

UNIwersYTET DSW IDEIS
WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH WE WROCŁAWIU

PROGRAM STUDIÓW
NA KIERUNKU
ESPORT
STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA
PROFIL: PRAKTYCZNY
obowiązujący od cyklu
rozpoczynającego się w roku akademickim 2026/2027

Spis treści

I.	Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów.....	3
1.	Informacje ogólne.....	3
2.	Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)	3
3.	Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia.....	4
4.	Przyporządkowanie programu studiów dla kierunku do dyscyplin oraz procentowy udział liczby punktów ECTS każdej z tych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej.....	4
5.	Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów	5
6.	Sylwetka absolwenta	5
II.	Koncepcja kształcenia.....	6
1.	Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni	7
2.	Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami.....	8
3.	Ogólne cele uczenia się.....	9
4.	Tabela kierunkowych efektów uczenia się	11
5.	Tabela odniesień efektów kierunkowych uczenia się do charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji.....	13
6.	Tabela pokrycia charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji przez kierunkowe efekty uczenia się	15
III.	Plan studiów	17
1.	Struktura planu studiów	17
2.	Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia.....	18
3.	Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS	19
4.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych.....	20
IV.	Dodatkowe dokumenty do programu studiów	26
1.	System ECTS.....	26
2.	Treści modułów	27
3.	Załączniki.....	30
Załącznik 1.	Plany studiów.....	30
Załącznik 2.	Macierz efektów uczenia się.....	30
Załącznik 3.	Sumaryczne wskaźniki ECTS.....	30
Załącznik 4.	Karty przedmiotów	30

I. Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów

1. Informacje ogólne

Nazwa kierunku studiów	Esport	
Poziom studiów	studia pierwszego stopnia	
Poziom kwalifikacji	poziom VI Polskiej Ramy Kwalifikacji	
Profil kształcenia	praktyczny	
Forma studiów	stacjonarne / niestacjonarne	
Kod ISCED		
Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	6 semestrów	
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	180 ECTS	
Łączna liczba godzin zajęć	stacjonarne 2760	niestacjonarne 2040
Wymiar praktyk zawodowych	960 godzin	
Język, w którym prowadzone są zajęcia	polski	
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta	licencjat	
Uzyskiwane uprawnienia zawodowe	brak	

2. Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)

Podstawą przyjęcia na studia pierwszego stopnia – licencjackie – są pozytywne wyniki egzaminu maturalnego lub egzaminu dojrzałości, a także pozytywne wyniki egzaminu zagranicznego lub inne pozytywne wyniki kształcenia, potwierdzone dokumentem, o którym mowa w art. 69 ust. 2 pkt 4–7 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – *Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce* (Dz.U. z 2021 r. poz. 478 t.j. z późn. zm.).

Od kandydatów na kierunek Esport oczekuje się:

- ogólnego zainteresowania mediami cyfrowymi, komunikacją społeczną, grami komputerowymi i nowymi technologiami,
- posiadania podstawowych kompetencji informatycznych wynikających z *Podstawy programowej kształcenia ogólnego* dla szkół ponadpodstawowych w kategorii Informatyka, w tym umiejętności posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, co umożliwia realizację zajęć z wykorzystaniem technik kształcenia na odległość,

- posiadania podstawowych kompetencji komunikacyjnych i społecznych: umiejętności pracy w grupie, komunikacji interpersonalnej i współpracy zespołowej,
- posiadania kompetencji językowych w zakresie języka obcego nowożytnego zgodnych z *Podstawą programową kształcenia ogólnego* dla szkół ponadpodstawowych w kategorii Język obcy nowożytny.

Dla studentów, którzy nie posiadają własnego sprzętu komputerowego lub stałego dostępu do Internetu, Uczelnia zapewnia dostęp do komputerów w czytelni oraz możliwość korzystania z infrastruktury informatycznej umożliwiającej uczestnictwo w zajęciach realizowanych z wykorzystaniem technik kształcenia na odległość.

3. Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia

Zasady rekrutacji oraz szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia reguluje Uchwała Senatu w sprawie zasad przyjęć na studia wyższe.

Rekrutacja na kierunek Esport odbywa się w trybie elektronicznym – za pośrednictwem systemu rejestracji online dostępnego na stronie internetowej Uczelni. Kandydaci zakładają indywidualne konto w systemie rekrutacyjnym, wypełniają formularz zgłoszeniowy oraz dokonują opłaty rekrutacyjnej.

Po rejestracji online kandydaci zobowiązani są do złożenia w Uczelni kompletu wymaganych dokumentów rekrutacyjnych, określonych w regulaminie rekrutacji.

Postępowanie rekrutacyjne na studia pierwszego stopnia prowadzi Uczelniana Komisja Rekrutacyjna. Przyjęcie na studia następuje w drodze wpisu na listę studentów lub – w przypadku cudzoziemców – na podstawie decyzji administracyjnej Rektora.

W procesie rekrutacji nie jest wymagany egzamin wstępny, jednak od kandydatów oczekuje się zainteresowania mediami cyfrowymi, komunikacją społeczną, grami komputerowymi i kulturą esportową, które stanowią podstawę programową kierunku.

4. Przyporządkowanie programu studiów dla kierunku do dyscyplin oraz procentowy udział liczby punktów ECTS każdej z tych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej

Nazwa dyscypliny wiodącej, do której został przyporządkowany kierunek:

Nazwa dyscypliny wiodącej	Punkty ECTS	
	liczba	%
nauki o komunikacji społecznej i mediach	153	85%

Nazwy pozostałych dyscyplin wraz z określeniem procentowego udziału liczby punktów ECTS dla pozostałych dyscyplin w ogólnej liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na kierunku:

Nazwa dyscypliny	Punkty ECTS	
	liczba	%
nauki o kulturze fizycznej	27	15%

5. Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin	
	stacjonarne	niestacjonarne
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	97,3	71,6
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	154,9	155,1
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki humanistyczne	4	4
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	73	73
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	38	38
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	60h	0
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		
łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów / łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	2760/248	2040/228

6. Sylwetka absolwenta

Absolwent kierunku Esport posiada interdyscyplinarne przygotowanie zawodowe osadzone przede wszystkim w naukach o komunikacji społecznej i mediach, uzupełnione o wybrane zagadnienia z zakresu nauk o kulturze fizycznej, właściwe dla funkcjonowania środowiska esportowego. W toku studiów zdobywa wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne umożliwiające realizację typowych zadań zawodowych w branży esportowej, w szczególności w obszarze komunikacji medialnej, organizacji wydarzeń, produkcji treści, pracy zespołowej oraz zdrowia cyfrowego.

W trakcie kształcenia absolwent rozwija umiejętność analizy procesów komunikacyjnych w środowisku cyfrowym, projektowania i realizacji przekazów medialnych oraz działań promocyjnych związanych z wydarzeniami, zespołami i markami esportowymi. Potrafi wykorzystywać media społecznościowe, platformy

streamingowe oraz narzędzia komunikacji cyfrowej, dostosowując formę i treść przekazu do specyfiki branży esportowej, odbiorców oraz kontekstu rywalizacji i ekspozycji medialnej.

Absolwent jest przygotowany do planowania i realizacji wydarzeń esportowych oraz projektów medialnych, w tym do wykonywania zadań związanych z produkcją i transmisją wydarzeń. Zna podstawy funkcjonowania infrastruktury technicznej wykorzystywanej w esporcie oraz potrafi obsługiwać narzędzia techniczne stosowane w produkcji audiowizualnej, transmisjach i postprodukcji treści multimedialnych, adekwatnie do profilu praktycznego studiów.

W obszarze pracy zespołowej absolwent zna i rozumie psychologiczne, społeczne i kulturowe uwarunkowania rywalizacji esportowej. Potrafi planować i organizować pracę własną oraz zespołową, skutecznie komunikować się w warunkach stresu, presji i konkurencji, a także współdziałać w zespołach o charakterze interdyscyplinarnym, pełniąc role organizacyjne, komunikacyjne lub koordynacyjne.

Absolwent posiada również wiedzę i umiejętności z zakresu zdrowia cyfrowego w esporcie, obejmujące ergonomię pracy, profilaktykę przeciążeń, regenerację oraz podstawy funkcjonowania psychofizycznego uczestników rywalizacji esportowej. Jest przygotowany do odpowiedzialnego działania zarówno w odniesieniu do własnej aktywności zawodowej, jak i pracy z innymi uczestnikami środowiska esportowego.

W zależności od wybranej ścieżki specjalizacyjnej, absolwent pogłębia swoje kompetencje zawodowe w jednym z następujących obszarów:

1. Produkcja wydarzeń esportowych

Absolwent rozwija kompetencje związane z organizacją, realizacją i produkcją wydarzeń oraz transmisji esportowych, w tym w zakresie reżyserii transmisji, obsługi kamer (w tym wirtualnych), dźwięku i światła, scenografii eventowej, zarządzania transmisją wielojęzyczną, postprodukcji materiałów audiowizualnych oraz monetyzacji wydarzeń. Jest przygotowany do pracy w zespołach produkcyjnych, redakcyjnych i eventowych oraz do współpracy z mediami i partnerami biznesowymi.

2. Zawodnik i trener esportowy

Absolwent rozwija kompetencje związane z procesem treningowym i funkcjonowaniem zespołów esportowych, obejmujące analizę rozgrywki, trening percepcyjno-refleksyjny, neurotrening, psychologię motywacji i stresu, komunikację i przywództwo w drużynie, coaching esportowy oraz etykę rywalizacji i fair play. Jest przygotowany do wspierania rozwoju zawodników oraz zespołów esportowych w warunkach presji rywalizacyjnej i ekspozycji medialnej.

Studia na kierunku Esport przygotowują absolwenta do podjęcia pracy m.in. w organizacjach i federacjach esportowych, firmach gamingowych i agencjach eventowych, mediach branżowych i platformach transmisyjnych, zespołach i drużynach esportowych, a także w agencjach PR, marketingu i komunikacji specjalizujących się w kulturze gier i mediach cyfrowych.

Po ukończeniu studiów absolwent posiada znajomość języka obcego na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz potrafi posługiwać się specjalistycznym językiem właściwym dla środowiska esportowego, medialnego i kreatywnego.

II. Koncepcja kształcenia

1. Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni

Przy tworzeniu oraz aktualizacji koncepcji kierunku Esport uwzględniono misję i strategię rozwoju Uniwersytetu DSW Ideis, jego zasoby i potencjał kadrowy, potrzeby rynku pracy i otoczenia społeczno-gospodarczego, obowiązujące regulacje prawne, wzorce międzynarodowe oraz opinie interesariuszy wewnętrznych i zewnętrznych.

Koncepcja kształcenia na kierunku Esport jest spójna z misją i strategią Uczelni określoną w dokumencie „Strategia Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW na lata 2022–2025 z perspektywą do 2030 roku”. Uczelnia, zgodnie ze swoją misją, jest „Miejscem dla Ciebie” – przestrzenią praktycznej nauki, współpracy i realizacji pasji. Na kierunku Esport założenie to znajduje odzwierciedlenie w praktycznym profilu kształcenia, który łączy rozwój kompetencji medialnych, komunikacyjnych, organizacyjnych i technologicznych z przygotowaniem do pracy w nowoczesnej branży esportowej i gamingowej.

