Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/25meTEDI029/25
Názov predmetu	building of community IV.
Rozsah	24sC
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Michal Kabát, PhD. (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 55 % bodov (celkovo 55 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
- pracuje s obsahom a formátom streamu
Kompetencie:
- 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 aspektmi videostreamingu, práce s kamerou a mikrofónom, kľúčovaním obrazu, spectatingu a komponovania scény.

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 / anglický jazyk