Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21bdTEDI038/21
Názov predmetu	elektronický šport VI.
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.

Priebežné hodnotenie

Predmet má priebežné hodnotenie. 30 % hodnotenia tvorí aktívna participácia na e-športových súťažiach, turnajoch, ligách alebo iných organizovaných e-športových aktivitách. 40 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na pravidelných praktických a tréningových aktivitách. 30 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na teoretickej časti výučby. 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.

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

1) Teoretické zázemie (vedomosti):

- pozná princípy fungovania elektronického športu a jeho organizačného, súťažného a mediálneho prostredia,
- rozumie fungovaniu e-športového tímu a úlohám jednotlivých aktérov v jeho rámci,
- rozumie princípom tréningového procesu, tímovej spolupráce, komunikácie, stratégie, vedenia a koordinácie,
- pozná princípy plánovania, organizácie, realizácie a vyhodnocovania e-športových aktivít,
- rozumie možnostiam využitia analýzy individuálneho a tímového výkonu,

- pozná princípy komunikácie, prezentácie, propagácie a budovania identity e-športového tímu.

2) Praktické zázemie (zručnosti):

- dokáže aplikovať princípy systematického individuálneho a tímového tréningu,
- dokáže efektívne komunikovať, koordinovať činnosť a odovzdávať relevantné informácie počas tímových a súťažných aktivít,
- dokáže analyzovať herné a súťažné situácie a využívať vhodné strategické a rozhodovacie postupy,
- dokáže analyzovať a vyhodnocovať individuálny a tímový výkon a získané poznatky využívať pri ďalšej činnosti,
- dokáže sa podieľať na plánovaní, príprave, realizácii a vyhodnotení e-športových aktivít,
- dokáže sa podieľať na komunikácii, prezentácii a propagácii e-športového tímu a tvorbe obsahu súvisiaceho s jeho činnosťou,
* dokáže prispôsobiť obsah, formu a spôsob komunikácie cieľovej skupine, účelu a komunikačnému prostrediu.

3) Kompetencie:

- je schopný efektívne spolupracovať v tíme a samostatne a zodpovedne plniť svoju úlohu,
- dokáže uplatňovať princípy vedenia, motivácie, koordinácie a tímového rozhodovania,
- je schopný samostatne riešiť úlohy súvisiace s fungovaním a činnosťou e-športového tímu,
- dokáže prevziať primeranú mieru zodpovednosti za tímové, súťažné, organizačné a komunikačné aktivity,
- je schopný prispôsobiť svoje konanie meniacim sa podmienkam a riešiť problémové a záťažové situácie,
- je schopný aktívne sa podieľať na rozvoji a prezentácii e-športového tímu,
- dokáže kriticky reflektovať výsledky vlastnej a tímovej činnosti a formulovať možnosti ďalšieho rozvoja.

Stručná osnova predmetu

1. Elektronický šport a jeho organizačné, súťažné a mediálne prostredie.
2. Fungovanie e-športového tímu a tímové roly.
3. Individuálny a tímový tréningový proces.
4. Komunikácia, spolupráca, vedenie a koordinácia v e-športovom tíme.
5. Strategické rozhodovanie a riešenie herných a súťažných situácií.
6. Analýza a vyhodnocovanie individuálneho a tímového výkonu.
7. Plánovanie, organizácia, realizácia a vyhodnocovanie e-športových aktivít.
8. Identita, prezentácia a komunikácia e-športového tímu.
9. Propagácia a tvorba obsahu v prostredí elektronického športu.
10. Praktická realizácia tímových, súťažných, organizačných a komunikačných aktivít.

Sylabus predmetu

Predmet poskytuje teoretické poznatky a praktické skúsenosti z oblasti elektronického športu a zameriava sa na ich samostatnú aplikáciu v tímovom, súťažnom, organizačnom a komunikačnom prostredí. Pozornosť venuje fungovaniu e-športového tímu, tréningovému procesu, tímovej spolupráci, komunikácii, vedeniu, koordinácii, strategickému rozhodovaniu a analýze výkonu. Súčasťou predmetu sú organizačné, mediálne a propagačné aspekty elektronického športu vrátane plánovania, realizácie a vyhodnocovania e-športových aktivít, prezentácie tímu a tvorby obsahu súvisiaceho s jeho činnosťou. Praktická časť predmetu umožňuje študentom samostatnejšie pôsobiť v rôznych rolách a aplikovať získané poznatky pri tréningových, tímových, súťažných, organizačných a komunikačných aktivitách.

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