

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	ORGANIZACJA EVENTÓW E-SPORTOWYCH W GRACH ZESPOŁOWYCH Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	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
	Umiejętności		
	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, zespołowe gry e-sportowe
	K_U05 K_U17 K_U19	U3	Student potrafi zorganizować turniej e-sportowy
	Kompetencje społeczne		
	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">1. Rynek e-sportu w Polsce2. Eventy e-sportowe w Polsce3. Zasady organizacji eventów e-sportowych4. Specyfika/mechanika zespołowych gier e-sportowych5. Praktyka w zespołowych grach e-sportowych	

	6. Organizacja i przeprowadzenie eventu e-sportowego w grach zespołowych.
Metody dydaktyczne	Praktyka w organizacji eventów e-sportowych, wykłady, prezentacje multimedialne, dyskusja, obserwacja organizacji zewnętrznych turniejów e-sportowych (uzależniona od dostępnych możliwości), praktyka w zespołowych 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. 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"> 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 2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont 3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer 4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 3 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 39h;</p> <p>Organizacja turnieju esportowego 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
W1	X		
W2			X
W3	X		X
U1			X
U2	X		
U3	X		
K1	X		
K2	X		
K3	X		