

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMASK/22bdAMES011/22
Názov predmetu	digitálne médiá II.
Rozsah	2P
Počet kreditov	5
Vyučujúci	Mgr. Peter Krajčovič, PhD. (prednášajúci), prof. Mgr. Norbert Vrabec, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená je max. 2 absencia (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach).

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):

60 % hodnotenia tvorí vypracovanie a prezentácia semestrálneho projektu zameraného na vypracovanie prípadovej štúdie konkrétnej digitálnej platformy alebo digitálnej aplikácie (40 +20 bodov),

40 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (max. počet bodov je 40 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, že študent dosiahol minimálne 22 bodov.

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov.

Záverečná hodnotiacia 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 získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- nadobudne teoretické a praktické vedomosti o problematike informačnej a dátovej gramotnosti a jej význame pre jednotlivca a spoločnosť,
- získa orientáciu v súčasných systémoch a platformách pre prácu s dátami,
- osvojí si súvislosti medzi teoretickým rámcom dátovej gramotnosti a digitálnymi platformami a systémami, ktoré sa v rámci uvedeného prostredia využívajú,
- je schopný aplikovať v praxi komplexné poznatky súvisiace s procesmi získavania, triedenia, tvorby, analýzy, vyhodnotenia, distribuovania, vizualizácie, prezentovania a zdieľania dát,
- je schopný využívať pokročilé nástroje, systémy a platformy na prácu s dátami, informáciami a ich aplikáciu na rozsiahle spektrum riešených úloh v rámci vzťahov s médiami,
- osvojí si samostatnosť v organizovaní a plánovaní práce s dátami a schopnosť samostatne riešiť a analyzovať problémy súvisiace s manažovaním informácií vo vzťahoch s médiami.

Stručná osnova predmetu

- 1) Digitálne médiá a edukačné softvérové platformy, nástroje využiteľné vo vzdelávaní.
- 2) Rozvoj životných zručností a kľúčových kompetencií v kontexte využívania informačných a komunikačných technológií a otvorených vzdelávacích zdrojov.

- 3) Digitálne technológie a nové médiá a ich využitie vo vede a výskume.
- 4) Akademické digitálne platformy a aplikácie
- 5) Kooperačné platformy a aplikácie, platformy na zvýšenie produktivity.
- 6) Servisné platformy, hybridné aplikácie.
- 7) Digitálne nástroje na prácu s dátami a ich vizualizáciu, dátové a štatistické platformy.
- 8) Infografika a dátová žurnalistika.
- 9) Spotrebiteľské a produktové digitálne platformy.
- 10) Inovatívne metódy využívania digitálnych médií, technológií a práce s dátami vo výskume médií a mediálnej komunikácie.
- 11) Inovatívne metódy využívania digitálnych médií, technológií a práce s dátami v marketingu a marketingovom výskume.
- 12) Prezentácie praktických študentských prác z oblasti digitálnych médií, skupinová diskusia, hodnotenie.

Odporúčaná literatúra

- Campbell, R., Martin, C. H., & Fabos, B. (2019). Media & Culture: Mass Communication in a Digital Age. Bedford/St. Martin's.
- Delfanti, A., & Arvidsson, A. (2019). Introduction to Digital Media. Wiley-Blackwell.
- Fuchs, C. H. (2021). Social Media: A Critical Introduction. Sage.
- Hrdinaková, L., & Fázik, J. (2021). Informačná gramotnosť a informačné vzdelávanie. Slovenská pedagogická knižnica.
- Lanning, S., & Gerrity, C. (2022). Concise Guide to Information Literacy. Libraries Unlimited.
- Lévy, P. (2000). Kyberkultura. Karolinum.
- Pilný, I. (2016). Digitální ekonomika. BizBooks.
- Osvaldová, B., & Tejkalová, A. (2010). Žurnalistika v informační společnosti: Digitalizace a internetizace žurnalistiky. Karolinum.
- Safko, L., & Brake, D. (2009). The Social Media Bible: Tactics, Tools, and Strategies for Business Success. John Wiley & Sons.
- Schmidt, E., & Cohen, J. (2015). Nová doba digitální. Impossible.
- Tahirli, Z. K. (2023). Mastering Prompt Engineering: Unlock the Full Potential of ChatGPT. Amazon Kindle Edition.
- Van Dijk, J. (2020). The Network Society. SAGE.
- Vrabec, N. (2013). Mediá a informácie v práci s mládežou. UCM.
- Vrabec, N. (2019). Onlinová komunikácia - základné pojmy a súvislosti. In Masmediálne štúdiá pre uchádzačov o štúdium (pp. 26-56). Letra Edu.
- Wolfram, S. (2023). What Is ChatGPT Doing... and Why Does It Work? Wolfram Media.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský