Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23meTEDI025/26
Názov predmetu	kreatívne praktikum elektronického športu IV.
Rozsah	2S
Počet kreditov	2

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.
Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach.

Záverečná hodnotiaca stupnica: • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.

Priebežné hodnotenie

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

Záverečné hodnotenie

Záverečná hodnotiaca stupnica • 100 % – 93 % = A • 92 % - 85 % = B • 84 % – 76 % =C • 75 % – 68 % =D • 67 % – 60 % =E • 59 % a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
Vedomosti:
- získa základné poznatky o aktuálnych kompetitívnych hrách a súťažiach
Zručnosti:
- zlepší 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 applikovať 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.

Sylabus predmetu

Predmet je zameraný na prehlbovanie 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, manažérske, alebo komentátorské schopnosti v rôznych hrách, ktoré je dnes možné hrať na profesionálnej úrovni.

Odporúčaná literatúra

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

LI, R.: Good luck have fun: the rise of eSports. Skyhorse Publishing, 2016.

JACOBSON, J.: The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. CRC Press, 2021.

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

David J. Finch, Norm O'Reilly, Gashaw Abeza: Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities. Business Science Reference, 2019.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský / anglický jazyk