

17. ZARZĄDZANIE E- SPORTEM

Lp.	Przedmiot	Liczba godz.	ECTS	Sem. I	Sem. II	zal/egz.
1.	Historia i rozwój rynku e-sportu	8	1	8	-	Z-I
2.	Komunikacja i kreowanie wizerunku na rynku e-sportu	12	2	12	-	Z-I
3.	Marketing w e-sporcie	8	1	8	-	Z-I
4.	Miejsce e-sportu w organizacjach sportowych	8	1	8	-	Z-I
5.	Prawne aspekty e-sportu	8	1	8	-	Z-I
6.	Programowanie zajęć e-sportowych w szkołach	12	2	12	-	Z-I
7.	Psychologiczne aspekty w e-sporcie	8	1	8	-	Z-I
8.	Spoleczne uwarunkowania rozwoju e-sportu	8	1	8	-	Z-I
9.	Zarządzanie strategiczne i operacyjne w e-sporcie	8	1	8	-	Z-I
10.	Analiza statystyczna i obserwacja gier e-sportowych przy pomocy zapisu video i programów komputerowych	12	2	-	12	Z-II
11.	Finansowanie aktywności na rynku e-sportu	8	1	-	8	Z-II
12.	Gra biznesowa	12	2	-	12	Z-II
13.	Kariera w e-sporcie - studium przypadków	12	2	-	12	Z-II
14.	Organizacja i przygotowanie treningu e-sportowego	12	2	-	12	Z-II
15.	Organizacja wydarzeń e-sportowych	12	2	-	12	Z-II
16.	Sponsoring w e-sporcie	8	1	-	8	Z-II
17.	Struktura i rodzaje rozgrywek w obszarze e-sportu	8	1	-	8	Z-II
18.	System szkolenia w e-sporcie	8	1	-	8	Z-II
19.	Technologia wykorzystywana w e-sporcie	8	1	-	8	Z-II
20.	Teoretyczne i praktyczne podstawy aktywności fizycznej	8	1	-	8	Z-II
	Egzamin	2	3	-	2	E-II
	Razem	190	30	80	110	