

## 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	<b>ZARZĄDZANIE ORGANIZACJAMI E-SPORTOWYMI</b> <b>Grupa zajęć z nauk o zarządzaniu w kulturze fizycznej</b>		
Efekty uczenia się	Wiedza		
	K_W06	W1	Student zna podobieństwa i różnice pomiędzy organizacjami sportowymi i e-sportowymi
	K_W20	W2	Student zna strukturę organizacji e-sportowych
	K_W05	W3	Student wie, jak funkcjonuje rynek polskiego e-sportu
	Umiejętności		
	K_U01 K_U06	U1	Student potrafi ocenić szanse i zagrożenia związane z funkcjonowaniem organizacji e-sportowej
	K_U15	U2	Student potrafi przygotować kosztorys dla organizacji e-sportowej
	K_U11	U3	Student posiada umiejętności związane z uczestnictwem w rywalizacji e-sportowej
	Kompetencje społeczne		
	K_K03	K1	Student, posiada umiejętności pracy w zespole e-sportowym
	K_K11	K2	Student potrafi komunikować o szansach i zagrożeniach jakie niesie ze sobą uczestnictwo w gamingu
	Treści zajęć	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rynek e-sportu i rodzaje organizacji e-sportowych</li> <li>2. Podobieństwa i różnice w pomiędzy organizacjami sportowymi i e-sportowymi</li> <li>3. Struktura organizacji e-sportowych oraz role i zadania pracowników</li> <li>4. Zasoby organizacji e-sportowej</li> <li>5. Kosztorys organizacji e-sportowej</li> <li>6. Drużyna e-sportowa</li> <li>7. Najpopularniejsze gry e-sportowe</li> <li>8. Odbiorcy rynku e-sportowego</li> <li>9. Organizacje e-sportowe – case study</li> <li>10. Praktyka w grach e-sportowych</li> </ol>	
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>
<p>Literatura</p>	<p>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</p>

	<p>2. K. Kopańko (2021), Polski e-sport, Znak Horyzont</p> <p>3. Ł. Klimczyk, M. Leciak (red.) (2020), E-sport. Apekty prawne. Wolters Kluwer</p> <p>4. M. Cypryański (2017), E-sport. Optymalizacja Gracza, Wyd. Helion.</p>
Bilans punktów ECTS	<p>Liczba punktów ECTS = 2 pkt.</p> <p>Udział w zajęciach = 26h;</p> <p>przygotowanie się do weryfikacji efektów uczenia = 20h;</p> <p>zapoznanie się z literaturą = 6h;</p> <p>łącznie = 52 h;</p> <p>w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin.</p> <p>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
<b>W1</b>			X
<b>W2</b>			X
<b>W3</b>			X
<b>U1</b>			X
<b>U2</b>	X		
<b>U3</b>	X		
<b>K1</b>	X		
<b>K2</b>			X