

a

Akademia Wychowania Fizycznego im. J. Kukuczki w Katowicach			
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką			
Kierunek studiów i poziom kształcenia:	Zarządzanie – I stopień	Tryb studiów: S/N	
Nazwa przedmiotu	E-SPORT (SPORTY ELEKTRONICZNE)		
Nazwa grupy przedmiotów i jej symbol	Grupa przedmiotów z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej	GNKF	
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		
Język wykładowy	polski		
Forma realizacji przedmiotu	obligatoryjny	do wyboru	X
Specjalność	wszystkie specjalności		
Rok studiów	drugi		
Semestr	trzeci		
Liczba punktów ECTS	trzy		
Tytuł/stopień naukowy, imię i nazwisko prowadzącego zajęcia	dr Michał Kucharski		
Kierunkowe efekty uczenia się - symbole	Przedmiotowe efekty uczenia się		
WIEDZA			
K_W05, K_W06, K_W17,	W1	Student zna relacje zachodzące pomiędzy sportem tradycyjnym a e-sportem	
K_W13, K_W28,	W2	Student wymienia podmioty wchodzące w skład polskiego rynku e-sportu	
K_W23,	W3	Student zna wymogi i potrzeby związane z funkcjonowaniem w e-sporcie	
UMIEJĘTNOŚCI			
K_U02, K_U03,	U1	Student potrafi poszukiwać informacji na tematy związane z e-sportem.	
K_U07,	U2	Student identyfikuje szanse i zagrożenia związane z rozwojem e-sportu	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_K05	K1	Student wykorzystując merytoryczną argumentację potrafi uczestniczyć w dyskusji dotyczącej e-sportu	
K_K08	K2	Student wykorzystuje posiadaną wiedzę do kształtowania własnego wizerunku e-sportu	
K_K07	K3	Student sumiennie podchodzi do realizacji powierzonych mu zadań	
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zajęcia organizacyjne 2. Czy e-sport jest sportem? 3. Historia e-sportu. 4. Rynek e-sportowy i organizacje działające na polskim rynku e-sportu. 5. Najpopularniejsze gry e-sportowe 6. Wydarzenia i turnieje e-sportowe. 7. E-sport w mediach 8. Zasady rywalizacji i treningu e-sportowego. 9. Kampanie promocyjne oparte na e-sporcie. 10. Technologia wykorzystywana w e-sporcie. 11. Osobistości e-sportu. 12. Odbiorcy e-sportu. 13. Podsumowanie i zaliczenie przedmiotu. 		

Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak
Literatura obowiązkowa	1. Wolny dostęp online - M. Banaszak, A. Walczak, K. Patkowski, F. Gruszczyński, J. Hodowany, P. Głowacka, B. Choryan (2020), E-sport – Biznes, Rynek pracy, Edukacja
Literatura uzupełniająca	1. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont 2. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer 3. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.
Planowane formy/działania/ metody dydaktyczne	wykład, samodzielna analiza materiałów źródłowych, prezentacja multimedialna, praca w zespołach, dyskusja
Sposób zaliczenia	zaliczenie na cenę
Metody oceniania osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się	opracowanie samodzielnie lub w grupie zadanego zagadnienia – projektu
Kryteria oceniania osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się	Szczegółowe warunki uzyskania oceny oraz uzupełniające elementy oceny (obecność, aktywność itp.), prowadzący egzamin/zaliczenie podaje do wiadomości studentów na pierwszych zajęciach oraz na zajęciach poprzedzających egzamin/zaliczenie.
Praktyki zawodowe	nie dotyczy
STUDIA STACJONARNE Bilans punktów ECTS	udział w ćwiczeniach - 39h przygotowanie projektu - 19 przygotowanie do ćwiczeń i zaliczenie - 20 łącznie ilość godzin = 78h w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin liczba punktów ECTS = 3 pkt. Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 3 (pkt ECTS) x 26h = 78h

Forma oceny efektów uczenia się		
Efekty uczenia się	Forma oceny	
	Projekt	Diskusja dydaktyczna
W1	X	
W2	X	
W3	X	
U1	X	X
U2	X	X
K1	X	X
K2	X	
K3	X	X