Wizja Uczelni, zakładająca rozwój usług edukacyjnych opartych na wiedzy, najlepszej praktyce i nowoczesnej technologii, znajduje pełne odzwierciedlenie w strukturze kierunku Esport, którego program został zbudowany wokół praktyk komunikacji cyfrowej, technologii transmisyjnych oraz organizacji wydarzeń esportowych. Kierunek ten wspiera strategiczny cel Uczelni, jakim jest transformacja cyfrowa w obszarze kształcenia i zarządzania wiedzą – wykorzystuje platformy e-learningowe, symulacje turniejowe, zajęcia praktyczne z transmisji i produkcji, a także nowoczesne technologie wspomagające proces nauczania.

W koncepcji kierunku Esport uwzględniono kluczowe założenie Strategii Uczelni, jakim jest praktyczność kształcenia. Program obejmuje liczne zajęcia warsztatowe, projekty, laboratoria i praktyki zawodowe, które umożliwiają studentom nabywanie doświadczenia w rzeczywistych warunkach branżowych. Szczególny nacisk położono na współpracę z otoczeniem społeczno-gospodarczym – kierunek powstał we współpracy z partnerami branżowymi, w tym z organizacją Edu Esport oraz Polskim Związkiem Esportowym, co pozwala studentom zdobywać aktualne kompetencje rynkowe i uczestniczyć w autentycznych projektach esportowych.

Uczelnia, kładąc nacisk na rozwój kompetencji społecznych i komunikacyjnych, kształci studentów jako odpowiedzialnych uczestników środowiska cyfrowego i medialnego. Na kierunku Esport realizowany jest cel strategiczny Uniwersytetu, jakim jest przygotowanie absolwentów do aktywnego uczestnictwa w społeczeństwie opartym na wiedzy i technologii. Studenci uczą się współdziałania, etycznej komunikacji, autoprezentacji oraz kształtowania własnej marki zawodowej.

W działalności badawczej i dydaktycznej kierunek Esport jest osadzony w dwóch dyscyplinach naukowych:

- naukach o komunikacji społecznej i mediach (dyscyplina wiodąca),
- naukach o kulturze fizycznej (dyscyplina uzupełniająca).

Takie umiejscowienie kierunku odpowiada nowoczesnemu rozumieniu esportu jako zjawiska komunikacyjno-medialnego, w którym rywalizacja, narracja, technologia i zdrowie cyfrowe współtworzą spójny ekosystem kompetencji.

Na Wydziale kierunek nadzoruje Rada Programowa, w której skład wchodzi przedstawiciele praktyki esportowej, komunikacji medialnej i nauk o kulturze fizycznej. Współpraca kadry dydaktycznej z partnerami branżowymi, federacjami esportowymi oraz organizacjami gamingowymi zapewnia aktualność treści programowych oraz umożliwia studentom zdobywanie doświadczenia zawodowego już w trakcie studiów.

Uczelnia rozwija kierunek Esport w duchu swojej misji, stawiając na łączenie teorii z praktyką, otwartość, współpracę i cyfrową transformację edukacji. Dzięki temu kierunek odpowiada na potrzeby współczesnego rynku pracy, integruje technologie komunikacyjne z mediami cyfrowymi i sportem elektronicznym, a jednocześnie wzmacnia profil praktyczny i innowacyjny całej oferty edukacyjnej Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW.

2. Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami

Koncepcja kierunku Esport została opracowana w odpowiedzi na dynamicznie rosnące zapotrzebowanie rynku pracy na specjalistów łączących kompetencje komunikacyjne, medialne, menedżerskie i technologiczne w obszarze sportu elektronicznego, gier komputerowych i nowych mediów.

Z danych *Newzoo Global Esports & Live Streaming Market Report (2024)* wynika, że wartość globalnego rynku esportu przekroczyła 1,8 miliarda dolarów, a łączna liczba widzów wydarzeń esportowych na świecie przekroczyła 574 miliony. Polska, plasująca się w europejskiej czołówce pod względem liczby graczy i odbiorców transmisji esportowych, stanowi rynek o ogromnym potencjale rozwoju – według raportu *Esport in Poland 2023* wartość polskiego sektora esportowego rośnie średnio o 12% rocznie, a w branży funkcjonuje już ponad 150 organizacji i podmiotów komercyjnych związanych z transmisją, produkcją wydarzeń, marketingiem i szkoleniem graczy.

Równolegle rozwija się infrastruktura edukacyjna i instytucjonalna – w Polsce działa Polski Związek Esportowy, liczne ligi i federacje, w tym Polska Liga Esportowa, a także firmy specjalizujące się w realizacji transmisji, produkcji wydarzeń oraz obsłudze marek gamingowych (m.in. Fantasyexpo, Frenzy, Polsat Games). W regionie Dolnego Śląska coraz silniejszą pozycję zajmują przedsiębiorstwa i inicjatywy promujące profesjonalizację branży gamingowej, jak *Edu Esport*.

Analiza krajowego rynku pracy (Raport *Game Industry of Poland 2023* PARP) wskazuje, że branża esportowa generuje nowe specjalizacje zawodowe, w tym: menedżer ds. wydarzeń esportowych, trener i analityk zespołów, specjalista ds. komunikacji i PR w branży esportowej, realizator transmisji i operator kamery, producent treści multimedialnych, community manager czy specjalista ds. monetyzacji i sponsoringu. Coraz większe znaczenie mają także kompetencje z obszaru psychologii komunikacji i zdrowia cyfrowego, szczególnie w kontekście profesjonalizacji i etyki rywalizacji w środowisku cyfrowym.

Kierunek Esport jest odpowiedzią na te potrzeby, oferując interdyscyplinarny program studiów łączący:
– nauki o komunikacji społecznej i mediach (85%),

– nauki o kulturze fizycznej (15%) – obejmujące zagadnienia ergonomii, profilaktyki, treningu poznawczego i odporności psychicznej.

Takie połączenie pozwala kształcić specjalistów zdolnych do pełnienia różnorodnych ról zawodowych: od organizatorów i producentów wydarzeń esportowych, przez komentatorów, twórców treści, trenerów i analityków, aż po menedżerów ds. wizerunku i strategii medialnych w organizacjach esportowych.

Efekty uczenia się na kierunku Esport są zgodne z potrzebami rynku pracy oraz z celami Strategii Rozwoju Uczelni. Studenci zdobywają kompetencje komunikacyjne, techniczne, medialne i organizacyjne, które pozwalają im skutecznie działać w środowisku dynamicznych zmian technologicznych i kulturowych. Kierunek wspiera także rozwój przedsiębiorczości, kreatywności i kompetencji społecznych, co umożliwia absolwentom podejmowanie pracy nie tylko w instytucjach branżowych, ale również tworzenie własnych inicjatyw w sektorze nowych mediów i gier cyfrowych.

Program kierunku uwzględnia potrzeby branży poprzez:

- współpracę z instytucjami i organizacjami branżowymi (Edu Esport, Polski Związek Esportowy, Polska Liga Esportowa),
- udział praktyków i ekspertów w zajęciach dydaktycznych,
- moduły praktyk zawodowych realizowane w środowisku branżowym,
- rozwój kompetencji cyfrowych i medialnych studentów poprzez warsztaty, symulacje i projekty zespołowe.

Utworzenie kierunku Esport wpisuje się w aktualne trendy rozwoju społeczeństwa informacyjnego i gospodarki kreatywnej, w której kompetencje komunikacyjne, medialne i technologiczne są kluczowe dla rozwoju współczesnych zawodów. Absolwent kierunku posiada wiedzę i umiejętności niezbędne do skutecznego funkcjonowania w złożonym ekosystemie współczesnego esportu i branży gamingowej – zarówno w Polsce, jak i na rynku międzynarodowym.

3. Ogólne cele uczenia się

Cele ogólne kształcenia na kierunku Esport na Uniwersytecie DSW Ideis determinują czynniki interdyscyplinarne, które pozwalają przygotować absolwentów do podejmowania pracy w różnorodnych instytucjach i organizacjach branży esportowej, medialnej i kreatywnej, a także do samozatrudnienia i prowadzenia własnej działalności zawodowej. Cele te wynikają bezpośrednio z misji kształcenia Uczelni i założeń Wydziału Studiów Stosowanych, ukierunkowanych na praktyczny rozwój kompetencji, współpracę z otoczeniem społecznym oraz kształcenie oparte na wiedzy i nowoczesnej technologii.

Kierunek Esport odpowiada na współczesne potrzeby społeczne, zawodowe i kulturowe, wynikające z rozwoju społeczeństwa informacyjnego, mediów cyfrowych oraz branży gamingowej. Kształcenie integruje wiedzę z zakresu komunikacji społecznej i mediów, technologii cyfrowych, organizacji wydarzeń, zarządzania, psychologii i kultury fizycznej, przygotowując studentów do działania w środowisku rywalizacji cyfrowej, mediów interaktywnych i komunikacji globalnej.

Celem programu jest rozwój kompetencji zawodowych i społecznych w obszarach:

- komunikacji i mediów cyfrowych, obejmujących analizę, projektowanie i realizację przekazów medialnych,
- zarządzania projektami i wydarzeniami esportowymi, w tym organizacji turniejów, transmisji i współpracy z markami,
- rozwoju osobistego zawodnika i trenera esportowego, z uwzględnieniem aspektów komunikacyjnych, psychologicznych i ergonomicznych,
- produkcji audiowizualnej i transmisji multimedialnych, wykorzystujących nowoczesne technologie w środowisku rywalizacji,
- zdrowia cyfrowego i odporności psychicznej, rozumianych jako element profesjonalizacji działalności esportowej.

Koncepcja programu kładzie nacisk na praktyczny profil kształcenia, zapewniając studentom bezpośredni kontakt z branżą esportową i mediami cyfrowymi. Moduły dydaktyczne zostały zaprojektowane w sposób umożliwiający zdobywanie doświadczenia zawodowego poprzez realizację projektów, zajęcia warsztatowe, symulacje wydarzeń esportowych i praktyki zawodowe.

Program kierunku Esport integruje treści teoretyczne i praktyczne, łącząc edukację komunikacyjną, medialną, technologiczną i psychologiczną z elementami nauk o kulturze fizycznej. Studenci nabywają umiejętność świadomego wykorzystywania narzędzi komunikacji i technologii cyfrowych w pracy zawodowej, a także kompetencje miękkie: pracy zespołowej, przywództwa, etycznej rywalizacji i samorozwoju.

Specyfiką studiów na kierunku Esport jest ściśle powiązanie treści nauczania z potrzebami rynku pracy w branży kreatywnej i esportowej. Program został opracowany w oparciu o analizę lokalnych i globalnych trendów, w tym rozwój organizacji esportowych, lig i transmisji turniejowych. Efekty uczenia się są spójne z oczekiwaniami pracodawców i partnerów branżowych, takich jak Edu Esport czy Polski Związek Esportowy, co zapewnia aktualność i praktyczność kształcenia.

