

Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24bdTEDI018/24
Názov predmetu	community building I.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), Mgr. Martin Paučin (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %). 80 % hodnotenia tvorí aktívne zapojenie do praktických aktivít predmetu, najmä prípravy a realizácie audiovizuálneho a digitálneho obsahu, živého vysielania, relácií, reportáží, obsahových a komunikačných výstupov alebo mediálnych a komunitných aktivít. Akceptované sú rôzne formy zapojenia študenta podľa charakteru realizovanej aktivity, najmä v oblasti moderovania, komentovania, produkcie, technického zabezpečenia, tvorby obsahu, komunikácie alebo organizácie. 20 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na teoretickej časti výučby, workshopoch a praktických cvičeniach. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

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, zručnosti a kompetencie:

1) Teoretické zázemie (vedomosti):

- pozná základné princípy tvorby audiovizuálneho a digitálneho obsahu,
- rozumie základným princípom prípravy a realizácie živého vysielania,
- pozná základné technické a produkčné prvky práce s obrazom a zvukom,
- pozná základné princípy prípravy rôznych audiovizuálnych a obsahových formátov,
- rozumie významu obsahového plánovania a základom dramaturgie,
- pozná základné princípy komunikácie s publikom a budovania komunity,
- rozumie úlohe digitálnych komunikačných kanálov pri distribúcii a propagácii obsahu.

2) Praktické zázemie (zručnosti):

- dokáže sa podieľať na príprave a realizácii audiovizuálneho a digitálneho obsahu,
- dokáže sa zapojiť do technického a produkčného zabezpečenia živého vysielania alebo iného audiovizuálneho výstupu,
- dokáže pracovať so základnými prvkami obrazovej a zvukovej produkcie,

- dokáže sa podieľať na príprave a realizácii relácie, reportáže, živého vysielania alebo iného obsahového formátu,
- dokáže primerane vystupovať pred kamerou, mikrofónom alebo publikom,
- dokáže vytvárať a prispôbovať obsah pre digitálne komunikačné kanály,
- dokáže využívať základné postupy komunikácie s publikom a podpory jeho zapojenia.

3) Kompetencie:

- je schopný spolupracovať v produkčnom alebo tvorivom tíme a rešpektovať rozdelenie úloh,
- je schopný zodpovedne plniť pridelené úlohy pri príprave a realizácii mediálnych a komunitných aktivít,
- dokáže efektívne komunikovať s členmi tímu a publikom,
- dokáže tvorivo pristupovať k príprave obsahu a riešeniu základných produkčných úloh,
- je schopný prispôbiť svoju činnosť charakteru obsahu, cieľovej skupine a komunikačnému prostrediu,
- dokáže reflektovať realizovaný obsah alebo aktivitu a identifikovať možnosti ich zlepšenia.

Stručná osnova predmetu

- Základy tvorby audiovizuálneho a digitálneho obsahu.
- Základy prípravy a realizácie živého vysielania.
- Technické a produkčné zabezpečenie audiovizuálnej tvorby.
- Základy práce s obrazom, zvukom a audiovizuálnou technikou.
- Moderovanie, komentovanie a vystupovanie pred publikom.
- Príprava relácií, reportáží a ďalších obsahových formátov.
- Základy obsahového plánovania a dramaturgie.
- Komunikácia s publikom a budovanie komunity.
- Tvorba, distribúcia a propagácia obsahu v digitálnom prostredí.
- Praktická realizácia mediálnych, komunitných a fakultných aktivít.

Sylabus predmetu

Predmet poskytuje základné teoretické poznatky a praktické skúsenosti z oblasti tvorby audiovizuálneho a digitálneho obsahu, živého vysielania a budovania komunity. Pozornosť venuje základom obsahovej, technickej a produkčnej prípravy, práci s obrazom a zvukom, moderovaniu a vystupovaniu, príprave relácií, reportáží a ďalších obsahových formátov. Súčasťou predmetu sú princípy obsahového plánovania, komunikácie s publikom, distribúcie a propagácie obsahu v digitálnom prostredí. Praktická časť umožňuje študentom zapájať sa do tvorby a realizácie mediálnych, komunitných a fakultných aktivít a osvojovať si základné postupy tímovej produkcie.

Odporúčaná literatúra

Giertz, J. N., Weiger, W. H., Törhönen, M., & Hamari, J. (2022). Content versus community focus in live streaming services: How to drive engagement in synchronous social media. *Journal of Service Management*, 33(1), 33–58.

Hutchinson, J. (2023). *Digital intermediation: Unseen infrastructure for cultural production*. Routledge.

Jiang, C., He, L., & Xu, S. (2024). Relationships among para-social interaction, perceived benefits, community commitment, and customer citizenship behavior: Evidence from a social live-streaming platform. *Acta Psychologica*, 250, 104534.

Lee, Y.-H., Yuan, C. W., & Bi, N. (2025). Investigating social presence in “In Real Life” streaming for community building. *New Media & Society*, 27(1), 379–403.

Tran, C. (2024). Mastering community management: Chaos, compassion, and connections in gaming communities. CRC Press.