

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

PROFIL ABSOLVENTA ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER – magisterský stupeň štúdia

Druhý stupeň štúdia študijného programu teória digitálnych hier je zameraný na prehľbovanie vedomostí a zručností nadobudnutých počas bakalárskeho stupňa štúdia. Absolventi odboru mediálne a komunikačné štúdiá v študijnom programe teória digitálnych hier sú na 2. stupni magisterského štúdia vybavení širokou škálou teoretických a praktických vedomostí zručností i skúseností, na základe ktorých sú profesionálne pripravení a kompetentní kriticky analyzovať produkciu digitálnych hier s využitím adekvátnych vedeckých metód skúmania. Absolventi vedia posúdiť mieru akceptovateľnosti vplyvov sociokultúrnych, psychologických, didaktických a technologických faktorov pri kreovaní digitálnych hier a vedieť ich spracovať a zapracovať do konceptu i projektu a sú schopní posúdiť vplyv digitálnych hier na formovanie sociokultúrneho prostredia a psychológie jednotlivcov, ako aj predpokladané účinky a vplyvy reklamných, vzdelávacích, výchovných, popularizačných či zábavných digitálnych hier. Vedia kriticky pristupovať k hodnoteniu digitálnych hier a sú schopní ich posudzovať z hľadiska recenzného či publicistického. Absolventi sú tiež pripravení pracovať samostatne, ale aj tímovo pri projektovaní a programovaní digitálnych hier v kybernetickom priestore, ale aj v reálnych podmienkach naživo, takže vedia spolupracovať v kolektíve - v tímovej práci so špecializovanými autormi – odborníkmi pri tvorbe a realizácii digitálnych hier, predkladať podklady pre rozhodnutia ohľadne promotion a distribúcie digitálnych hier a riadiť i organizovať všetky druhy komunikačných aktivít vo vzťahu k internému a externému prostrediu. Absolventi dokážu riadiť projektovanie a proces produkcie digitálnych hier a tiež by mali disponovať vysokými kompetenciami a skúsenosťami z oblastí tvorby umeleckej grafiky, digitálnej grafiky, projektovania grafiky na báze najnovších technológií (animácia 2D, 3D, špeciálne svetelné efekty, textúry, modelovanie objektov, projektovanie a animácia virtuálneho prostredia) a vytvoriť zvukové skladby v digitálnych hrách, t. j. komponovať prostredníctvom digitálnych technológií zvuk, meniť priestorový zvuk, registrovať hlasové premeny, v rámci produkčných a postprodukčných prác ovládať a implementovať postupy pri tvorbe zvukových zložiek, ak preferujú túto špecializáciu v produkcii digitálnych hier.

CIELE VZDELÁVANIA V ŠTUDIJNOM PROGRAME TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER – magisterský stupeň štúdia

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

Absolvent/ka sa po úspešnom ukončení druhého stupňa štúdia teórie digitálnych hier hlbšie orientuje nielen v tvorbe produktov digitálno-herného priemyslu, ale predovšetkým aj v oblasti dizajnovania osobitej kultúry, ktorá je sekundárnym prejavom (produktom) tohto priemyslu a je šírená tak v subkultúrnom, lokálnom, ako aj v globálnom meradle. Vie subkultúrne prostredie a kultúrne fenomény identifikovať, pozná ich atribúty i charakteristiky a dokáže s nimi komunikovať. Okrem širokého prehľadu v oblasti mediálnych a komunikačných štúdií je absolvent/ka odborníkom/čkou na herné štúdiá, na participačnú kultúru a v oblasti fanúšikovských štúdií pričom rozumie využitiu týchto poznatkov v marketingovej komunikácii a pri produkcii digitálnych hier, ale aj pri kritickom prístupe k systému produkcie a produktom populárnej kultúry. Absolvent/ka dokáže rozmýšľať v súvislostiach, čo znamená, že je schopný/á predpokladať a objektívne vyhodnocovať jednotlivé zákonitosti fungovania digitálnych hier, a to nielen zo psychologického a sociologického hľadiska, ale aj v širších prepojeniach na súčasnú filozofiu, aktuálnu produkciu masovej a mediálnej kultúry. Absolvent/ka má taktiež široký prehľad nielen o globálnom, ale aj lokálnom hernom trhu a developeroch, a to nielen v teoretickej, ale aj prakticko-skúsenostnej rovine. Profil absolventa dopĺňa tiež schopnosť digitálne hry sledovať a skúmať z

teoretického i empirického hľadiska, a to prostredníctvom celého radu kvalitatívnych i kvantitatívnych metód, ktoré sa štandardne používajú pri výskume digitálnych hier. Absolvent taktiež pozná základy didaktiky potrebné pri využívaní hier vo vzdelávacom procese a teda aj gamifikácie edukačných aktivít.