W ramach programu studenci uczą się planowania, koordynacji i realizacji projektów medialnych i esportowych, rozwijają umiejętności komunikacyjne i menedżerskie, poznają zasady etycznej rywalizacji i współpracy, a także uczą się dbać o równowagę między aktywnością cyfrową a dobrostanem psychofizycznym.

Kierunek Esport obejmuje dwie specjalizacje, które rozwijają szczegółowe umiejętności zawodowe:

- Produkcja wydarzeń esportowych – przygotowuje do planowania, organizowania i realizacji wydarzeń esportowych, transmisji oraz współpracy z markami i sponsorami. Studenci uczą się pracy z systemami streamingowymi, reżyserii transmisji, scenografii, dźwięku i postprodukcji, zdobywając praktyczne doświadczenie w zakresie komunikacji i technologii multimedialnych.
- Zawodnik i trener esportowy – koncentruje się na przygotowaniu zawodników i trenerów do profesjonalnego funkcjonowania w środowisku rywalizacji cyfrowej. Program obejmuje rozwój kompetencji komunikacyjnych, psychologicznych i poznawczych, przywództwo zespołowe, mentoring oraz planowanie kariery w branży esportowej.

Celem kształcenia na kierunku Esport jest nie tylko przygotowanie absolwentów do pracy zawodowej, lecz także rozwijanie postawy świadomego uczestnika kultury cyfrowej, potrafiącego łączyć wiedzę teoretyczną z praktyką, technologie z komunikacją, a pasję z odpowiedzialnością społeczną.

4. Tabela kierunkowych efektów uczenia się

Objaśnienie oznaczeń w symbolach efektów kierunkowych:	
ES	kierunek esport
1	studia pierwszego stopnia
P	profil praktyczny
W	kategoria wiedzy
U	kategoria umiejętności
K	kategoria kompetencji społecznych
01, 02, 03 i kolejne	numer efektu uczenia się
Objaśnienie oznaczeń charakterystyki poziomów PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego:	
6	poziom 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji
S	charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego
W	wiedza
G	głębina i zakres
K	kontekst
U	umiejętności
W	wykorzystanie wiedzy
K	komunikowanie się
O	organizacja pracy
U	uczenie się
K	kompetencje społeczne
K	krytyczna ocena
O	odpowiedzialność
R	rola zawodowa

Symbol efektu uczenia się dla kierunku	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku Esport , profil praktyczny , absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:
WIEDZA absolwent zna i rozumie:	

ES1P_W01	w zaawansowanym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach, wyjaśniające złożone zależności komunikacyjne zachodzące w środowisku esportowym.
ES1P_W02	podstawowe ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania działalności zawodowej w esporcie, w tym zasady ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego oraz funkcjonowania mediów cyfrowych i platform transmisyjnych.
ES1P_W03	Absolwent zna i rozumie w zaawansowanym stopniu procesy planowania, organizacji i realizacji wydarzeń esportowych oraz projektów medialnych, w tym techniczne podstawy produkcji i transmisji wydarzeń, stanowiące zastosowanie wiedzy teoretycznej w praktyce zawodowej właściwej dla profilu praktycznego kierunku.
ES1P_W04	społeczne, kulturowe i psychologiczne uwarunkowania rywalizacji esportowej, w tym funkcjonowanie zespołów, liderów, widzów i społeczności graczy w warunkach presji i ekspozycji medialnej.
ES1P_W05	wybrane zagadnienia z zakresu nauk o kulturze fizycznej istotne dla działalności esportowej, w szczególności dotyczące ergonomii, obciążeń psychofizycznych, regeneracji oraz profilaktyki zdrowotnej.
ES1P_W06	w zaawansowanym stopniu podstawy funkcjonowania narzędzi, technologii oraz infrastruktury technicznej wykorzystywanej w esporcie, w szczególności w zakresie realizacji transmisji, produkcji audiowizualnej i obsługi wydarzeń esportowych.
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:	
ES1P_U01	wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i realizacji zadań zawodowych związanych z komunikacją medialną, promocją oraz tworzeniem treści dla branży esportowej.
ES1P_U02	dobierać i stosować właściwe metody, narzędzia oraz technologie informacyjno-komunikacyjne i techniczne w realizacji projektów esportowych, w tym wydarzeń i transmisji.
ES1P_U03	komunikować się z otoczeniem zawodowym z użyciem specjalistycznej terminologii esportowej i medialnej oraz brać udział w debacie dotyczącej działań i strategii komunikacyjnych w esporcie.
ES1P_U04	planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową w środowisku esportowym, współdziałając z innymi osobami w ramach prac zespołowych o charakterze interdyscyplinarnym.
ES1P_U05	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się, aktualizując wiedzę i umiejętności w odpowiedzi na zmiany technologiczne, organizacyjne i medialne w branży esportowej.
ES1P_U06	obsługiwać i wykorzystywać narzędzia techniczne stosowane w produkcji i transmisji wydarzeń esportowych oraz tworzeniu treści audiowizualnych, wykonując typowe zadania zawodowe w środowisku esportowym.
ES1P_U07	innowacyjnie wykonywać typowe zadania zawodowe oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy pojawiające się w realizacji projektów

	esportowych i medialnych, działając w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach środowiska cyfrowego.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:	
ES1P_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz odbieranych treści medialnych, uznając znaczenie wiedzy eksperckiej w rozwiązywaniu problemów praktycznych w esporcie.
ES1P_K02	wypełniania zobowiązań społecznych i zawodowych w środowisku esportowym, w tym do współorganizowania działań zespołowych oraz inicjowania aktywności na rzecz społeczności graczy.
ES1P_K03	do odpowiedzialnego i etycznego działania w środowisku esportowym i medialnym, potrafi krytycznie oceniać własne działania oraz działania zespołu, przyjmować odpowiedzialność za ich skutki, respektować zasady fair play, dobre praktyki komunikacyjne oraz normy współpracy w społecznościach cyfrowych.

5. Tabela odniesień efektów kierunkowych uczenia się do charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji

Symbol efektu uczenia się dla kierunku	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku <i>Esport</i> , profil praktyczny , absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol charakterystyk
WIEDZA absolwent zna i rozumie:		
ES1P_W01	w zaawansowanym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach, wyjaśniające złożone zależności komunikacyjne zachodzące w środowisku esportowym.	P6S_W P6S_WG
ES1P_W02	podstawowe ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania działalności zawodowej w esporcie, w tym zasady ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego oraz funkcjonowania mediów cyfrowych i platform transmisyjnych.	P6S_W P6S_WK
ES1P_W03	w zaawansowanym stopniu procesy planowania, organizacji i realizacji wydarzeń esportowych oraz projektów medialnych, w tym techniczne podstawy produkcji i transmisji wydarzeń, stanowiące zastosowanie wiedzy teoretycznej w praktyce zawodowej właściwej dla profilu praktycznego kierunku.	P6S_WG

ES1P_W04	społeczne, kulturowe i psychologiczne uwarunkowania rywalizacji esportowej, w tym funkcjonowanie zespołów, liderów, widzów i społeczności graczy w warunkach presji i ekspozycji medialnej.	P6S_WK
ES1P_W05	wybrane zagadnienia z zakresu nauk o kulturze fizycznej istotne dla działalności esportowej, w szczególności dotyczące ergonomii, obciążeń psychofizycznych, regeneracji oraz profilaktyki zdrowotnej.	P6S_WG
ES1P_W06	w zaawansowanym stopniu podstawy funkcjonowania narzędzi, technologii oraz infrastruktury technicznej wykorzystywanej w esporcie, w szczególności w zakresie realizacji transmisji, produkcji audiowizualnej i obsługi wydarzeń esportowych.	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI		
absolwent potrafi:		
ES1P_U01	wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i realizacji zadań zawodowych związanych z komunikacją medialną, promocją oraz tworzeniem treści dla branży esportowej.	P6S_UW
ES1P_U02	dobierać i stosować właściwe metody, narzędzia oraz technologie informacyjno-komunikacyjne i techniczne w realizacji projektów esportowych, w tym wydarzeń i transmisji.	P6S_UW
ES1P_U03	komunikować się z otoczeniem zawodowym z użyciem specjalistycznej terminologii esportowej i medialnej oraz brać udział w debacie dotyczącej działań i strategii komunikacyjnych w esporcie.	P6S_U P6S_UK
ES1P_U04	planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową w środowisku esportowym, współdziałając z innymi osobami w ramach prac zespołowych o charakterze interdyscyplinarnym.	P6S_UO
ES1P_U05	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się, aktualizując wiedzę i umiejętności w odpowiedzi na zmiany technologiczne, organizacyjne i medialne w branży esportowej.	P6S_U P6S_UU
ES1P_U06	obsługiwać i wykorzystywać narzędzia techniczne stosowane w produkcji i transmisji wydarzeń esportowych oraz tworzeniu treści audiowizualnych, wykonując typowe zadania zawodowe w środowisku esportowym.	P6S_UW
ES1P_U07	innovacyjnie wykonywać typowe zadania zawodowe oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy pojawiające się w realizacji projektów esportowych i medialnych, działając w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach środowiska cyfrowego.	P6S_U

KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
absolwent jest gotów do:		
ES1P_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz odbieranych treści medialnych, uznając znaczenie wiedzy eksperckiej w rozwiązywaniu problemów praktycznych w esporcie.	P6S_KK
ES1P_K02	wypełniania zobowiązań społecznych i zawodowych w środowisku esportowym, w tym do współorganizowania działań zespołowych oraz inicjowania aktywności na rzecz społeczności graczy.	P6S_KO
ES1P_K03	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych w środowisku esportowym, w tym ról organizacyjnych, komunikacyjnych i technicznych, z poszanowaniem zasad etyki zawodowej, kultury rywalizacji oraz dbałości o dobrostan psychofizyczny własny i zespołu.	P6S_K P6S_KR

6. Tabela pokrycia charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji przez kierunkowe efekty uczenia się

Symbol charakterystyk	Opis charakterystyk kompetencji uniwersalnych poziomu 6 Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji Polskiej Ramy Kwalifikacji	Symbol efektu uczenia się dla kierunku
WIEDZA		
absolwent zna i rozumie:		
P6S_W	w zaawansowanym stopniu – fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi różnorodne, złożone uwarunkowania prowadzonej działalności	ES1P_W01 ES1P_W02 ES1P_W07
P6S_WG	w zaawansowanym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne oraz wybrane zagadnienia z zakresu wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu studiów, a w przypadku studiów o profilu praktycznym – również zastosowania praktyczne tej wiedzy w działalności zawodowej związanej z ich kierunkiem	ES1P_W01 ES1P_W03 ES1P_W05 ES1P_W06

