

KARTA ZAJĘĆ

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

Proszę uzupełnić: Zarządzenie studia II stopnia, profil ogólnoakademicki

Nazwa zajęć / nazwa grupy zajęć	ZARZĄDZANIE DRUŻYNĄ E-SPORTOWĄ Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W20	W1	Student zna zasady budowania drużyny e-sportowej
	K_W11	W2	Student zna zagrożenia związane z funkcjonowaniem drużyny e-sportowej
	K_W12	W3	Student wie jakie role powinien pełnić trener/manadzer drużyny e-sportowej
	Umiejętności		
	K_U23	U1	Student potrafi komunikować się z interesariuszami wewnętrznymi i zewnętrznymi oraz rozwiązywać sytuacje konfliktowe
	K_U06	U2	Student potrafi motywować współpracowników do osiąganie zamierzonych celów
	K_U17, K_U18	U3	Student ma umiejętności w zakresie wybranych gier e-sportowych
	Kompetencje społeczne		
	K_K06	K1	Student z szacunkiem odnosi się do innych
K_K07, K_K08	K2	Student dostrzega rolę trenera/manadżera jako lidera drużyny	
Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> 1. Role manadżera a role trenera 2. Zagrożenia związane z udziałem w gamingu i rola aktywności fizycznej 3. Trening w e-sporcie 4. Komunikacja interpersonalna 5. Rozwiązywanie sytuacji konfliktowych 6. Motywacja 7. Finansowanie działalności drużyn e-sportowych 8. Praktyka w grach e-sportowych 		
Metody dydaktyczne	Wykład, dyskusja, prezentacje multimedialne, analiza case study, praktyka w grach e-sportowych		

<p>Kryteria oceny efektów uczenia się</p>	<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. 4,5 – Student jest zainteresowany problematyką przedmiotu. Przejawia postawę racjonalną, krytyczną i kreatywną. 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 = 2 pkt. Udział w zajęciach = 26h; przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 20h; zapoznanie się z literaturą = 6h; łącznie = 52 h; w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin. Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h.</p>

Forma oceny efektów uczenia się			
Efekty uczenia się	Forma oceny		
	Praktyczny	Pisemny	Ustny
W1			X
W2			X
W3			X
U1	X		
U2	X		
U3	X		
K1	X		
K2			X