

Program kształcenia na studiach podyplomowych - “E-sport – technologia i szkolenie”

Wydział	Wydział Wychowania Fizycznego
Jednostka prowadząca studia podyplomowe	Centrum Kształcenia Podyplomowego
Nazwa studiów	“E-sport – technologia i szkolenie”
Typ studiów	<i>Studia Podyplomowe</i>
Poziom kwalifikacji wg PRK	Poziom 6 zgodnie z PRK
Opłata za studia (całość)	Zgodnie z obowiązującymi zarządzeniami Rektora
Określenie dziedziny /dyscypliny naukowej, do którego przyporządkowane są studia podyplomowe	Dziedziny nauk medycznych i nauk o zdrowiu oraz nauk ścisłych i przyrodniczych Dyscypliny - nauki o kulturze fizycznej oraz informatyka
Ogólne cele kształcenia	Studia podyplomowe “E-sport – technologia i szkolenie” mają na celu zapoznanie z nowymi sportami, które mieszczą się w kategorii sportów elektronicznych, a także zwiększenie wiedzy i umiejętności słuchaczy z zakresu różnych aspektów sportu elektronicznego. Absolwent studiów podyplomowych w sposób odpowiedzialny i świadomy będzie mógł prowadzić specjalistyczne szkolenie e- sportowe, jak i szkolenie motoryczne. Będzie również posiadał wiedzę z zakresu psychologicznych zależności występujących w sporcie elektronicznym. Ponadto będzie przygotowany do promowania i organizacji eventów e-sportowych i innych wydarzeń związanych ze sportem elektronicznym. Praktyczny charakter oferowanych studiów przygotowuje słuchaczy do podjęcia pracy w sporcie elektronicznym w roli trenera, analityka, bądź osoby zajmującej się organizacją turniejów i eventów e - sportowych z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi.
Związek efektów uczenia się z misją i strategią uczelni	Dostosowanie oferty studiów podyplomowych do zapotrzebowania rynku, zgodnie z zakładanym celem strategicznym 4.1. „Nowoczesna Uczelnia o uznanej marce kształcąca wysokokwalifikowanych pracowników na potrzeby oświaty, sportu, turystyki i rekreacji oraz ochrony zdrowia”; cel operacyjny 1. „Programy kształcenia dostosowane do różnorodnych zadań zawodowych absolwentów, zgodnie z PRK”.
Wymagania wstępne	Kandydaci powinni mieć ukończone studia co najmniej pierwszego stopnia w dziedzinach takich nauk jak: nauki inżynieryjno-techniczne, nauki medyczne i nauki o zdrowiu, nauki społeczne, nauki ścisłe i przyrodnicze.
Zasady Rekrutacji	Analiza dokumentów, kolejność zgłoszeń
Limit przyjęć (od ... do)	16 – 20 osób
Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji	30
Liczba semestrów	dwa

Opis zakładanych efektów uczenia się dla studiów podyplomowych	załącznik 1
Plan studiów	załącznik 2
Karty zajęć składające się na program studiów podyplomowych uwzględniający metody weryfikacji efektów uczenia się osiągniętych przez słuchaczy	załączniki 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8, 3.9, 3.10, 3.11, 3.12, 3.13, 3.14
Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca końcowa/egzamin końcowy/inne)	Warunkiem ukończenia studiów jest uzyskanie wszystkich zatwierdzonych efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych określonych w programie studiów oraz uzyskanie pozytywnej oceny z egzaminu dyplomowego.
Opis wewnętrznego systemu zapewnienia jakości kształcenia	System zapewniania jakości kształcenia na Wydziale Wychowania Fizycznego - Wydziałowa Komisja ds. Jakości Kształcenia