P6S_WK	<p>fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji</p> <p>podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego</p> <p>podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości</p>	<p>ES1P_W02</p> <p>ES1P_W04</p>
<p>UMIĘTNOŚCI</p> <p>absolwent potrafi:</p>		
P6S_U	<p>innowacyjnie wykonywać zadania oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach</p> <p>samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie</p> <p>komunikować się z otoczeniem, uzasadniać swoje stanowisko</p>	<p>ES1P_U03</p> <p>ES1P_U05</p>
P6S_UW	<p>wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez:</p> <ul style="list-style-type: none"> - właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych <p>wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów – w przypadku studiów o profilu praktycznym</p>	<p>ES1P_U01</p> <p>ES1P_U02</p> <p>ES1P_U06</p>
P6S_UK	<p>komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii</p> <p>brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich</p> <p>posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego</p>	<p>ES1P_U03</p>
P6S_UO	<p>planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole</p> <p>współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)</p>	<p>ES1P_U04</p>
P6S_UU	<p>samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie</p>	<p>ES1P_U05</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p> <p>absolwent jest gotów do:</p>		

P6S_K	Jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego działania w środowisku esportowym i medialnym; potrafi krytycznie oceniać własne działania oraz działania zespołu, przyjmować odpowiedzialność za ich skutki, respektować zasady fair play, dobre praktyki komunikacyjne oraz normy współpracy w społecznościach cyfrowych.	ES1P_K03
P6S_KK	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania inicjatyw na rzecz środowiska esportowego i lokalnych społeczności graczy; potrafi działać przedsiębiorczo, dostrzegać potrzeby branży i inicjować projekty służące rozwojowi ekosystemu esportowego.	ES1P_K01
P6S_KO	Jest gotów do podejmowania samodzielnych decyzji w sytuacjach zawodowych, odpowiedzialnego pełnienia ról w zespołach produkcyjnych, trenerskich lub organizacyjnych w esporcie; potrafi wspierać dobre praktyki współpracy, profesjonalnej komunikacji oraz jakości pracy w grupie.	ES1P_K02
P6S_KR	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, docenia znaczenie rzetelnej wiedzy w rozwiązywaniu problemów oraz potrafi zasięgać opinii ekspertów branżowych, gdy napotyka trudności wymagające specjalistycznej wiedzy.	ES1P_K03

III. Plan studiów

1) Struktura planu studiów

Lp.	Moduły	Liczba godz. studia stacjonarne				Liczba godz. studia niestacjonarne			
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e/prak.	Ogół.	wyk.	ćw.	p/e/prak.
1	Moduły kształcenia podstawowego	342	136	164	42	232	80	116	36
2	Moduły kształcenia kierunkowego	532	60	440	32	298	36	250	12
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	32	0	32	0
4	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	60	0	60	0	0	0	0	0
5	Moduły kształcenia językowego	252	0	72	180	228	0	48	180
6	Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego	530	0	530	0	290	0	290	0

7	Moduły praktyk kierunkowych	480	0	24	456	480	0	24	456
8	Moduły praktyk specjalnościowych	480	0	24	456	480	0	24	456
OGÓŁEM:		2736	196	1374	1166	2040	116	784	1140

2) Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia

Karty przedmiotów kierunku Esport zawierają szczegółowe opisy efektów uczenia się, które student powinien osiągnąć w ramach każdego modułu, zgodnie z efektami kierunkowymi przypisanymi do programu studiów. Efekty te są mierzalne i weryfikowane za pomocą różnorodnych narzędzi oceny, takich jak testy wiedzy, prace projektowe, analizy przypadków, zadania praktyczne, a także obserwacja pracy indywidualnej i zespołowej.

Proces dydaktyczny na kierunku Esport opiera się na metodach nauczania sprzyjających aktywnemu uczeniu się i praktycznemu stosowaniu wiedzy. Program łączy zajęcia o charakterze teoretycznym (wykłady interaktywne, seminaria) z zajęciami warsztatowymi i projektowymi, które rozwijają umiejętności techniczne, komunikacyjne i menedżerskie niezbędne w środowisku esportowym.

Wykorzystywane są następujące grupy metod dydaktycznych:

- metody podające – wykład konwersatoryjny, prezentacja, miniwykład interaktywny,
- metody problemowe – dyskusje moderowane, case study, analiza wydarzeń esportowych, analiza komunikacji w zespołach graczy,
- metody praktyczne – projekty indywidualne i grupowe, symulacje turniejów, organizacja wydarzeń esportowych, tworzenie strategii komunikacyjnych i medialnych,
- metody warsztatowe – praca z narzędziami streamingu, reżyserii i montażu, trening komunikacyjny i mediacyjny,
- metody eksponujące – prezentacje, pitching projektów, wystąpienia publiczne, relacje i komentarze esportowe,
- metody aktywizujące – gry symulacyjne, role-playing, projekty zespołowe, tutoring i mentoring grupowy.

Zajęcia prowadzone są z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi technologicznych i platform komunikacyjnych (m.in. MS Teams, Discord, Google Workspace, OBS, Streamlabs, Unity, Unreal Engine, Adobe Suite). W procesie nauczania stosowane są elementy kształcenia hybrydowego i e-learningowego, wspierające samodzielne uczenie się oraz współpracę zespołową w środowisku cyfrowym.

Uniwersytet DSW Ideis zapewnia studentom dostęp do specjalistycznej infrastruktury technicznej, w tym laboratoriów komputerowych, sal streamingowych, sprzętu operatorskiego, dźwiękowego i oświetleniowego, a

także dedykowanego oprogramowania do montażu, grafiki i transmisji. Uczelnia systematycznie rozbudowuje zaplecze dydaktyczne kierunku, reagując na bieżące zmiany w branży esportowej i medialnej.

Proces kształcenia wspierany jest przez system tutoringu akademickiego, umożliwiającą studentom indywidualny rozwój i konsultacje z opiekunami merytorycznymi. Studenci mogą również rozwijać swoje zainteresowania poprzez udział w projektach badawczo-edukacyjnych, działalność w kołach naukowych oraz udział w wydarzeniach branżowych i inicjatywach partnerskich z organizacjami esportowymi i mediami.

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się

Efekty uczenia się weryfikowane są z wykorzystaniem różnorodnych metod oceny, dostosowanych do charakteru przedmiotu:

- Wiedza – sprawdzana jest za pomocą testów, kolokwium, esejów, analiz porównawczych i prezentacji multimedialnych, a także podczas egzaminów pisemnych i ustnych.
- Umiejętności – oceniane poprzez realizację projektów indywidualnych i grupowych, aktywność w trakcie zajęć, pracę w zespołach zadaniowych, opracowanie studiów przypadków, tworzenie materiałów medialnych i analizę wydarzeń esportowych.
- Kompetencje społeczne – weryfikowane są poprzez ocenę pracy zespołowej, współpracy z grupą, umiejętność pełnienia roli lidera lub trenera, a także przygotowanie i prezentację wyników wspólnych projektów.

W każdym przypadku nauczyciel akademicki określa kryteria oceny osiągnięcia efektów uczenia się, które są jawne i przekazywane studentom na początku semestru. Stosowane metody oceny mają charakter zróżnicowany i łączą elementy oceny formatywnej (bieżącej) oraz sumatywnej (końcowej).

Dzięki takiej strukturze dydaktycznej studenci kierunku Esport zdobywają nie tylko wiedzę teoretyczną, ale przede wszystkim praktyczne doświadczenie w zakresie komunikacji, zarządzania, realizacji transmisji i pracy zespołowej, co pozwala im skutecznie funkcjonować w dynamicznym i interdyscyplinarnym środowisku branży esportowej.

3) Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS

Program studiów umożliwia studentowi wybór modułów kształcenia, do których przypisuje się punkty ECTS w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS. Do modułów wybieralnych należą moduły wskazane poniżej.

Specjalność	Liczba punktów ECTS	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne

Moduł kształcenia językowego	12	12
Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego: Produkcja wydarzeń esportowych; Zawodnik i trener esportowy	42	42
Moduły praktyk specjalnościowych	19	19
łącznie	73	73

Na studiach stacjonarnych studenci mają do wyboru następujące moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego: Produkcja wydarzeń esportowych i Zawodnik i trener esportowy, natomiast w ramach studiów niestacjonarnych dostępne są specjalności: Produkcja wydarzeń esportowych i Zawodnik i trener esportowy

4) Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych

Przez praktykę należy rozumieć przewidziany programem studiów okres przeznaczony na pogłębianie wiedzy oraz doskonalenie praktycznych umiejętności i kompetencji społecznych studenta w Instytucji Przyjmującej na praktykę.

1) Celem praktyk jest:

- poznanie specyfiki funkcjonowania branży esportowej, gamingowej i medialnej
- zdobycie doświadczenia zawodowego w środowisku esportowym
- rozwijanie kompetencji organizacyjnych, komunikacyjnych i technologicznych
- zastosowanie wiedzy zdobytej podczas studiów w praktyce zawodowej
- przygotowanie do pracy w zespołach esportowych i projektach medialnych
- rozwijanie umiejętności pracy projektowej i eventowej
- poznanie procesów produkcji wydarzeń esportowych i transmisji
- rozwijanie kompetencji zawodowych zgodnych z profilem studiów
- przygotowanie do wejścia na rynek pracy w branży esportowej

2) Miejsca, w których studenci/teki mogą odbyć praktykę:

- organizacjach i klubach esportowych
- drużynach i akademiach esportowych
- firmach organizujących wydarzenia esportowe
- agencjach marketingu gamingowego
- redakcjach i portalach gamingowych
- studiach transmisyjnych i produkcyjnych
- firmach produkcji audiowizualnej
- platformach streamingowych
- agencjach PR i komunikacji cyfrowej

- firmach technologicznych związanych z gamingiem
- organizacjach edukacyjnych związanych z esportem
- instytucjach badawczych i edukacyjnych
- działach marketingu firm gamingowych
- projektach uczelnianych i branżowych
- instytucje po uzgodnieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk.

Profil działalności Instytucji Przyjmującej na praktykę powinien być zbieżny z kierunkiem studiów esport oraz umożliwiać realizację efektów uczenia się w obszarze organizacji wydarzeń esportowych, komunikacji medialnej, produkcji transmisji, zarządzania projektami gamingowymi lub funkcjonowania zespołów esportowych. Instytucja powinna posiadać infrastrukturę techniczną oraz organizacyjną umożliwiającą prawidłową realizację praktyki, w szczególności dostęp do narzędzi cyfrowych, sprzętu komputerowego lub zaplecza eventowego.

Opiekun praktyk w Instytucji Przyjmującej powinien posiadać kilkuletnie doświadczenie zawodowe oraz kompetencje i kwalifikacje w zakresie organizacji wydarzeń esportowych, zarządzania projektami gamingowymi, produkcji transmisji, komunikacji medialnej lub pracy w zespołach esportowych. Zobowiązuje się także do sprawowania opieki nad studentem/studentką podczas odbywania praktyki, wyznaczania zadań zgodnych z „Programem i regulaminem praktyk” niezbędnych do osiągnięcia założonych efektów uczenia się na kierunku esport, potwierdzania wykonanych przez studenta/studentkę czynności w trakcie praktyki (wykazanych w Karcie przebiegu praktyk stanowiącej część Dziennika praktyk), dokonania weryfikacji osiągniętych przez studenta/studentkę efektów uczenia się (Ocena stopnia realizacji efektów uczenia się przez studenta/studentkę stanowiąca część Dziennika praktyk), przygotowania sprawozdania z przebiegu praktyki, zawierającego w szczególności potwierdzenie rozpoczęcia i zakończenia praktyki (w Karcie przebiegu praktyk stanowiącej część Dziennika praktyk), oraz sporządzenia raportu z weryfikacji efektów uczenia się studenta/studentki realizującego praktykę w Instytucji Przyjmującej na praktykę, po zakończeniu praktyki przez studenta/studentkę Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu oraz wypełnienia ankiety na temat przebiegu praktyk.

