

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21mdTEDIO25/21
Názov predmetu	kreatívne praktikum elektronického športu IV.
Rozsah	2S
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), Mgr. Martin Paučin (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

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

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 získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- preverí si svoje individuálne hráčske kvality,
- zvládne rolu profesionálneho hráča,
- rozvíja aj ďalšie komunikačné zručnosti a prácu v tíme,
- učí sa zvládať stresové situácie,
- je schopný koordinovať priebeh hry a interakciu medzi hráčmi,
- učí sa ovládať svoje emócie, priznať chyby a pracovať na nej,
- zúčastní sa univerzitného turnaja Unicap,
- zlepšuje si organizačné schopnosti,
- ovláda základy marketingovej komunikácie v elektronickom športe a v organizácii podujatí v tejto oblasti,
- má prehľad o organizovaní podujatí v elektronickom športe.

Stručná osnova predmetu

1. Obsahom výučby budú teoretické prednášky a mentorované tréningy, ktorých cieľom bude pripraviť tímy schopné reprezentovať školu na e-športových podujatiach.
2. Voliteľnou súčasťou predmetu je tiež možnosť uchádzať sa o cenovo zvýhodnený medzinárodný

certifikát v niektorom z online vzdelávacích kurzov zameraných na elektronické športy.

3. Predmet je zameraný na prehĺbovanie vedomostí a praktických zručností v oblasti elektronického športu, ktorý postupne začína ekonomicky a mediálne konkurovať tradičnému športu.

4. Študenti v rámci predmetu budú mať možnosť rozvíjať svoje hráčske alebo manažérske schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.

5. 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