

## KARTA ZAJĘĆ

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach  
Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką

Proszę uzupełnić: Zarządzanie studia I stopnia, profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	<b>ORGANIZACJA EVENTÓW E-SPORTOWYCH W GRACH INDYWIDUALNYCH</b> Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej		
Efekty uczenia się	<b>Wiedza</b>		
	K_W29	W1	Student wie, jak zorganizować turniej e-sportowy
	K_W06	W2	Student wie, jak funkcjonuje rynek eventów e-sportowych w Polsce
	K_W03	W3	Student wie jak działają umowy licencyjne na przeprowadzenie wydarzeń e-sportowych
	<b>Umiejętności</b>		
	K_U02	U1	Student potrafi poszukać informacji na tematy związane z organizacją imprez e-sportowych
	K_U14 K_U25	U2	Student potrafi inicjować rozgrywki e-sportowe oraz grać w wybrane, indywidualne gry e-sportowe
	K_U05 K_U17 K_U19	U3	Student potrafi zorganizować turniej e-sportowy
	<b>Kompetencje społeczne</b>		
	K_K05	K1	Student potrafi nawiązać kontakty przy organizacji wydarzeń e-sportowych
	K_K08	K2	Student potrafi rozstrzygać spory powstałe przy organizacji oraz podczas przebiegu turnieju e-sportowego
	K_K09	K3	Student ma świadomość konieczności tworzenia warunków do uczciwej rywalizacji
Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Rynek e-sportu w Polsce.</li><li>2. Eventy e-sportowe w Polsce.</li><li>3. Zasady organizacji eventów e-sportowych.</li><li>4. Specyfika/mechanika indywidualnych gier e-sportowych.</li><li>5. Praktyka w indywidualnych grach e-sportowych.</li></ol>		

	6. Organizacja i przeprowadzenie eventu e-sportowego w grach indywidualnych.
Metody dydaktyczne	Praktyka w organizacji eventów e-sportowych, wykłady, prezentacje multimedialne, dyskusja, obserwacja organizacji zewnętrznych turniejów e-sportowych (uzależniona od dostępnych możliwości), praktyka w indywidualnych grach e-sportowych.
Kryteria oceny efektów uczenia się	<p><u>I. Praktyczny/projekt</u>  Kryteria oceny efektów uczenia się:  2,0 – Student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się.  3,0 – Student wykazuje braki, które jednak nie dyskwalifikują dalszej edukacji i mogą zostać usunięte. Zwykle wiadomości zestawione luźno, brak połączeń i związków logicznych. Rozwiązuje problemy typowe o niewielkim stopniu trudności.  3,5 – Student wykazuje poprawne rozumienie pojęć, wyjaśnia ważniejsze zjawiska. Rozwiązuje problemy typowe, przeważnie poprawnie operuje posiadanymi informacjami.  4,0 – Zakres wiedzy studenta obejmuje podstawowe treści przedmiotu ze znajomością powiązań logicznych. Poprawnie rozumuje w kategoriach przyczynowo-skutkowych.  4,5 – Wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego. Student sprawnie wykorzystuje wiedzę. Umiejętnie dokonuje oceny problemów, procesów i zjawisk.  5,0 – Ponad przeciętne opanowanie całego materiału programowego.</p> <p><u>II. Pisemny/test</u>  Kryteria oceny efektów uczenia się:  2,0 – student nie osiągnął wymaganych efektów uczenia się (punktacja poniżej 50%).  3,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym (51 do 60%).  3,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dostatecznym plus (61 do 70%).  4,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym (71 do 80%).  4,5 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu dobrym plus (81 do 90%).  5,0 – student osiągnął efekty uczenia się w stopniu bardzo dobrym (91 do 100%).</p> <p><u>III. Ustny/aktywność</u>  Kryteria oceny efektów uczenia się:  2,0 – Student niezaangażowany.  3,0 – Student pracuje niesystematycznie.  3,5 – Student przejawia przeciętną aktywność.</p>

	<p>4,0 – Student wykazuje dobre przygotowanie w sferze komunikacji i umiejętności interpersonalnych. Jest aktywny, podejmuje zadania dodatkowe.</p> <p>4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną.</p> <p>5,0 – Student twórczy w odpowiedzi, nie unika krytyki, posiada własne zdanie. Umiejętnie wyciąga wnioski. Jest aktywny, chętnie stawia pytania oraz problemy do dyskusji.</p>
Literatura	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont</li> <li>3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer</li> <li>4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.</li> </ol>
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 3 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 39h;</p> <p>Organizacja turnieju e-sportowego 30 h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 9 h;</p> <p>łącznie = 78h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 3 (pkt ECTS) x 26h = 78h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
<b>W1</b>	X		
<b>W2</b>			X
<b>W3</b>	X		X
<b>U1</b>			X
<b>U2</b>	X		
<b>U3</b>	X		
<b>K1</b>	X		
<b>K2</b>	X		
<b>K3</b>	X		