Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21mdTEDI025/21
Názov predmetu	kreatívne praktikum elektronického športu IV.
Rozsah	2S
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Martin Paučin (prednášajúci), Mgr. Michal Kabát, PhD. (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 a riadenia 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 a ich využitiu v prostredí elektronického športu,
- pozná princípy budovania identity, prezentácie a komunikácie e-športového tímu alebo organizácie,
- rozumie možnostiam tvorby a využitia mediálneho a digitálneho obsahu pri komunikácii e-športových aktivít.

2) Praktické zázemie (zručnosti):

- dokáže samostatne 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 ďalšom rozhodovaní,
- dokáže koordinovať činnosť a komunikáciu členov tímu pri riešení praktických úloh,
- dokáže plánovať a podieľať sa na organizácii, realizácii a vyhodnotení e-športových aktivít a podujatí,
- dokáže navrhovať a realizovať marketingové, komunikačné a propagačné aktivity v prostredí elektronického športu,
- dokáže tvoriť, prispôsobovať a využívať obsah súvisiaci s e-športovým tímom, organizáciou alebo podujatím pre rôzne cieľové skupiny a komunikačné prostredia,
- dokáže prepájať súťažné, organizačné, marketingové, mediálne a komunikačné 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 prevziať primeranú mieru zodpovednosti za rozhodovanie, prípravu a realizáciu e-športových aktivít,
- dokáže tvorivo pristupovať k riešeniu organizačných, komunikačných, marketingových a obsahových úloh,
- je schopný reagovať na meniace sa podmienky a riešiť problémové a záťažové situácie,
- dokáže kriticky posudzovať výsledky vlastnej a tímovej činnosti a formulovať možnosti ich ďalšieho rozvoja,
- je schopný prepájať poznatky a zručnosti z rôznych oblastí elektronického športu pri samostatnej a tímovej práci.

Stručná osnova predmetu

1. Elektronický šport ako súťažné, organizačné, mediálne a komunikačné prostredie.
2. Fungovanie, vedenie a koordinácia e-športových tímov a organizácií.
3. Tímová spolupráca, stratégia a rozhodovanie.
4. Analýza a vyhodnocovanie individuálneho a tímového výkonu.
5. Plánovanie, organizácia, realizácia a vyhodnocovanie e-športových aktivít a podujatí.
6. Marketingová a mediálna komunikácia v elektronickom športe.
7. Identita, prezentácia a propagácia e-športových tímov a organizácií.
8. Tvorba a využitie mediálneho a digitálneho obsahu.
9. Praktické prepájanie tímových, súťažných, organizačných, marketingových a mediálnych aktivít.
10. Reflexia a vyhodnotenie realizovaných aktivít a možností ich ďalšieho rozvoja.

Sylabus predmetu

Predmet je zameraný na samostatnú a tvorivú aplikáciu poznatkov a zručností v oblasti elektronického športu v tímovom, súťažnom, organizačnom, marketingovom a mediálnom prostredí. Pozornosť venuje fungovaniu a vedeniu e-športových tímov, tímovej spolupráci, strategickému rozhodovaniu, koordinácii a 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 samostatné a tvorivé riešenie komplexnejších úloh, koordináciu tímových činností a prepájanie súťažných, organizačných, marketingových, mediálnych a komunikačných 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 / anglický jazyk