

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24bdTEDIO21/24
Názov predmetu	community building IV.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), Mgr. Martin Paučin (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Výsledné hodnotenie bude pozostávať z hodnotenia zapojenia študenta v jednotlivých aktivitách a miery osvojenia vyučovaných postupov.

Predmet má priebežné hodnotenie, teda študenti uskutočňujú aktivity počas semestra. Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100). 80 % hodnotenia tvorí aktivita na streamovaní/ komentovaní / nakrúcaní na vybraných platformách. 20 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na prednáškach a workshopoch.

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami < 92-100 % >

B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami < 83-91 % >

C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky < 74-82 % >

D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby < 65-73 % >

E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám < 56-64 % >

FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta < 0-55 % >

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
- moderuje diskusie
- vytvára obsah pre sociálne siete

Kompetencie:

- zlepšuje komunikačné a prezentačné schopnosti
- dokáže získavať a udržiavať publikum (audience building)
- plánovať obsah a frekvenciu publikovania / vysielania - budovať osobnú značku
- ovláda základy propagácie na sociálnych sieťach

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. Úvod predmetu tvoria workshopy slúžiace k oboznámeniu sa s technologickými aspektmi videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, klúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény, ale aj práce s nástrojmi pre budovanie komunity, sociálnymi sieťami a diskusnými platformami. Študenti následne samostatne tvoria obsah pre jednotlivé komunikačné kanály.

Odporúčaná literatúra

Arditi, D. (2021). Streaming culture: Subscription platforms and the unending consumption of culture. Emerald Publishing.

Bent, B. (2021). The Twitch streaming guide for gamers: A comprehensive guide to Twitch streaming for video gaming enthusiasts. Independently published.

Smith, M., & Telang, R. (2017). Streaming, sharing, stealing: Big data and the future of entertainment. MIT Press.

Taylor, T. L. (2018). Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming. Princeton University Press.