

**PROFIL ABSOLVENTA, CIELE VZDELÁVANIA A UPLATNENIE ABSOLVENTOV
ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU
TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER – BAKALÁRSKY STUPEŇ ŠTÚDIA**

PROFIL ABSOLVENTA ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER – 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 intenciách 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 teóriou 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. 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 nehermom prostredí.

Absolvent/ka má po ukončení bakalárskeho stupňa štúdia 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 štúdia 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 V ŠTUDIJNOM PROGRAME TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER – bakalársky stupeň štúdia

Absolvent bakalárskeho stupňa študijného programu teória digitálnych hier má nasledovné teoretické vedomosti:

- Je schopný logicky rozlišovať postupnosť vývoja nástrojov interpersonálnej, spoločenskej a masmediálnej komunikácie a zaradiť 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.

Absolvent bakalárskeho stupňa študijného programu teória digitálnych hier má nasledovné praktické schopnosti a zručnosti:

- 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.

Absolvent bakalárskeho stupňa študijného programu teória digitálnych hier disponuje nasledovnými doplňujúcimi vedomosťami, schopnosťami a zručnosťami:

- 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.

UPLATNENIE ABSOLVENTOV ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER - bakalársky stupeň štúdia

Absolvent sa môže uplatniť na rôznych pozíciách a pracovať ako:

- 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 .