LP.	Moduły zajęć	Zajęcia	Liczba punktów ECTS	Przynależność do dziedziny	Forma zajęć	Zakładane efekty uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
1	MODUŁ I Podstawy technologii informatycznych	I.1 Podstawy programowania - pozyskiwanie i przetwarzanie danych	4	nauk ścisłych i przyrodniczych	wykłady/ ćwiczenia	K_W01, K_W06, K_U01, K_U08, K_K04, K_K05, K_K06, K_K07,	zal.
2	MODUŁ II Sport elektroniczny	II.1 Organizacja transmisji z wydarzeń e-sportowych	2	nauk medycznych i nauk o zdrowiu	wykłady/ ćwiczenia	K_W04, K_U03, K_K04	zal.
3		II.2 Zajęcia praktyczne LEAGUE OF LEGENDS lub DOTA 2 (MOBA)	3		wykłady/ ćwiczenia	K_W03, K_W07, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_K01, K_K02, K_K03	zal.
4		II.3 Zajęcia praktyczne StarCraft II (RTS)	2,5		wykłady/ ćwiczenia	K_W03, K_W07, K_U05, K_U06, K_U07, K_U08, K_K01, K_K02, K_K03	zal.
5		II.4 Zajęcia praktyczne Counter-Strike: Global Offensive (FPS)	3		wykłady/ ćwiczenia	K_W03, K_W07, K_U05, K_U06, K_U07, K_K01, K_K02, K_K03	zal.

6		II.5 Warsztat badawczy	2		ćwiczenia	K_W03, K_W06, K_U02, K_U08, K_K05, K_K06, K_K07	zal.
7	MODUŁ III Nauki o sporcie	III. 1 Teoria sportu elektronicznego	2	nauk medycznych i nauk o zdrowiu	wykłady/ ćwiczenia	K_W02, K_W03, K_W06 K_W07, K_U02, K_U07, K_U08, K_K06, K_K07	zal/ocena
8		III.2 Trening motoryczny w e-sporcie	2		ćwiczenia	K_W03, K_W05, K_U02, K_U04, K_U08, K_K01, K_K05, K_K06	zal/ocena
9		III.3 Organizacja wydarzeń E-sportowych	2		wykłady/ ćwiczenia	K_W04, K_U03, K_K02, K_K07	zal./ocena
10		III.4 Psychologia w sporcie elektronicznym	3		wykłady/ ćwiczenia	K_W05; K_W08; K_U04, K_U06, K_U07, K_K01, K_K02, K_K03	zal/ocena
11		III.5 Zagadnienia społeczne w E-sporcie	0,5		wykłady	K_W02; K_W04; K_W07; K_U05, K_U06, K_U07; K_K01, K_K02, K_K04	zal
12	MODUŁ IV Podstawy nauk biomedycznych	IV. 1 Ergonomia pracy w sporcie elektronicznym	1	nauk medycznych i nauk o zdrowiu	wykłady/ ćwiczenia	K_W05, K_U04, K_K02, K_K04, K_K06	zal/ocena
13		IV.2 Fizjologia wysiłku w sporcie elektronicznym	2		wykłady/ ćwiczenia	K_W05, K_U04, K_U07, K_K02, K_K03	zal/ocena
14		IV. 3 Żywnienie w sporcie elektronicznym	1		wykłady/ ćwiczenia	K_W05, K_U04, K_K02, K_K06	zal./ocena

Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla studiów podyplomowych

E-sport – technologia i szkolenie

Wydział prowadzący kierunek studiów	Centrum Kształcenia Podyplomowego
Kierunek studiów podyplomowych	E-sport – technologia i szkolenie
Poziom kształcenia	studia podyplomowe
Profil kształcenia	praktyczny
Umiejscowienie kierunku w dziedzinach nauk (uzasadnienie)	Dziedziny: nauk medycznych i nauk o zdrowiu oraz nauk ścisłych i przyrodniczych Dyscypliny: nauki o kulturze fizycznej, informatyka Studia podyplomowe E-sport – technologia i szkolenie mają charakter praktyczny. Ich celem jest zwiększenie wiedzy i umiejętności słuchaczy z zakresu różnych aspektów sportu elektronicznego, a także zapoznanie z nowymi sportami, które mieszczą się w kategorii sportów elektronicznych Praktyczny charakter oferowanych studiów przygotowuje słuchaczy do podjęcia pracy w sporcie elektronicznym w roli trenera, analityka, bądź osoby zajmującej się organizacją eventów e- sportowych z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi. Rekomendowany poziom kwalifikacji częściowej to 6 poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej

