Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21mdTEDI024/21
Názov predmetu	kreatívne praktikum elektronického športu III.
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, streamera, komentátora, 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 tímovej spolupráce, strategického rozhodovania, vedenia a koordinácie v elektronickom športe,
- pozná princípy plánovania, organizácie, realizácie a vyhodnocovania e-športových aktivít a podujatí,
- rozumie princípom marketingovej a mediálnej komunikácie v elektronickom športe,
- pozná možnosti budovania identity, prezentácie a rozvoja komunikačných aktivít e-športového tímu alebo organizácie,
- rozumie možnostiam využitia rôznych foriem mediálneho a digitálneho obsahu v prostredí elektronického športu.

2) Praktické zázemie (zručnosti):

- dokáže aplikovať poznatky z oblasti elektronického športu pri tímových, súťažných, organizačných a mediálnych aktivitách,
- dokáže analyzovať a vyhodnocovať individuálny a tímový výkon a využívať získané poznatky pri ďalšej činnosti,
- dokáže koordinovať činnosť a komunikáciu členov tímu pri riešení praktických úloh,
- dokáže sa podieľať na plánovaní, organizácii, realizácii a vyhodnotení e-športových aktivít a podujatí,
- dokáže navrhovať a realizovať marketingové, komunikačné a propagačné aktivity v prostredí elektronického športu,
- dokáže tvoriť a prispôsobovať obsah súvisiaci s e-športovým tímom, organizáciou alebo podujatím rôznym cieľovým skupinám a komunikačným prostriediam,
- dokáže prepájať súťažné, organizačné, marketingové a mediálne aspekty elektronického športu pri praktickej realizácii aktivít.

3) Kompetencie:

- je schopný samostatne a zodpovedne riešiť komplexnejšie úlohy v prostredí elektronického športu,
- dokáže efektívne spolupracovať, viesť a koordinovať činnosť v rámci tímu,
- je schopný uplatňovať princípy vedenia, motivácie a tímového rozhodovania,
- dokáže tvorivo pristupovať k riešeniu organizačných, komunikačných, marketingových a obsahových úloh,
- dokáže prevziať primeranú mieru zodpovednosti za prípravu, realizáciu a vyhodnotenie e-športových aktivít,
- je schopný reagovať na meniace sa podmienky a riešiť problémové a záťažové situácie,
- dokáže kriticky reflektovať vlastnú a tímovú činnosť, identifikovať nedostatky a formulovať možnosti ďalšieho rozvoja.

Stručná osnova predmetu

1. Elektronický šport ako súťažné, organizačné, mediálne a komunikačné prostredie.
2. Fungovanie a koordinácia e-športových tímov a organizácií.
3. Tímová spolupráca, stratégia, vedenie a rozhodovanie.
4. Analýza a vyhodnocovanie individuálneho a tímového výkonu.
5. Plánovanie, organizácia a realizácia e-športových aktivít a podujatí.
6. Marketingová a mediálna komunikácia v elektronickom športe.
7. Identita, prezentácia a propagácia e-športového tímu alebo organizácie.
8. Tvorba a distribúcia mediálneho a digitálneho obsahu.
9. Praktická realizácia a koordinácia tímových, organizačných, mediálnych a komunikačných aktivít.
10. Analýza, reflexia a vyhodnotenie realizovaných aktivít.

Sylabus predmetu

Predmet je zameraný na tvorivú a samostatnú aplikáciu poznatkov a zručností v oblasti elektronického športu. Prepája súťažné a tímové aspekty elektronického športu s jeho organizačnou, marketingovou, mediálnou a komunikačnou stránkou. Pozornosť venuje tímovej spolupráci, strategickému rozhodovaniu, vedeniu a koordinácii, analýze výkonu, ako aj plánovaniu, organizácii, realizácii a vyhodnocovaniu e-športových aktivít a podujatí. Súčasťou predmetu je marketingová a mediálna komunikácia, budovanie identity a prezentácie e-športových tímov a organizácií a tvorba obsahu súvisiaceho s ich činnosťou. Praktická časť podporuje samostatnú a tvorivú prácu študentov, koordináciu tímových činností a prepájanie súťažných, organizačných, marketingových a mediálnych aspektov 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