Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/25meTEDI026/25
Názov predmetu	building of community I.
Rozsah	24sC
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), Mgr. Martin Paučin (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %). 70 % hodnotenia tvorí aktívne zapojenie do praktických aktivít predmetu, najmä plánovania, prípravy, realizácie a vyhodnocovania 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, koordinácie alebo organizácie. 30 % 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 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 získa tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

1) Teoretické zázemie (vedomosti):

- rozumie princípom plánovania, tvorby, produkcie a distribúcie audiovizuálneho a digitálneho obsahu,
- pozná princípy prípravy a realizácie živého vysielania a rôznych audiovizuálnych a digitálnych formátov,
- rozumie technickým, obsahovým a produkčným aspektom audiovizuálnej tvorby,
- pozná princípy dramaturgie a strategického obsahového plánovania,
- rozumie princípom komunikácie s publikom a možnostiam jeho aktívneho zapájania,
- pozná princípy budovania, rozvoja a udržiavania komunít v digitálnom prostredí,
- rozumie možnostiam distribúcie, propagácie a vyhodnocovania obsahu a komunitných aktivít.

2) Praktické zázemie (zručnosti):

- dokáže navrhovať, plánovať a realizovať audiovizuálny a digitálny obsah,
- dokáže zabezpečiť vybrané technické, obsahové a produkčné činnosti pri realizácii živého vysielania alebo iného audiovizuálneho formátu,
- dokáže pripraviť obsahovú a dramaturgickú koncepciu relácie, reportáže, živého vysielania alebo iného

obsahového formátu,
- dokáže primerane využívať moderovanie, komentovanie a ďalšie formy komunikácie s publikom,
- dokáže plánovať a realizovať obsahovú komunikáciu prostredníctvom digitálnych komunikačných kanálov,
- dokáže navrhovať postupy na zapájanie publika a rozvoj komunity,
- dokáže sa podieľať na plánovaní a realizácii mediálnych a komunitných aktivít,
- dokáže vyhodnocovať realizovaný obsah a navrhovať možnosti jeho ďalšieho rozvoja.

3) Kompetencie:

- je schopný samostatne a zodpovedne plánovať svoju činnosť v rámci tvorivého a produkčného procesu,
- dokáže spolupracovať a koordinovať vybrané obsahové, technické, produkčné alebo organizačné činnosti,
- dokáže efektívne komunikovať s členmi tímu, účastníkmi a publikom,
- dokáže prijímať primerané rozhodnutia pri riešení obsahových, technických a organizačných situácií,
- je schopný prispôsobiť komunikačné a obsahové postupy cieľovej skupine, účelu a charakteru komunity,
- dokáže kriticky hodnotiť realizované aktivity a využívať spätnú väzbu pri ich ďalšom rozvoji,
- je schopný tvorivo pristupovať k návrhu a realizácii mediálnych a komunitných aktivít.

Stručná osnova predmetu

- Plánovanie a koncepcia audiovizuálneho a digitálneho obsahu.
- Príprava a realizácia živého vysielania a ďalších audiovizuálnych formátov.
- Technické a produkčné zabezpečenie audiovizuálnej tvorby.
- Obsahová a dramaturgická príprava relácií, reportáží a ďalších formátov.
- Moderovanie, komentovanie a komunikácia s publikom.
- Koordinácia obsahových, technických a produkčných činností.
- Strategické plánovanie komunikácie a obsahu.
- Budovanie, rozvoj a aktivizácia komunity.
- Distribúcia, propagácia a vyhodnocovanie obsahu v digitálnom prostredí.
- Plánovanie a realizácia mediálnych a komunitných aktivít.

Sylabus predmetu

Predmet je zameraný na rozvoj pokročilejších poznatkov a praktických zručností v oblasti plánovania, tvorby, realizácie a vyhodnocovania audiovizuálneho a digitálneho obsahu a budovania komunity. Pozornosť venuje obsahovej a dramaturgickej koncepcii, technickému a produkčnému zabezpečeniu, moderovaniu a komunikácii s publikom, ako aj strategickému plánovaniu obsahu a komunitných aktivít. Súčasťou predmetu je distribúcia a propagácia obsahu, práca so spätnou väzbou a vyhodnocovanie realizovaných aktivít. Praktická časť je prispôsobená organizácii externej formy štúdia a umožňuje študentom samostatne alebo tímovo pripravovať a realizovať mediálne a komunitné aktivity a aplikovať získané poznatky vo vlastnej tvorivej a produkčnej praxi.

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.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský a anglický jazyk