Symbol	Efekty uczenia się dla studiów podyplomowych „E-sport – technologia i szkolenie”	Charakterystyki uniwersalne (1)	Charakterystyki II stopnia PRK (2)
	WIEDZA		
K_W01	Zna w pogłębionym stopniu wybrane języki programowania stosowane w działalności e-sportowej W tym zna zasady z pracy z plikami, analizy błędów oprogramowania, pozyskiwania danych z sensorów, zastosowania regresji liniowej regresji logistycznej, kontroli wersji, konstrukcji stron WWW.	P6U_W	P6S_WG
K_W02	Zna uwarunkowania rozwoju e-sportu na bazie sportu kwalifikowanego. Rozumie etapy szkolenia sportowego i zna zasady kwalifikacji do e-sportu i sportu wyczynowego.	P6U_W	P6S_WK
K_W03	Zna definicje wybranych cech motorycznych, komponenty i składowe procesu szkolenia sportowego, specjalistyczne pojęcia związane ze sportem elektronicznym. W dogłębnym stopniu rozumie zastosowanie wiedzy tej wiedzy w praktyce.	P6U_W	P6S_WG

K_W04	Zna i rozumie znaczenie mediów i pracy dziennikarzy w promocji uczestnictwa w e-sporcie. W szczególności zna i rozumie zasady prowadzenia transmisji internetowych i telewizyjnych oraz wymagania technologiczne do prowadzenia transmisji internetowych i telewizyjnych. W zaawansowanym stopniu posiada wiedzę na temat zjawisk i procesów społecznych występujących w e- sporcie oraz komunikowania społecznego. Zna szczegółowe zasady planowania, organizacji i prowadzenia imprez e- sportowych oraz organizacji mediów i public relations.	P6U_W	P6S_WK
K_W05	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu złożoność funkcjonowania organizmu człowieka, także podczas wysiłku fizycznego charakterystycznego dla e-sportu. Zna i rozumie zasady żywienia sportowców z uwzględnieniem rodzaju wysiłku fizycznego. Zna zasady ergonomii pozycji siedzącej i organizacji stanowiska pracy dla zawodnika e-sportu w kontekście zagrożeń zdrowotnych wynikających ze zbyt długo trwającej pozycji siedzącej.	P6U_W	P6S_WG
K_W06	Posiada dogłębną wiedzę w zakresie możliwości wykorzystywania technologii informatycznej do realizacji procesu treningowego oraz zna wybrane zaawansowane metody statystyczne opisu, analizy i interpretacji danych ilościowych i jakościowych w e-sporcie.	P6U_W	P6S_WG
K_W07	Wie czym jest sport elektroniczny. Zna w zaawansowanym stopniu terminologię używaną w e-sporcie i rozumie jej źródła oraz zastosowania w obrębie dyscyplin pokrewnych (turystyka i rekreacja ruchowa, zachowania zdrowotne i estetyczne). Zna w zaawansowanym stopniu metodykę nauczania wybranych sportów elektronicznych.	P6U_W	P6S_WG
K_W08	Zna i rozumie złożone pojęcia z zakresu psychologii i psychologii sportu: procesy poznawcze, spostrzeganie, odbiór i przetwarzanie informacji, pamięć, rolę uwagi, emocje i motywacje w procesach regulacji zachowania, zdolności i uzdolnienia. Zna i rozumie teorię spostrzegania społecznego i komunikacji, a także zna i rozumie procesy uczenia się.	P6U_W	P6S_WG
	UMIEJĘTNOŚCI		
K_U01	Potrafi korzystać z języka Python w celu pozyskania i analizy danych, stworzenia prostego serwisu internetowego, aplikacji różnych metod uczenia maszynowego we wnioskowaniu na temat danych, pracy z różnymi rodzajami plików, a także potrafi gromadzić i przetwarzać informacje z wykorzystaniem technik informatycznych i elektronicznych źródeł informacji. Potrafi czytać i definiować dokumentację programistyczną oraz korzystać z narzędzi do kontroli wersji.	P6U_U	P6S_UW
K_U02	Potrafi zaplanować jednostkę treningową, mikrocykl, mezocykl i makrocykl w sporcie elektroniczny, a także potrafi wykorzystać technologię informatyczną w przygotowaniu, prowadzeniu i analizie treningu w e-sporcie.	P6U_U	P6S_UO P6S_UW
K_U03	Potrafi wykorzystać środki techniczne w transmisjach e-sportu. Potrafi zaplanować i zorganizować imprezy e- sportowe, pozyskać sponsorów i partnerów medialnych oraz przedstawić relacje reporterskie z wydarzeń e-sportowych.	P6U_U	P6S_UK P6S_UO
K_U04	Potrafi prowadzić działania profilaktyczne w treningu e-sportu.	P6U_U	P6S_UW

