# Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

| | |
|---|---|
| **Vysoká škola** | Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave |
| **Fakulta** | FMK UCM |
| **Kód predmetu** | KUK/22bdKOMU018/22 |
| **Názov predmetu** | ateliér streamingu II. |
| **Rozsah** | 2C |
| **Počet kreditov** | 2 |
| **Vyučujúci** | Mgr. Matúš Višváder, PhD. (prednášajúci), Mgr. Ladislav Halama, PhD. (prednášajúci), Mgr. Dušan Blahút, PhD. (prednášajúci) |

### Podmienky na absolvovanie predmetu

Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. • Vypracovanie dvoch priebežných zadaní. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných zadaných úloh. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): 20% hodnotenia tvorí účasť na seminároch 30% hodnotenia tvorí plnenie priebežných zadaní na seminároch 50% hodnotenia tvorí plnenie záverečného zadania

### Záverečné hodnotenie

Záverečná hodnotiaca stupnica: 100 – 92 =A 91 - 83 =B 82 – 74 =C 73 – 65 =D 64 - 56 =E 55 a menej = FX

### Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: - pozná základy používania streamovacie platformy a ich špecifiká Zručnosti: - realizuje technické zabezpečenie streamu - prácuje s obsahom a formátom streamu Komeptencie: - zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti - dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building) - plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku

### Stručná osnova predmetu

Predmet je zameraný na zlepšovanie poznatkov a zručností v oblasti tvorby herného audiovizuálneho obsahu v reálnom čase. Základ predmetu tvoria cvičenia z tvorby gameplay streamov (simultánneho hrania a komentovania digitálnych hier) a komentovania streamov komeptitívnych hier hraných medzi tímami a jednotlivcami. Jadro predmetu tvoria prednášky a workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektami videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.

### Sylabus predmetu

Študenti majú v rámci predmetu možnosť komentovať a spolukomentovať zápasy univerzitného tímu v rôznych ligách a súťažiach, alebo tvoriť vlastný herný obsah a získavať spätnú väzbu od skúsených

mentorov. Súčasťou aktivít je budovanie spoločnej značky pod ktorou na škole bude takýto obsah vznikať a v prípade záujmu aj budovanie publika individuálnych osobných brandov jednotlivých streamerov a komentátorov. Predmet prebieha formou koordinovanej individuálnej aktivity počas semestra.

## Odporúčaná literatúra

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
Taylor, T. L. (2018). Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton Studies in Culture and Technology.
Smith, M., & Telang, R. (2019). Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment. MIT Press.
Bent, B. (2021). The Twitch Streaming Guide for Gamers: A Comprehensive Guide to Twitch Streaming for Video Gaming Enthusiasts. Independently published.
Arditi, D. (2021). Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Emerald Publishing.

## Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

Slovenský