Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21mdTEDI022/21
Názov predmetu	kreatívne praktikum elektronického športu 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 alebo mediálneho tímu alebo v inej relevantnej pozícii súvisiacej s realizáciou e-športových aktivít. 40 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na pravidelných praktických, tréningových a tvorivých 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):

- rozumie fungovaniu elektronického športu ako súťažného, organizačného, mediálneho a komunikačného prostredia,
- pozná princípy fungovania e-športových tímov, organizácií, súťaží a podujatí,
- rozumie princípom tréningového procesu, tímovej spolupráce, komunikácie, stratégie a vedenia v elektronickom športe,
- pozná princípy plánovania a realizácie e-športových aktivít a podujatí,
- rozumie významu marketingu, komunikácie, prezentácie a budovania identity e-športového tímu alebo organizácie,
- pozná možnosti tvorby a využitia mediálneho a propagačného obsahu v prostredí elektronického športu.

2) Praktické zázemie (zručnosti):

- dokáže aplikovať poznatky z oblasti elektronického športu pri praktických, tímových a súťažných aktivitách,

- dokáže analyzovať herné a súťažné situácie a využívať vhodné strategické a rozhodovacie postupy,
- dokáže sa podieľať na plánovaní, príprave, realizácii a vyhodnotení e-športových aktivít a podujatí,
- dokáže efektívne komunikovať a koordinovať činnosť v rámci e-športového tímu alebo realizačného tímu,
- dokáže navrhovať a realizovať komunikačné a propagačné aktivity v prostredí elektronického športu,
- dokáže tvoriť a prispôsobovať obsah súvisiaci s činnosťou e-športového tímu, organizácie alebo podujatia rôznym cieľovým skupinám a komunikačným prostrediam,
- dokáže prepájať herné, organizačné, marketingové a mediálne aspekty elektronického športu pri praktickej realizácii aktivít.

3) Kompetencie:

- je schopný samostatne a zodpovedne riešiť úlohy v rámci e-športového prostredia,
- dokáže efektívne spolupracovať, komunikovať a koordinovať svoju činnosť s ostatnými členmi tímu,
- je schopný uplatňovať princípy vedenia, motivácie a tímového rozhodovania,
- dokáže tvorivo pristupovať k riešeniu organizačných, komunikačných a obsahových úloh,
- dokáže prevziať primeranú mieru zodpovednosti za prípravu a realizáciu tímových, súťažných, organizačných a komunikačných aktivít,
- je schopný prispôsobiť svoje konanie meniacim sa podmienkam a riešiť problémové a záťažové situácie,
- dokáže kriticky reflektovať výsledky vlastnej a tímovej činnosti a formulovať možnosti ich ďalšieho rozvoja.

Stručná osnova predmetu

1. Elektronický šport ako súťažné, organizačné, mediálne a komunikačné prostredie.
2. Fungovanie e-športových tímov, organizácií a súťaží.
3. Tréningový proces, tímová spolupráca a strategické rozhodovanie.
4. Vedenie, komunikácia a koordinácia v e-športovom prostredí.
5. Plánovanie a realizácia e-športových aktivít a podujatí.
6. Marketing a komunikácia v elektronickom športe.
7. Identita, prezentácia a propagácia e-športového tímu alebo organizácie.
8. Tvorba mediálneho a propagačného obsahu v elektronickom športe.
9. Praktická realizácia tímových, organizačných, mediálnych a komunikačných aktivít.
10. Analýza, reflexia a vyhodnotenie realizovaných aktivít.

Sylabus predmetu

Predmet je zameraný na praktickú aplikáciu a rozvíjanie poznatkov a zručností v oblasti elektronického športu na úrovni magisterského štúdia. Prepája súťažné a tímové aspekty elektronického športu s jeho organizačnou, marketingovou, mediálnou a komunikačnou stránkou. Pozornosť venuje fungovaniu e-športových tímov a organizácií, tréningovému procesu, strategickému rozhodovaniu, vedeniu a koordinácii, ako aj plánovaniu a realizácii e-športových aktivít a podujatí. Súčasťou predmetu je komunikácia a propagácia e-športových tímov a organizácií, budovanie ich identity a tvorba obsahu súvisiaceho s ich činnosťou. Praktická časť podporuje samostatnú a tvorivú prácu študentov pri tímových, súťažných, organizačných, marketingových a mediálnych 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