K_U05	Potrafi stosować środki ekspresji werbalnej w pracy treningowej i komunikacji interpersonalnej	P6U_U	P6S_UK
K_U06	Potrafi obserwować zachowania społeczne i rozpoznawać ich uwarunkowania, skutecznie i świadomie komunikować się także w sytuacjach konfliktowych. Potrafi zaprojektować i wdrażać działania służące integracji drużyny.	P6U_U	P6S_UK P6S_UO
K_U07	Potrafi rozpoznawać bariery i trudności zawodników w procesie treningu e-sportu. Potrafi radzić sobie ze stresem i stosować strategie radzenia sobie z trudnościami w czasie treningów i zawodów e-sportu.	P6U_U	P6S_UW
K_U08	Potrafi gromadzić i przetwarzać informacje z wykorzystaniem technik informatycznych i elektronicznych źródeł informacji. Potrafi przeprowadzić diagnozę umiejętności specyficznych dla zawodnika w e-sporcie.	P6U_U	P6S_UW
K_U09	Potrafi skompletować system komputerowy wykorzystywany w e-sporcie oraz potrafi rozwiązywać wybrane problemy związane ze sprzętem w sporcie elektronicznym.	P6U_U	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_K01	Jest gotów do budowania relacji opartej na wzajemnym zaufaniu między wszystkimi podmiotami procesu treningu zawodnika, w tym rodzicami lub opiekunami ucznia, oraz włączania ich w działania sprzyjające efektywności edukacyjnej.	P6U_K	P6S_KR
K_K02	Jest gotów do pracy w zespole, pełnienia w nim różnych ról oraz współpracy z osobami zaangażowanymi w proces treningowy i turniejowy w e-sporcie.	P6U_K	P6S_KO P6S_KR
K_K03	Jest gotów do adaptowania metod pracy do potrzeb i różnych stylów uczenia się zawodników.	P6U_K	P6S_KK
K_K04	Jest gotów do promowania odpowiedzialnego i krytycznego wykorzystywania mediów cyfrowych oraz poszanowania praw własności intelektualnej.	P6U_K	P6S_KR
K_K05	Angażuje się w pracę zespołową przy tworzeniu technologii pozwalającej na wykorzystanie danych w e-sporcie. Samodzielnie podejmuje decyzje związane z zastosowaną technologią.	P6U_K	P6S_KO
K_K06	Stale uzupełnia swoją wiedzę wykorzystując nowoczesne metody do wnioskowania na temat e-sportu.	P6U_K	P6S_KR
K_K07	Samodzielnie rozwiązuje sprecyzowane zadania organizacyjne o charakterze praktycznym w zakresie działalności e-sportowej.	P6U_K	P6S_KK

(1) Uniwersalne charakterystyki poziomów w PRK. Załącznik do Ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. (Dz.U. z 2016 r., poz. 64 i poz.1010).

