

# Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

|                |                                                                           |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Vysoká škola   | Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave                                   |
| Fakulta        | FMK UCM                                                                   |
| Kód predmetu   | KDH/21mdTEDIO23/21                                                        |
| Názov predmetu | kreatívne praktikum elektronického športu II.                             |
| Rozsah         | 2S                                                                        |
| Počet kreditov | 2                                                                         |
| Vyučujúci      | Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), Mgr. Martin Paučin (prednášajúci) |

## Podmienky na absolvovanie predmetu

Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach. Podmienkou absolvovania predmetu je aktívna účasť na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy.

30 % hodnotenia tvorí aktívna participácia na turnajoch na niektorej z domácich, alebo medzinárodných súťaží, prípadne zapojenie sa do lokálnej, národnej, alebo medzinárodnej ligy. 40 % hodnotenia tvorí aktívna účasť na pravidelných tréningoch 30 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach Akceptované sú pozície hráčov, trénerov, menežérov a streamerov/komentátorov

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:

- získa základné poznatky o aktuálnych kompetitívnych hrách a súťažiach

Zručnosti:

- zlepši si motorické schopnosti, reflexy a výdrž

- zvýši si level udržiavania pozornosti

Kompetencie:

- nadobudne základné komunikačné schopnosti

- aplikuje motivačné mechanizmy

- dokáže pracovať v tíme

- vie sa strategicky rozhodovať

- vie rýchlo podávať informácií

- je schopný aplikovať princípy a pravidlá leadershipu
- je schopný sa držať plánu
- zvláda stresové situácie v psychickej pohode

### **Stručná osnova predmetu**

Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na esportových 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 prehľbovanie 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 alebo manažérske schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni. Voliteľným prvkom výučby sú tiež marketingovo orientované workshopy, ktoré sa zameriavajú na marketing e-športovej organizácie alebo turnaja/eventu a tiež na organizovania podujatí elektronického športu.

### **Odporúčaná literatúra**

Scholz, T. M. (2019). eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Palgrave.

Jacobson, J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press.

Collis, W. (2020). The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosseta Books.

Finch, D. J., O'Reilly, N., & Abeza, G. (2019). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference.

Kabát, M. (2022). Esports and the Media: Challenges and Expectations in a Multi-Screen Society. In Acta Ludologica, 5(2), 110-111.

Kovalčík, J., Švecová, M., & Kabát, M. (2023). Viability of Using Digital Games for Improving Team Cohesion: A Systematic Review of the Literature. In Acta Ludologica, 6(1), 46-65.

### **Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu**

slovenský / anglický jazyk