3) Czas trwania praktyk i miejsce ich odbywania

Studenti/cki studiów pierwszego stopnia odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Uszczegółowienie	Zakładane efekty uczenia się:
1 rok, 2 semestr	250 godzin dydaktycznych 187,5 godzin zegarowych (6 tygodni)	Kierunkowa praktyka zawodowa I Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk - 10	a) w zakresie wiedzy student/ka: – charakteryzuje strukturę organizacyjną instytucji działającej w branży esportowej, gamingowej lub medialnej

		godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej - 238 godzin dydaktycznych	<ul style="list-style-type: none"> – opisuje podstawowe procesy organizacji wydarzeń esportowych lub produkcji treści gamingowych – identyfikuje role zawodowe występujące w zespołach esportowych i produkcyjnych <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykonuje podstawowe zadania związane z organizacją wydarzeń lub projektów esportowych – wykorzystuje narzędzia komunikacji cyfrowej stosowane w środowisku esportowym – współpracuje z zespołem projektowym przy realizacji działań organizacyjnych lub medialnych <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykazuje gotowość do pracy zespołowej w środowisku projektowym – przestrzega zasad komunikacji i kultury pracy w środowisku esportowym – wykazuje zaangażowanie w realizację powierzonych zadań -
2 rok, 3 semestr	230 godzin dydaktycznych 172,5 godzin zegarowych (6 tygodni)	Kierunkowa praktyka zawodowa II Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk - 10 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej - 218 godzin dydaktycznych	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – charakteryzuje strukturę organizacyjną instytucji działającej w branży esportowej, gamingowej lub medialnej – opisuje podstawowe procesy organizacji wydarzeń esportowych lub produkcji treści gamingowych – identyfikuje role zawodowe występujące w zespołach esportowych i produkcyjnych

			<p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie realizuje wybrane zadania w projekcie esportowym lub medialnym – współorganizuje wydarzenia esportowe lub działania promocyjne – wykorzystuje narzędzia cyfrowe do komunikacji, promocji lub organizacji wydarzeń <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – przejawia inicjatywę w realizacji zadań projektowych – współpracuje w interdyscyplinarnym zespole projektowym – wykazuje odpowiedzialność za realizowane zadania -
2 rok, 4 semestr	250 godzin dydaktycznych 187,5 godzin zegarowych (6 tygodni)	<p>Specjalnościowa praktyka zawodowa I Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk - 10 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej - 238 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – charakteryzuje procesy zawodowe typowe dla wybranej specjalności esportowej – opisuje narzędzia i technologie stosowane w pracy zawodowej w wybranej specjalności – rozpoznaje specyfikę pracy zespołowej w środowisku specjalnościowym <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykonuje zadania zawodowe właściwe dla wybranej specjalności – wykorzystuje specjalistyczne narzędzia i oprogramowanie – współpracuje przy realizacji projektu specjalnościowego <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> – wykazuje zaangażowanie w realizację projektów specjalnościowych – przestrzega zasad etyki zawodowej w branży esportowej – rozwija kompetencje współpracy zespołowej -
3 rok, 5 semestr	<p>230 godzin dydaktycznych</p> <p>172,5 godzin zegarowych (6 tygodni)</p>	<p>Specjalnościowa praktyka zawodowa II</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 10 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej - 218 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – analizuje procesy projektowe w wybranej specjalności esportowej – identyfikuje potrzeby technologiczne i organizacyjne projektów esportowych – rozpoznaje strategie rozwoju zawodowego w branży esportowej <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie planuje i realizuje zadania projektowe w wybranej specjalności – współkoordynuje realizację projektu esportowego lub medialnego – analizuje efektywność działań projektowych <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykazuje samodzielność w realizacji zadań zawodowych – przyjmuje odpowiedzialność za realizację projektu – wykazuje gotowość do podjęcia pracy w branży esportowej

4) Treści kształcenia

Wprowadzenie do praktyk

- Omówienie dokumentacji praktyk: Procedura realizacji praktyk przez studentów studiów I stopnia na kierunku esport, Program i regulamin praktyk na kierunku oraz Karta przedmiotu.

- Typy instytucji, w których można realizować praktyki w poszczególnych semestrach, w szczególności organizacje esportowe, agencje eventowe, studia transmisyjne, media gamingowe, drużyny esportowe oraz firmy branży gamingowej.
- Cele i efekty uczenia się założone dla praktyk zawodowych realizowanych w poszczególnych semestrach.
- Zasady BHP oraz obowiązek ubezpieczenia w trakcie realizacji praktyk.
- Wymiar etyczny pracy podejmowanej w ramach praktyk zawodowych, w tym zasady fair play, odpowiedzialności w środowisku cyfrowym i komunikacji w branży esportowej.

Praktyka w instytucji przyjmującej

- Poznanie podstaw prawnych i zasad funkcjonowania instytucji przyjmującej na praktykę, jej struktury organizacyjnej, zasad zarządzania oraz organizacji pracy, w tym zasad BHP.
- Poznanie charakteru pracy zespołowej w środowisku esportowym, medialnym lub eventowym.
- Poznanie projektów esportowych i medialnych realizowanych w instytucji oraz sposobów ich wykorzystania w komunikacji i działaniach promocyjnych.
- Poznanie technologii wykorzystywanych w organizacji wydarzeń esportowych, produkcji transmisji oraz tworzeniu treści cyfrowych.
- Wyszukiwanie i selekcja informacji na potrzeby realizacji projektów esportowych i medialnych.
- Poznanie infrastruktury technicznej i komunikacyjnej wykorzystywanej w instytucji, w tym sprzętu komputerowego, oprogramowania oraz narzędzi komunikacji zespołowej.
- Wykonywanie zadań związanych z kierunkiem studiów i efektami uczenia się określonymi w regulaminie praktyk.
- Udział w wybranych etapach realizacji projektów esportowych, medialnych lub eventowych.

Ewaluacja praktyk

- Omówienie z Uczelnianym Opiekunem Praktyk charakteru, struktury organizacyjnej oraz zasad funkcjonowania instytucji przyjmującej, w której realizowana była praktyka, a także zakresu czynności wykonywanych przez studenta/studentkę.
- Weryfikacja zadań, celów i efektów uczenia się osiągniętych podczas praktyki.
- Sprawdzenie Dziennika praktyk, wniosków o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie zatrudnienia, działalności gospodarczej lub innych form aktywności zawodowej oraz pozostałej dokumentacji praktyk, w tym raportów, materiałów projektowych lub portfolio przygotowanego podczas realizacji praktyk.

5) Harmonogram odbywania praktyki:

Harmonogram odbywania praktyki student ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę.

Indywidualny harmonogram zależy jest od godzin pracy instytucji, możliwości Opiekuna Praktyki oraz studenta.

6) Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się:

Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się odbywa się w *Dzienniku praktyk*, w którym studenci opisują zadania zrealizowane w Instytucji Przyjmującej na praktykę związane z wyżej wymienionymi efektami, a Opiekun Praktyki z ramienia danej Instytucji Przyjmującej na praktykę potwierdza je podpisem w *Dzienniku praktyk* oraz Uczelniany Opiekun Praktyk w *Dzienniku praktyk* oraz w USOSweb.

W przypadku zaliczania praktyki na podstawie umowy o pracę lub umów cywilnoprawnych, prowadzenie własnej działalności gospodarczej, podejmowania innych form działalności – staż, wolontariat, zaliczenia praktyki dokonuje Uczelniany Opiekun Praktyk na pisemny *Wniosek o zaliczenie praktyki zawodowej na*

podstawie zaświadczenia o zatrudnieniu/prowadzeniu działalności gospodarczej/podejmowania innych form działalności, w którym potwierdzone jest osiągnięcie efektów uczenia się przez bezpośredniego przełożonego studenta.

Do dokumentacji potwierdzającej osiągnięcie efektów uczenia się w formie *Dzienniczka praktyk* lub *Wniosku o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie zaświadczenia o zatrudnieniu/prowadzeniu działalności gospodarczej/podejmowania innych form działalności* powinno być załączone portfolio dokumentujące realizację zadań, pozwalających na weryfikację osiągniętych efektów uczenia się dla kierunku zakładanych dla praktyki zawodowej przez Uczelnianego opiekuna praktyk.

- 7) Procedura realizacji praktyk przez studentów studiów I i II stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych we Wrocławiu** określona jest w Zarządzeniu Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych we Wrocławiu Uniwersytetu DSW Ideis.

IV. Dodatkowe dokumenty do programu studiów

1. System ECTS

Zasady przypisywania punktów ECTS do przedmiotów zostały określone zgodnie z ustawą Prawo o Szkolnictwie Wyższym i Nauce z 20 lipca 2018 r. (ze zmianami) i aktami wykonawczymi.

Liczbę punktów ECTS przypisaną do poszczególnych przedmiotów określonych w programie studiów zatwierdza Senat Uczelni, podejmując stosowną uchwałę w sprawie przyjęcia planów i programów studiów na dany rok akademicki. W przypisywaniu punktów poszczególnym przedmiotom kierowano się zasadą, iż wymiar punktów musi uwzględniać rzeczywisty nakład pracy studenta. Przyjęto, że 1 punkt ECTS odpowiada około 25 godzinom pracy studenta.

Wartość punktów ECTS dla danego przedmiotu odzwierciedla średni nakład pracy studenta niezbędny do uzyskania zakładanych efektów uczenia się. Nakład ten jest sumą godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów (godziny kontaktowe) oraz godzin pracy samodzielnej studenta. Zgodnie z tą zasadą przydzielono punkty ECTS na poszczególne formy procesu dydaktycznego składające się na realizację efektów uczenia się danego przedmiotu, takie jak wykłady, ćwiczenia, konwersatorium, lektoraty, seminaria, projekty, e-learning i praca własna studenta. Uwzględniono również punkty ECTS realizowane przez bezpośredni kontakt nauczyciela akademickiego w formie egzaminów, zaliczeń, konsultacji oraz prac dodatkowych wykonywanych przez studentów pod nadzorem nauczyciela akademickiego. Nakład pracy własnej studenta przypadającej na dany przedmiot (a w konsekwencji liczba punktów ECTS za pracę własną studenta) jest wypadkową szeregu czynników istotnych dla osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się i jest wynikiem analizy stopnia trudności związanego z zakładanymi efektami uczenia się przypisanymi do przedmiotu, a także konsultacji z wykładowcami prowadzącymi poszczególne przedmioty. Dla określenia średniego nakładu pracy własnej studenta w danym przedmiocie brany jest także pod uwagę kontekst, w jakim ten przedmiot występuje w programie studiów – czy zdobycie efektów uczenia się przypisanych do przedmiotu wymaga wcześniejszego zaliczenia innych przedmiotów lub posiadania innego zasobu wiedzy lub umiejętności.