(2) Charakterystyki II stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego – poziomy 6–8

E-sport – technologia i szkolenie

Plan studiów podyplomowych

Lp.	Nazwa modułu kształcenia	Forma zajęć /liczba godz.	O/F	Liczba godzin kontaktowych	Liczba punktów ECTS
1.	Podstawy programowania - pozyskiwanie i przetwarzanie danych	wyk/ ćw. 6/38	O	44	4
2.	Organizacja transmisji z wydarzeń e-sportowych	wyk/ ćw. 4/16	O	20	2
3.	Organizacja wydarzeń e-sportowych	wyk/ ćw. 9/11	O	20	2
4.	Zajęcia praktyczne League of Legends (MOBA)	wyk/ ćw. 2/22	O	24	3
5.	Zajęcia praktyczne StarCraft II (RTS)	wyk/ ćw. 2/18	O	20	2
6.	Zajęcia praktyczne Counter-Strike: Global Offensive (FPS)	wyk/ ćw. 2/22	O	24	3
7.	Warsztat badawczy	wyk/ ćw. 0/10	O	10	2
8.	Teoria sportu elektronicznego	wyk/ ćw. 18/0	O	18	2
9.	Trening motoryczny w e- sporcie	wyk/ ćw. 6/16	O	22	2
10.	Ergonomia pracy w sporcie elektronicznym	wyk/ ćw. 6/8	O	14	1,5
11.	Fizjologia wysiłku	wyk/ ćw. 6/14	O	20	2
12.	Psychologia w sporcie elektronicznym	wyk/ ćw. 8/24	O	32	3
13.	Żywnienie w sporcie elektronicznym	wyk/ ćw. 10/4	O	14	1
14.	Zagadnienia społeczne w e -sporcie	wyk/ ćw. 8/0	O	8	0,5

*O – obowiązkowe

F – fakultatywne

Łączna liczba godzin: 290

Łączna liczba punktów ECTS 30

Plan studiów z podziałem na semestry
E-sport – technologia i szkolenie

SEMESTR 1

Lp.	Nazwa modułu kształcenia	Forma zajęć	O/F*	Liczba godzin kontaktowych	Liczba punktów ECTS
1.	Podstawy programowania - pozyskiwanie i przetwarzanie danych	wykłady ćwiczenia	O	44	4
2.	Teoria sportu elektronicznego	wykłady ćwiczenia	O	18	2
4.	Fizjologia wysiłku	wykłady ćwiczenia	O	20	2
5.	Psychologia w sporcie elektronicznym	wykłady ćwiczenia	O	20	2
6.	Zajęcia praktyczne League of Legends (MOBA)	wykłady ćwiczenia	O	9	1
7.	Zajęcia praktyczne StarCraft II (RTS)	wykłady ćwiczenia	O	9	1
8.	Zajęcia praktyczne Counter-Strike: Global Offensive (FPS)	wykłady ćwiczenia	O	15	2
9	Zagadnienia społeczne w E-sporcie	wykłady	O	8	0,5

Łączna liczba godzin: 143

Łączna liczba punktów ECTS 14,5

SEMESTR 2

Lp.	Nazwa modułu kształcenia	forma zajęć*	O/F*	liczba godzin kontaktowych	Liczba punktów ECTS
1.	Organizacja transmisji z wydarzeń e-sportowych	wykłady ćwiczenia	O	20	2
2.	Trening motoryczny	wykłady ćwiczenia	O	22	2
3.	Ergonomia pracy w sporcie elektronicznym	wykłady ćwiczenia	O	14	1,5
4.	Psychologia w sporcie elektronicznym	wykłady ćwiczenia	O	12	1
5.	Zajęcia praktyczne League of Legends (MOBA)	wykłady ćwiczenia	O	15	2
6.	Zajęcia praktyczne StarCraft II (RTS)	wykłady ćwiczenia	O	11	1
7.	Zajęcia praktyczne Counter-Strike: Global Offensive (FPS)	wykłady ćwiczenia	O	9	1
8.	Żywnienie w sporcie elektronicznym	wykłady ćwiczenia	O	14	1
9.	Warsztat badawczy	wykłady ćwiczenia	O	10	2
10.	Organizacja wydarzeń e-sportowych	wykłady ćwiczenia	O	20	2

Łączna liczba godzin: 147

Łączna liczba punktów ECTS: 15,5