Jelínek, Litecký Šveda	áno
AHD/NMMHDB/25	Manažment a monetizácia HD B	2	1S	S	3	L,Z	Jelínek, Litecký Šveda	áno

Vývoj filozofie výberových predmetov v študijnom pláne, kedy myšlienkou je, aby kuj každému dôležitému predmetu mali študenti blízko aj voľbou jedného semestra.

AHD/BSHDPPA/25	**BC** Stáž HD v profesionálnom prostredí A	6	6C	Abs	2,3	L,Z	Labík	áno
AHD/BSHDPPB/25	BC Stáž HD v profesionálnom prostredí B	6	6C	Abs	2,3	L,Z	Labík	áno

Len drobná úprava v názvosloví, kedy jasne odlišujeme Stáž v Bc. stupni a na Mgr. stupni.

AHD/NFNHPA/25	Fundraising a nezávislý herný projekt A	2	1S	S	2,3	L,Z	Brnčal, Kazankov?	áno
AHD/NFNHPB/25	Fundraising a nezávislý herný projekt B	2	1S	S	2,3	L,Z	Brnčal	áno

Nový predmet, ktorý by mal dávať schopnosti študentom vyhľadať si finančné prostriedky nezávisle od štátnych inštitúcií.

AHD/NSHDA/25	Scenáristika v HD A	2	1S	S	2,3	L,Z	Brnčal	áno
AHD/NSHDB/25	Scenáristika v HD B	2	1S	S	2,3	L,Z	Brnčal	áno

Pôvodný predmet, ktorý mení číselné označenie 1,2 za písomné označenie A,B.

HD/NZHHD1/25	Zvuk a hudba v hernom dizajne 1	2	1S	S	2,3	Z	Baľák	
HD/NZHHD2/25	Zvuk a hudba v hernom dizajne 2	2	1S	S	2,3	L	Baľák	

Pôvodný predmet meniiaci označenie kódu z B na N.

HD/NPZ/25	Prezentačné zručnosti	2	1S	S	2,3	Z	Zacharovská	

Nový predmet reagujúci na katastrofálne prezentačné schopnosti niektorých študentov.

AVFX/NUIA/25	Umelá inteligencia A	2	1S	S	1,2	Z,L	Ivanová
AVFX/NUIB/25	Umelá inteligencia B	2	1S	S	1,2	Z,L	Ivanová
AVFX/NUIC/25	Umelá inteligencia C	2	1S	S	2	Z,L	Ivanová
AVFX/NUID/25	Umelá inteligencia D	2	1S	S	2	Z,L	Ivanová

Nový predmet, ktorý je pre súčasnosť najdôležitejším trendom celého globálneho sveta počnúc filozofiou, technológiami, digitalizáciou a v neposlednom rade aj umeleckými trendmi. Význam umelej inteligencie asi netreba zdôrazňovať. Predmet má atribút N, čo znamená, že je dosiahnuteľný pre študentov na všetkých stupňoch vzdelávania, je označený písmenami A,B,C,D, čo znamená, že je variabilným jednosemestrálnou voľbou bez nadväznosti a v budúcnosti by mohol byť ponukaný aj verejnému priestoru iných vysokých škôl.

AVFX/NDSP1/25	Dramaturgia štruktúry príbehu 1	3	2P	S	2, 3	Z	Labík	
AVFX/NDSP2/25	Dramaturgia štruktúry príbehu 2	3	2P	S	2, 3	L	Labík	

Pôvodný predmet ktorý mení len názov. Obsah ostáva.

AVFX/NSCMA/25	Scénografia médií A	2	1S	ABS	2	Z	Vrábelová, Bránický	
AVFX/NSCMB/25	Scénografia médií B	2	1S	ABS	2	L	Vrábelová, Bránický	

Doplňuje sa koncepcia predmetu a podporuje spoluprácu so študentmi scenografie DF VŠMU.

AVFX/NMD1/25	Motiondesign 1	2	1S	S	1	Z	Janík	
AVFX/NMD2/25	Motiondesign 2	2	1S	S	1	L	Janík	

Predmet ktorý posilňuje tvorivosť herných projektov vo verejnom prostredí.