Przypisane w ten sposób punkty ECTS do przedmiotów są takie same w przypadku studiów stacjonarnych i niestacjonarnych, ale inne są składniki, z jakich te punkty zostały uzyskane. W ramach studiów niestacjonarnych zostało zaplanowane mniej godzin kontaktowych, więc aby uzyskać takie same efekty uczenia się jak na studiach stacjonarnych, potrzebna jest większa ilość pracy własnej studenta.

Projektując system przypisywania punktów ECTS, uwzględniono doświadczenia uczelni zagranicznych, z którymi współpracuje Uczelnia. Stosowanie systemu przypisywania punktów ECTS w sposób zbliżony do uczelni partnerskich ułatwia mobilność studentów w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego.

Zgodnie z Uchwałą Senatu w sprawie wytycznych do programów studiów przyjmuje się, że liczba punktów ECTS w wymiarze rocznym wynosić powinna 60 punktów ECTS, a różnice między semestrami nie powinny być większe niż 5 punktów, co ułatwi zaliczanie semestrów studentom decydującym się w przyszłości na wyjazdy w ramach programu ERASMUS Mobility. Ponadto przyjmuje się, że przelicznik nakładu pracy studenta na 1 punkt ECTS wynosi 25 godzin. Wymiar godzin dla programu określa się według następującej zasady: liczba punktów ECTS określona dla programu studiów $\times 25 \text{ h}$ = wymiar godzin przewidzianych dla programu studiów (suma godzin dla całości programu – godziny z udziałem nauczyciela akademickiego oraz innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne, godziny zajęć bez udziału nauczycieli akademickich oraz godziny za pracę własną studenta). Dla studiów stacjonarnych wymiar godzin kontaktowych (i punktów ECTS) nie może być mniejszy niż 50% określonych dla programu studiów.

Zaokrąglenia punktów ECTS dokonuje się: w planie do 0,5 pkt. ECTS; w macierzy wskaźników ECTS do 0,1 pkt. ECTS.

Przypisywanie punktów za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne ustala się według zasad:

- a) punkty wynikające za zajęcia realizowane w formie ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, lektoratów, warsztatów, seminariów, zajęcia terenowe, czy praktyki;

plus

- b) punkty za pracę własną w tej samej proporcji jak udział punktów z zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w stosunku do ogólnej liczby punktów przypisanych do danego przedmiotu.

Inaczej mówiąc, punkty za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (w formie ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, lektoratów, warsztatów, seminariów, zajęcia terenowe, czy praktyki) oblicza się jako iloczyn liczby ECTS dla przedmiotu oraz udziału tych zajęć w ogólnej liczbie godzin przedmiotu.

2. Treści modułów

Nazwa modułu	Treści modułu
Moduły kształcenia podstawowego	Szkolenie wstępne z zakresu BHP Kompetencje przyszłości I Kompetencje przyszłości II Kompetencje przyszłości III Warsztat dziennikarza medialnego

	<p>Trening poznawczy i percepcyjny w esporcie</p> <p>Wprowadzenie do komunikacji społecznej i mediów</p> <p>Podstawy prawa i etyki mediów</p> <p>Psychologia komunikacji w środowisku cyfrowym</p> <p>Wprowadzenie do mediów cyfrowych i kultury sieci</p> <p>Komunikacja cyfrowa i nowe media</p> <p>Podstawy zarządzania</p> <p>Socjologia mediów i kultury uczestnictwa</p> <p>Public relations w esporcie</p>
<p>Moduły kształcenia kierunkowego</p>	<p>Podstawy esportu i kultury gier</p> <p>Technologie i narzędzia w esporcie</p> <p>Komunikacja interpersonalna i zespołowa</p> <p>Kreacja audiowizualna – wideo, montaż, grafika</p> <p>Organizacja wydarzeń esportowych</p> <p>Media streamingowe i realizacja transmisji</p> <p>Psychologia w esporcie</p> <p>Trening zdrowotny i prewencja kontuzji</p> <p>Odnowa biologiczna w esporcie</p> <p>Zarządzanie wizerunkiem zawodnika i marki osobistej</p> <p>Żywnienie i suplementacja w esporcie</p> <p>Neurofizjologia esportu</p> <p>Narracja i storytelling w grach i esporcie</p> <p>Monetyzacja i sponsoring transmisji esportowych</p> <p>Podstawy marketingu w branży gamingowej</p> <p>Produkcja treści dla mediów społecznościowych</p>

Moduły kształcenia językowego	Język obcy I–III (język angielski, język niemiecki)
Moduły przygotowania pracy dyplomowej	Seminarium dyplomowe I–II
Moduły praktyk kierunkowych	Kierunkowa praktyka zawodowa I–II – realizowana w instytucji zgodnie z regulaminem i programem praktyk na kierunku
Moduły praktyk specjalnościowych	Specjalnościowa praktyka zawodowa I–II – realizowana w instytucji zgodnie z regulaminem i programem praktyk na kierunku
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Produkcja wydarzeń esportowych	<p>Podstawy transmisji esportowych</p> <p>Dziennikarstwo esportowe</p> <p>Reżyseria transmisji esportowych</p> <p>Scenografia i przestrzeń eventowa w esporcie</p> <p>Storytelling i scenariusz w produkcji esportowej</p> <p>Zarządzanie transmisją wielojęzyczną</p> <p>Operator wirtualnej kamery wydarzeń esportowych</p> <p>Event Management w esporcie</p> <p>Dźwięk i światło w produkcji esportowej</p> <p>Monetyzacja transmisji esportowych</p> <p>Postprodukcja - montaż wideo</p> <p>Statystyki i analityka transmisji</p> <p>Cyberbezpieczeństwo w produkcji esportowej</p>
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Zawodnik i trener esportowy	<p>Podstawy treningu esportowego</p> <p>Trening percepcyjno-refleksyjny w esporcie</p> <p>Psychologia motywacji i stresu</p> <p>Strategia i analiza rozgrywki</p> <p>Komunikacja i przywództwo w drużynie esportowej</p> <p>Podstawy coachingu esportowego</p> <p>Komunikacja kryzysowa w esporcie</p> <p>Neurotrening i rozwój funkcji poznawczych</p> <p>Etyka rywalizacji i fair play w esporcie</p>

	<p>Analiza danych i statystyka rozgrywek esportowych</p> <p>Rozwój kariery i komunikacja z organizacjami esportowymi</p> <p>Publiczność, fandom i społeczności online</p> <p>Retoryka i storytelling lidera esportowego</p>
--	---

3. Załączniki

- Załącznik 1. **Plany studiów**
- Załącznik 2. **Macierz efektów uczenia się**
- Załącznik 3. **Sumaryczne wskaźniki ECTS**
- Załącznik 4. **Karty przedmiotów**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: **Esport**
Stopień kształcenia: licencjackie
Forma studiów: niestacjonarne
Profil: praktyczny
dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach 85%
dyscyplina uzupełniająca: nauki o kulturze fizycznej 15%

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
 2026/2027

Moduły kształcenia podstawowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem. 4			sem. 5			sem. 6		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	4	0	0	4			4															
2	N1-00-KOMPRZY1-1	Kompetencje przyszłości I	ZAL	2	12	0	12	0		12																
3	N1-00-KOMPRZY2-2	Kompetencje przyszłości II	ZAL	2	12	0	12	0				12														
4	N1-00-KOMPRZY3-3	Kompetencje przyszłości III	ZAL	2	12	0	12	0						12												
5	N1-00-PKWSC-1	Psychologia komunikacji w środowisku cyfrowym	E	4	20	20	0	0	20																	
6	N1-00-WDMCIKS-1	Wprowadzenie do mediów cyfrowych i kultury sieci	E	4	20	20	0	0	20																	
7	N1-00-POPR-1	Podstawy zarządzania	O	3	44	0	12	32		12	32															
8	N1-00-PPIEM-2	Podstawy prawa i etyki mediów	E	3	20	20	0	0				20														
9	N1-00-PMIKU-1	Sociologia mediów i kultury uczestnictwa	E	4	20	20	0	0	20																	
10	N1-00-KCINM-2	Komunikacja cyfrowa i nowe media	O	3	18	0	18	0				18														
11	N1-00-WADM-5	Warsztat dziennikarza medialnego	O	2	14	0	14	0														14				
12	N1-00-TPIPWS-5	Trening poznawczy i percepcyjny w esporcie	O	2	18	0	18	0														18				
13	N1-00-PRWES-5	Public relations w esporcie	O	2	18	0	18	0														18				
RAZEM:				33,0	232	80	116	36	60	24	36	20	30	0	0	12	0	0	0	0	0	0	50	0	0	

Moduły kształcenia kierunkowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem. 4			sem. 5			sem. 6		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N1-00-PESIKG-1	Podstawy esportu i kultury gier	E	4	26	12	14	0	12	14																
2	N1-00-KIIZ-1	Komunikacja interpersonalna i zespołowa	O	3	18	0	18	0		18																
3	N1-00-MSIRT-1	Media streamingowe i realizacja transmisji	O	4	18	0	18	0		18																
4	N1-00-TINWES-2	Technologie i narzędzia w esporcie	O	3	16	0	16	0				16														
5	N1-00-PWES-2	Psychologia w esporcie	E	3	32	12	20	0			12	20														
6	N1-00-PMWBG-2	Podstawy marketingu w branży gamingowej	O	4	24	0	12	12				12	12													
7	N1-00-LAWMG-3	Kreacja audiowizualna – wideo, montaż, grafika	O	3	16	0	16	0						16												
8	N1-00-OWES-3	Organizacja wydarzeń esportowych	O	3	16	0	16	0						16												
9	N1-00-NISWGIE-2	Narracja i storytelling w grach i esporcie	O	1	18	0	18	0				18														
10	N1-00-TZIPK-4	Trening zdrowotny i prewencja kontuzji	O	3	16	0	16	0													16					
11	N1-00-NEES-4	Neurofizjologia esportu	E	3	16	0	16	0													16					
12	N1-00-MISTE-5	Monetyzacja i sponsoring transmisji esportowych	O	2	16	0	16	0														16				
13	N1-00-OBWES-6	Odnowa biologiczna w esporcie	O	4	26	12	14	0															12	14		
14	N1-00-ZWZIMO-6	Zarządzanie wizerunkiem zawodnika i marki osobistej	O	2	18	0	18	0																18		
15	N1-00-ZISWES-6	Żywność i suplementacja w esporcie	O	3	22	0	22	0																22		
RAZEM:				3	45,0	298	36	250	12	12	50	0	12	66	12	0	32	0	0	0	32	0	0	16	0	

Moduł dyplomowy

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem. 4			sem. 5			sem. 6		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe I	O	5	16	0	16	0														16				
2	N1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe II	O	5	16	0	16	0															16			
RAZEM:				10	32	0	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	0		

