Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21bdTEDI033/21
Názov predmetu	elektronický šport I.
Rozsah	2S
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), Mgr. Martin Paučin (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %). 30 % hodnotenia tvorí aktívna participácia na e-športových súťažiach, turnajoch, ligách alebo iných organizovaných e-športových aktivitách na lokálnej, národnej alebo medzinárodnej úrovni. Akceptované sú rôzne formy zapojenia študenta, najmä v pozícii hráča, trénera, manažéra, organizátora, člena realizačného tímu alebo v inej relevantnej pozícii súvisiacej s realizáciou e-športových aktivít. 40 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na pravidelných praktických a tréningových aktivitách v rámci predmetu. 30 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na teoretickej časti výučby. 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):

- pozná základné princípy fungovania elektronického športu a jeho organizačného prostredia,
- rozumie základným princípom súťažného hrania digitálnych hier,
- pozná základné úlohy a postavenie jednotlivých aktérov pôsobiacich v e-športovom prostredí,
- rozumie významu tréningového procesu, tímovej spolupráce, komunikácie a stratégie v elektronickom športe,
- pozná základné princípy komunikácie, prezentácie a budovania identity e-športového tímu.

2) Praktické zázemie (zručnosti):

- dokáže aplikovať základné princípy systematického tréningu v prostredí elektronického športu,
- dokáže efektívne komunikovať a odovzdávať relevantné informácie počas tímových aktivít,
- dokáže analyzovať herné a súťažné situácie a primerane na ne reagovať,
- dokáže využívať základné strategické a rozhodovacie postupy pri riešení úloh v e-športovom prostredí,
- dokáže sa podieľať na komunikácii a propagácii e-športového tímu a tvorbe obsahu súvisiaceho s jeho činnosťou,

- dokáže prispôsobiť formu a spôsob komunikácie charakteru tímu, cieľovej skupine a komunikačnému prostrediu.

3) Kompetencie:

- je schopný efektívne spolupracovať v tíme a rešpektovať rozdelenie tímových rolí,
- rozvíja schopnosť samostatného a tímového rozhodovania,
- dokáže uplatňovať princípy vedenia, motivácie a tímovej spolupráce,
- je schopný pracovať podľa stanoveného plánu a prispôsobovať svoje konanie aktuálnej situácii,
- je schopný aktívne sa podieľať na prezentácii tímu a rozvoji jeho komunikačných aktivít,
- rozvíja schopnosť udržiavať pozornosť a primerane reagovať v časovo a psychicky náročných situáciách,
- dokáže reflektovať vlastný výkon a identifikovať možnosti ďalšieho rozvoja.

Stručná osnova predmetu

Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na e-športových podujatiach. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy.

Predmet je zameraný na prehlbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu. Študenti v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske, manažérske, alebo organizátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.

Sylabus predmetu

Predmet poskytuje základné teoretické poznatky a praktické skúsenosti z oblasti elektronického športu. Zameriava sa na fungovanie e-športového prostredia, súťažné hranie, tréningový proces, tímovú spoluprácu, komunikáciu, strategické rozhodovanie a základné organizačné aspekty elektronického športu. Pozornosť venuje aj prezentácii e-športového tímu, jeho komunikácii a obsahovým a propagačným aktivitám. Praktická časť predmetu umožňuje študentom rozvíjať schopnosti prostredníctvom tréningových, tímových, organizačných, komunikačných a súťažných aktivít a aplikovať získané poznatky v prostredí elektronického športu.

Odporúčaná literatúra

Bobrovich, I. (2024). Esports: Insider tips on succeeding in the industry that is shaping the future of entertainment. Springer.

Hayday, E., Collison-Randall, H., & Kelly, S. (Eds.). (2022). Esports insights. Routledge.

Jenny, S. E., Besombes, N., Brock, T., Cote, A. C., & Scholz, T. M. (Eds.). (2024). Routledge handbook of esports. Routledge.

Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of using digital games for improving team cohesion: A systematic review of the literature. Acta Ludologica, 6(1), 46–65.

Torres-Toukoumidis, A. (Ed.). (2024). Esports and the media: Challenges and expectations in a multi-screen society. Routledge.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský a anglický jazyk