Absolvent/ka magisterského stupňa štúdia:

- Má hlboké prierezové vedomosti v špecializovanej oblasti hernej žurnalistiky, vrátane poznania súvislostí a vzťahov k súvisiacim odborom, najmä audiovizuálnej, auditívnej žurnalistiky, tlačenej a webovej žurnalistiky.
- Má široké poznatky z konkrétnych oblastí filozofie médií ako je ontológia, epistemológia, axiológia, antropológia a etika médií, ovláda metodológiu, ktorá sa používa vo filozofii médií.
- Pozná a rozumie metódam a postupom, ktoré sú využívané v rámci výskumov v mediálnych a komunikačných štúdiách a vie analyzovať a syntetizovať teoretické vedomosti a uvedomuje si hranice týchto vedomostí.
- Orientuje sa v subkultúrach hráčov a vie prostredníctvom adekvátnych výskumných metód skúmať špecifické potreby, postoje a očakávania fanúšikov.
- Pozná sociokultúrne a psychologické kontexty správania a konania hráčskej komunity, vrátane ich herných preferencií.
- Kriticky analyzuje produkty digitálno-herného priemyslu s ohľadom na jeho lokálne i globálne atribúty a charakteristiky.
- Má široký prehľad o minulosti a prítomnosti českého a slovenského herného trhu.
- Disponuje základnými didaktickými znalosťami.
- Dokáže zasadiť herné médiá a platformy do kontextu masovej, populárnej a mediálnej kultúry.
- Je schopný/á realizovať systematický rozbor i reflexívnu analýzu digitálnych hier.

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

Počas druhého stupňa štúdia absolvent/ka nadobúda zručnosti nevyhnutné pre jeho/jej ďalšie pôsobenie v hernom priemysle, ale aj príblych mediálnych odvetviach. Absolvent/ka je schopná pristupovať k tvorbe digitálnych hier z hľadiska všetkých fáz tvorby herného produktu, od ideového nápadu až po aktivity súvisiace s postprodukciou hier. Vie navrhnúť marketingový plán digitálnej hry so zreteľom na špecifické potreby tohto produktu a dokáže efektívne komunikovať s fanúšikom, resp. cieľovou skupinou. V rámci procesu tvorby hier dokáže zapojiť rôzne kreatívne postupy, a to z hľadiska rôznych odvetví produkcie. Absolvent/ka ovláda 2D, 3D, vektorovú grafiku a je schopný/á vytvoriť koncept art. Okrem toho ovláda základy algoritmizácie, ako pokročilého vývojového nástroja digitálnych hier. Taktiež vie zhodnotiť prínos vhodnej hudby do digitálnej hry a má predpoklady vytvárať hudbu i zvuky do digitálno-herného média. Absolvent/ka má skúsenosť s prácou na dlhotrvajúcom projekte, na základe čoho je schopný/á pracovať na zadaniach zadávateľa a komunikovať projekt v tíme. Po ukončení druhého stupňa štúdia vie rozmýšľať nad digitálnymi hrami do takej miery, že je schopný/á tvorby základných novinárskych obsahov (textov, auditívnych a audiovizuálnych obsahov) a žánrov s hernou tematikou, a taktiež vystupovať ako autorita na herných streamoch v audiovizuálnej forme najmä v segmente e-športov. V oblasti elektronických športov vie vystupovať nielen v pozícii hráča, ale má také skúsenosti, ktoré ho v tíme posúvajú a predurčujú aj na funkčné miesto trénera.

Absolvent/ka magisterského stupňa štúdia:

- Ovláda postupy spravodajského a publicistického informovania o hrách na rôznych mediálnych platformách.
- Má vytvorený herný zážitok s dôležitými lokálnymi digitálnymi hrami minulosti a súčasnosti.
- Dokáže aplikovať poznatky o hrách do edukačného procesu vo formálnom i neformálnom vzdelávaní.
- Ovláda kreatívne postupy tvorby digitálnych hier.
- V oblasti produkcie hier sa špecializuje na grafiku, zvuk, alebo vývoj digitálnych hier.
- Ovláda aj postprodukčné postupy, ktoré aplikujú po vydaní herného projektu.
- Je odborníkom na marketingovú komunikáciu digitálnych hier.

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

Prevažne povinne voliteľné predmety sú orientované na rozvoj mäkkých zručností, pričom absolvent/ka magisterského stupňa štúdia má možnosť po jeho ukončení mať za sebou svoj vlastný herný vývojársky projekt, ktorý vie pretaviť do podnikateľského projektu.

Absolvent/ka druhého, magisterského stupňa štúdia:

- Dokáže efektívne komunikovať požiadavky, problémy a výzvy v rámci tímu i smerom k tretím stranám.
- Vie efektívne spolupracovať v tíme na základe svojich osobnostných charakteristík.
- Má základné organizačné zručnosti týkajúce sa manažmentu práce, času a projektu a dokáže viesť tím.
- Má skúsenosť s prácou na dlhodobých projektoch.
- Dokáže nájsť riešenie k vzniknutému problému.
- Ovláda pracovnú etiku.
- Dokáže zapojiť kritické a kreatívne myslenie.
- Vie komunikovať v cudzom jazyku.

UPLATNENIE ABSOLVENTOV ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER - magisterský stupeň štúdia

Absolvent sa môže uplatniť na rôznych pozíciách a pracovať ako:

- herný výskumník,
- lektor výučby digitálnych hier,
- lektor tvorby digitálnych hier,
- herný žurnalista / recenzent,
- projektový manažér (project owner),
- marketingový špecialista na gamifikáciu,
- nezávislý herný vývojár,
- e-športový manažér / tréner,
- generalista (ovláda základy rôznych špecializácií a chápe ich prepojenia),
- level dizajnér,
- peoples' partner,
- herný marketér.