		Punkty ECTS						
Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	33,0	17,0	8,0	2,0	0,0	6,0	0,0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	45,0	11,0	11,0	6,0	6,0	2,0	9,0
3	Moduł dyplomowy	10,0	0,0	0,0	0,0	0,0	5,0	5,0
4	Moduły kształcenia językowego	12,0	0,0	0,0	4,0	4,0	4,0	0,0
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	42,0	0,0	3,0	9,0	10,0	6,0	14,0
Ogółem bez praktyk		142,0	28,0	22,0	21,0	20,0	23,0	28,0
7	Moduły praktyk kierunkowych	19,0	0,0	10,0	9,0	0,0	0,0	0,0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19,0	0,0	0,0	0,0	10,0	9,0	0,0
Ogółem praktyki		38,0	0,0	10,0	9,0	10,0	9,0	0,0
OGÓŁEM:		180,0	28,0	32,0	30,0	30,0	32,0	28,0

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	900
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	228
Liczba godzin praktyk w Instytucji	912
Łączna liczba godzin w programie	2040

**Podsumowanie
Godziny**

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr																			
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem. 4			sem. 5			sem. 6				
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e		
1	Moduły kształcenia podstawowego	232	80	116	36	60	24	36	20	30	0	0	12	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	
2	Moduły kształcenia kierunkowego	298	36	250	12	12	50	0	12	66	12	0	32	0	0	32	0	0	0	16	0	12	54	0	
3	Moduł dyplomowy	32	0	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	0	0	16	0	
4	Moduły kształcenia językowego	228	0	48	180	0	0	0	0	0	0	0	16	60	0	16	60	0	16	60	0	0	0	0	
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	290	0	290	0	0	0	0	0	20	0	0	60	0	0	70	0	0	60	0	0	80	0	0	
Ogółem bez praktyk		1080	116	736	228	72	74	36	32	116	12	0	120	60	0	118	60	0	158	60	12	150	0	0	
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	0	
7	Moduły praktyk kierunkowych	480	4	20	456	0	0	0	2	10	238	2	10	218	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	480	4	20	456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	10	238	2	10	218	0	0	0	0	
Ogółem praktyki		960	8	40	912	0	0	0	2	10	238	2	10	218	2	10	238	2	10	218	0	0	0	0	
OGÓŁEM:		2040				182			410			410			428			448			162				

Punkty ECTS

Lp.	Moduły	Liczba punktów				Semestr											
						sem. 1		sem. 2		sem. 3		sem. 4		sem. 5		sem. 6	
1	Moduły kształcenia podstawowego	33,0				17,0		8,0		2,0		0,0		6,0		0,0	
2	Moduły kształcenia kierunkowego	45,0				11,0		11,0		6,0		6,0		2,0		9,0	
3	Moduł dyplomowy	10,0				0,0		0,0		0,0		0,0		5,0		5,0	
4	Moduły kształcenia językowego	12,0				0,0		0,0		4,0		4,0		4,0		0,0	
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0,0				0,0		0,0		0,0		0,0		0,0		0,0	
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	42,0				0,0		3,0		9,0		10,0		8,0		12,0	
Ogółem bez praktyk		142,0				28,0		22,0		21,0		20,0		25,0		26,0	
7	Moduły praktyk kierunkowych	19,0				0,0		10,0		9,0		0,0		0,0		0,0	
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19,0				0,0		0,0		0,0		10,0		9,0		0,0	
Ogółem praktyki		38,0				0,0		10,0		9,0		10,0		9,0		0,0	
OGÓŁEM:		180,0				28,0		32,0		30,0		30,0		34,0		26,0	

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	900
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	228
Liczba godzin praktyk w Instytucji	912
Łączna liczba godzin w programie	2040

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Esport
Moduł wybieralny: *Produkcja wydarzeń esportowych*
Stopień kształcenia: licencjackie
Forma studiów: stacjonarne
Profil: praktyczny

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem. 4			sem. 5			sem. 6		
					Ogól.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S1-00-POTRE-2	Podstawy transmisji esportowych	O	3	40	0	40	0					40													
2	S1-00-DZES-3	Dziennikarstwo esportowe	O	3	40	0	40	0							40											
3	S1-00-RETRE-3	Reżyseria transmisji esportowych	O	3	40	0	40	0							40											
4	S1-00-SCIPEE-3	Scenografia i przestrzeń eventowa w esporcie	O	3	40	0	40	0							40											
5	S1-00-SISWPS-4	Storytelling i scenariusz w produkcji esportowej	O	4	50	0	50	0										50								
6	S1-00-ZATRW-4	Zarządzanie transmisją wielojęzyczną	O	3	30	0	30	0										30								
7	S1-00-OWKWE-4	Operator wirtualnej kamery wydarzeń esportowych	O	3	40	0	40	0										40								
8	S1-00-EVMAWE-5	Event Management w esporcie	O	3	60	0	60	0												60						
9	S1-00-DISWPE-5	Dźwięk i światło w produkcji esportowej	O	3	40	0	40	0												40						
10	S1-00-MOTRES-6	Monetyzacja transmisji esportowych	O	4	40	0	40	0															40			
11	S1-62-POMOWI-6	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	50	0	50	0															50			
12	S1-00-STIANT-6	Statystyki i analityka transmisji	O	3	40	0	40	0															40			
13	S1-00-CEPES-6	Cyberbezpieczeństwo w produkcji esportowej	O	4	40	0	40	0															40			
RAZEM:				42,0	550	0	550	0	0	0	0	0	40	0	0	120	0	0	120	0	0	100	0	0	170	0

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem. 4			sem. 5			sem. 6		
					Ogól.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S1-00-SPECPRA1-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	10	250	2	10	238										2	10	238						
2	S1-00-SPECPRA2-5	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	9	230	2	10	218													2	10	218			
RAZEM:				19	480	4	20	456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	10	238	2	10	218	0	0	0

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr																		
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem. 4			sem. 5			sem. 6			
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	
1	Moduły kształcenia podstawowego	346	136	174	36	96	32	36	40	46	0	0	16	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	532	60	440	32	20	86	0	20	108	32	0	66	0	0	60	0	0	30	0	20	90	0	
3	Moduł dyplomowy	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	
4	Moduły kształcenia językowego	252	0	72	180	0	0	0	0	0	0	0	24	60	0	24	60	0	24	60	0	0	0	
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	550	0	550	0	0	0	0	0	40	0	0	120	0	0	120	0	0	100	0	0	170	0	
Ogółem bez praktyk		1800	196	1356	248	116	118	36	60	194	32	0	256	60	0	234	60	0	264	60	20	290	0	
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	
7	Moduły praktyk kierunkowych	480	4	20	456	0	0	0	2	10	238	2	10	218	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
8	Moduły praktyk specjalnościowych	480	4	20	456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	10	238	2	10	218	0	0	0	
Ogółem praktyki		960	8	40	912	0	0	0	2	10	238	2	10	218	2	10	238	2	10	218	0	0	0	
OGÓŁEM:		2760				270			536			546			544			554			310			

Punkty ECTS

Lp.	Moduły	Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem. 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	33,0	17,0	8,0	2,0	0,0	6,0	0,0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	45,0	11,0	11,0	6,0	6,0	2,0	9,0
3	Moduł dyplomowy	10,0	0,0	0,0	0,0	0,0	5,0	5,0
4	Moduły kształcenia językowego	12,0	0,0	0,0	4,0	4,0	4,0	0,0
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	42,0	0,0	3,0	9,0	10,0	6,0	14,0
Ogółem bez praktyk		142,0	28,0	22,0	21,0	20,0	23,0	28,0
7	Moduły praktyk kierunkowych	19,0	0,0	10,0	9,0	0,0	0,0	0,0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19,0	0,0	0,0	0,0	10,0	9,0	0,0
Ogółem praktyki		38,0	0,0	10,0	9,0	10,0	9,0	0,0
OGÓŁEM:		180,0	28,0	32,0	30,0	30,0	32,0	28,0

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	1600
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	248
Liczba godzin praktyk w Instytucji	912
Łączna liczba godzin w programie	2760

**Podsumowanie
Godziny**

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr																	
		Ogól.	wyk.	ćw.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem. 4			sem. 5			sem. 6		
						wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	346	136	174	36	96	32	36	40	46	0	0	16	0	0	0	0	0	80	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	532	60	440	32	20	86	0	20	108	32	0	66	0	0	60	0	0	30	0	20	90	0
3	Moduł dyplomowy	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	252	0	72	180	0	0	0	0	0	0	0	24	60	0	24	60	0	24	60	0	0	0
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	550	0	550	0	0	0	0	0	40	0	0	120	0	0	120	0	0	110	0	0	160	0
Ogółem bez praktyk		1800	196	1356	248	116	118	36	60	194	32	0	256	60	0	234	60	0	274	60	20	280	0
Moduły praktyk		Ogól.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	480	4	20	456	0	0	0	2	10	238	2	10	218	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	480	4	20	456	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	10	238	2	10	218	0	0	0
Ogółem praktyki		960	8	40	912	0	0	0	2	10	238	2	10	218	2	10	238	2	10	218	0	0	0
OGÓŁEM:		2760				270			536			546			544			564			300		

Punkty ECTS

Lp.	Moduły	Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem. 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	33,0	17,0	8,0	2,0	0,0	6,0	0,0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	45,0	11,0	11,0	6,0	6,0	2,0	9,0
3	Moduł dyplomowy	10,0	0,0	0,0	0,0	0,0	5,0	5,0
4	Moduły kształcenia językowego	12,0	0,0	0,0	4,0	4,0	4,0	0,0
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	42,0	0,0	3,0	9,0	10,0	8,0	12,0
Ogółem bez praktyk		142,0	28,0	22,0	21,0	20,0	25,0	26,0
7	Moduły praktyk kierunkowych	19,0	0,0	10,0	9,0	0,0	0,0	0,0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19,0	0,0	0,0	0,0	10,0	9,0	0,0
Ogółem praktyki		38,0	0,0	10,0	9,0	10,0	9,0	0,0
OGÓŁEM:		180,0	28,0	32,0	30,0	30,0	34,0	26,0

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	1600
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	248
Liczba godzin praktyk w Instytucji	912
Łączna liczba godzin w programie	2760

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Esport
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Produkcja wydarzeń esportowych
Stopień kształcenia: I stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: niestacjonarne
Czas trwania: 3 lata (6 semestrów)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

		SUMA W %					39,8%	5,0%	55,2%	86,2%	40,6%	6,3%	91,1%	2,2%	85,0%	15,0%		
		SUMA PUNKTÓW ECTS					71,6	9,0	99,4	155,1	73,0	11,3	164,0	4,0	153,0	27,0		
			Liczba godz.				Wskaźniki ECTS											
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta							
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	N1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	N1-00-KOMPRZY1-1	Kompetencje przyszłości I	ZAL	2	12	0	12	0	0,5	0,0	1,5	2,0		0,0	1,0	1,0	2,0	0,0
3	N1-00-KOMPRZY2-2	Kompetencje przyszłości II	ZAL	2	12	0	12	0	0,5	0,0	1,5	2,0		0,0	1,0	1,0	1,5	0,5
4	N1-00-KOMPRZY3-3	Kompetencje przyszłości III	ZAL	2	12	0	12	0	0,5	0,0	1,5	2,0		0,0	1,0	1,0	1,5	0,5
5	N1-00-PKWSC-1	Psychologia komunikacji w środowisku cyfrowym	E	4	20	20	0	0	0,8	0,0	3,2	0,0		0,8	3,0	0,0	4,0	0,0
6	N1-00-WDMCIKS-1	Wprowadzenie do mediów cyfrowych i kultury sieci	E	4	20	20	0	0	0,8	0,0	3,2	0,0		0,0	3,0	0,0	3,5	0,5
7	N1-00-POPR-1	Podstawy zarządzania	O	3	44	0	12	32	0,5	1,3	1,2	3,0		1,3	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N1-00-PPIEM-2	Podstawy prawa i etyki mediów	E	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
9	N1-00-PMIKU-1	Socjologia mediów i kultury uczestnictwa	E	4	20	20	0	0	0,8	0,0	3,2	3,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10	N1-00-KCINM-2	Komunikacja cyfrowa i nowe media	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	2,0		0,0	2,0	0,0	3,0	0,0
11	N1-00-WADM-5	Warsztat dziennikarza medialnego	O	2	14	0	14	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
12	N1-00-TPIPWS-5	Trening poznawczy i percepcyjny w esporcie	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0		0,0	2,0	0,0	1,0	1,0

13	N1-00-PRWES-5	Public relations w esporcie	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	N1-00-PESIKG-1	Podstawy esportu i kultury gier	E	4	26	12	14	0	1,0	0,0	3,0	4,0		0,5	4,0	0,0	3,5	0,5	
2	N1-00-KIIZ-1	Komunikacja interpersonalna i zespołowa	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
3	N1-00-MSIRT-1	Media streamingowe i realizacja transmisji	O	4	18	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0	
4	N1-00-TINWES-2	Technologie i narzędzia w esporcie	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
5	N1-00-PWES-2	Psychologia w esporcie	E	3	32	12	20	0	1,3	0,0	1,7	1,9		0,5	3,0	0,0	2,0	1,0	
6	N1-00-PMWBG-2	Podstawy marketingu w branży gamingowej	O	4	24	0	12	12	0,5	0,5	3,0	4,0		0,5	2,0	0,0	4,0	0,0	
7	N1-00-LAWMG-3	Kreacja audiowizualna – wideo, montaż, grafika	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	2,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
8	N1-00-OWES-3	Organizacja wydarzeń esportowych	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	2,0	0,0	3,0	0,0	
9	N1-00-NISWGIE-2	Narracja i storytelling w grach i esporcie	O	1	18	0	18	0	0,7	0,0	0,3	2,0		0,0	2,0	0,0	1,0	0,0	
10	N1-00-TZIPK-4	Trening zdrowotny i prewencja kontuzji	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	2,0	0,0	0,0	3,0	
11	N1-00-NEES-4	Neurofizjologia esportu	E	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
12	N1-00-MISTE-5	Monetyzacja i sponsoring transmisji esportowych	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	2,0	0,0	0,0	2,0	
13	N1-00-OBWES-6	Odnowa biologiczna w esporcie	O	4	26	12	14	0	1,0	0,0	3,0	2,2		0,5	3,0	0,0	0,0	4,0	
14	N1-00-ZWZIMO-6	Zarządzanie wizerunkiem zawodnika i marki osobistej	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0		0,0	0,0	1,0	2,0	0,0	
15	N1-00-ZISWES-6	Żywnienie i suplementacja w esporcie	O	3	22	0	22	0	0,9	0,0	2,1	3,0		0,0	1,0	0,0	1,0	2,0	
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	N1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe I	O	5	16	0	16	0	0,6	0,0	4,4	5,0	0,0	0,0	5,0	0,0	3,0	2,0	
2	N1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe II	O	5	16	0	16	0	0,6	0,0	4,4	5,0	0,0	0,0	5,0	0,0	3,0	2,0	
Moduły kształcenia językowego																			
1	N1-00-JEZOBC1-3	Język obcy I (język angielski, język niemiecki)	O	4	76	0	16	60	0,6	2,4	1,0	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0	
2	N1-00-JEZOBC2-4	Język obcy II (język angielski, język niemiecki)	O	4	76	0	16	60	0,6	2,4	1,0	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0	
3	N1-00-JEZOBC3-5	Język obcy III (język angielski, język niemiecki)	E	4	76	0	16	60	0,6	2,4	1,0	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0	
Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego																			
1	N1-00-WF1-3	Wychowanie fizyczne I	zal	0	0	0	0	0											
2	N1-00-WF2-4	Wychowanie fizyczne II	zal	0	0	0	0	0											
Moduły kształcenia specjalnościowego																			
1	N1-00-POTRE-2	Podstawy transmisji esportowych	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
2	N1-00-DZES-3	Dziennikarstwo esportowe	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
3	N1-00-RETRE-3	Reżyseria transmisji esportowych	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	2,0	0,0	3,0	0,0	
4	N1-00-SCIPEE-3	Scenografia i przestrzeń eventowa w esporcie	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
5	N1-00-SISWPS-4	Storytelling i scenariusz w produkcji esportowej	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	3,0	0,0	4,0	0,0	
6	N1-00-ZATRW-4	Zarządzanie transmisją wielojęzyczną	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
7	N1-00-OWKWE-4	Operator wirtualnej kamery wydarzeń esportowych	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
8	N1-00-EVMAWE-5	Event Management w esporcie	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
9	N1-00-DISWPE-5	Dźwięk i światło w produkcji esportowej	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
10	N1-00-MOTRES-6	Monetyzacja transmisji esportowych	O	4	20	0	20	0	0,8	0,0	3,2	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0	
11	N1-62-POMOWI-6	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
12	N1-00-STIANT-6	Statystyki i analityka transmisji	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
13	N1-00-CEPES-6	Cyberbezpieczeństwo w produkcji esportowej	O	4	20	0	20	0	0,8	0,0	3,2	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0	

Moduły praktyk

				ogół.	WP	EW	prak.											
1	N1-00-KIERPRA1-2	Kierunkowa praktyka zawodowa I	ZAL	10	250	2	10	238	10,0	0,0	0,0	10,0	0,0	0,0	10,0	0,0	8,0	2,0
2	N1-00-KIERPRA2-3	Kierunkowa praktyka zawodowa II	ZAL	9	230	2	10	218	9,0	0,0	0,0	9,0	0,0	0,0	9,0	0,0	7,0	2,0
3	N1-00-SPECBRA1-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	10	250	2	10	238	10,0	0,0	0,0	10,0	10,0	0,0	10,0	0,0	8,0	2,0
4	N1-00-SPECBRA2-5	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	9	230	2	10	218	9,0	0,0	0,0	9,0	9,0	0,0	9,0	0,0	7,0	2,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Esport
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Zawodnik i trener esportowy
Stopień kształcenia: I stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: niestacjonarne
Czas trwania: 3 lata (6 semestrów)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

		SUMA W %					39,8%	5,0%	55,2%	86,2%	40,6%	6,3%	92,2%	2,2%	85,0%	15,0%		
		SUMA PUNKTÓW ECTS					71,6	9,0	99,4	155,1	73,0	11,3	166,0	4,0	153,0	27,0		
			Liczba godz.				Wskaźniki ECTS											
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta							
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	N1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	N1-00-KOMPRZY1-1	Kompetencje przyszłości I	ZAL	2	12	0	12	0	0,5	0,0	1,5	2,0		0,0	1,0	1,0	2,0	0,0
3	N1-00-KOMPRZY2-2	Kompetencje przyszłości II	ZAL	2	12	0	12	0	0,5	0,0	1,5	2,0		0,0	1,0	1,0	1,5	0,5
4	N1-00-KOMPRZY3-3	Kompetencje przyszłości III	ZAL	2	12	0	12	0	0,5	0,0	1,5	2,0		0,0	1,0	1,0	1,5	0,5
5	N1-00-PKWSC-1	Psychologia komunikacji w środowisku cyfrowym	E	4	20	20	0	0	0,8	0,0	3,2	0,0		0,8	3,0	0,0	4,0	0,0
6	N1-00-WDMCIKS-1	Wprowadzenie do mediów cyfrowych i kultury sieci	E	4	20	20	0	0	0,8	0,0	3,2	0,0		0,0	3,0	0,0	3,5	0,5
7	N1-00-POPR-1	Podstawy zarządzania	O	3	44	0	12	32	0,5	1,3	1,2	3,0		1,3	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N1-00-PPIEM-2	Podstawy prawa i etyki mediów	E	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
9	N1-00-PMIKU-1	Socjologia mediów i kultury uczestnictwa	E	4	20	20	0	0	0,8	0,0	3,2	3,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10	N1-00-KCINM-2	Komunikacja cyfrowa i nowe media	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	2,0		0,0	2,0	0,0	3,0	0,0
11	N1-00-WADM-5	Warsztat dziennikarza medialnego	O	2	14	0	14	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
12	N1-00-TPIPWS-5	Trening poznawczy i percepcyjny w esporcie	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0		0,0	2,0	0,0	1,0	1,0

13	N1-00-PRWES-5	Public relations w esporcie	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	N1-00-PESIKG-1	Podstawy esportu i kultury gier	E	4	26	12	14	0	1,0	0,0	3,0	4,0		0,5	4,0	0,0	3,5	0,5	
2	N1-00-KIIZ-1	Komunikacja interpersonalna i zespołowa	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
3	N1-00-MSIRT-1	Media streamingowe i realizacja transmisji	O	4	18	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0	
4	N1-00-TINWES-2	Technologie i narzędzia w esporcie	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
5	N1-00-PWES-2	Psychologia w esporcie	E	3	32	12	20	0	1,3	0,0	1,7	1,9		0,5	3,0	0,0	2,0	1,0	
6	N1-00-PMWBG-2	Podstawy marketingu w branży gamingowej	O	4	24	0	12	12	0,5	0,5	3,0	4,0		0,5	2,0	0,0	4,0	0,0	
7	N1-00-LAWMG-3	Kreacja audiowizualna – wideo, montaż, grafika	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	2,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
8	N1-00-OWES-3	Organizacja wydarzeń esportowych	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	2,0	0,0	3,0	0,0	
9	N1-00-NISWGIE-2	Narracja i storytelling w grach i esporcie	O	1	18	0	18	0	0,7	0,0	0,3	2,0		0,0	2,0	0,0	1,0	0,0	
10	N1-00-TZIPK-4	Trening zdrowotny i prewencja kontuzji	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	2,0	0,0	0,0	3,0	
11	N1-00-NEES-4	Neurofizjologia esportu	E	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
12	N1-00-MISTE-5	Monetyzacja i sponsoring transmisji esportowych	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	2,0	0,0	0,0	2,0	
13	N1-00-OBWES-6	Odnowa biologiczna w esporcie	O	4	26	12	14	0	1,0	0,0	3,0	2,2		0,5	3,0	0,0	0,0	4,0	
14	N1-00-ZWZIMO-6	Zarządzanie wizerunkiem zawodnika i marki osobistej	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0		0,0	0,0	1,0	2,0	0,0	
15	N1-00-ZISWES-6	Żywnienie i suplementacja w esporcie	O	3	22	0	22	0	0,9	0,0	2,1	3,0		0,0	1,0	0,0	1,0	2,0	
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	N1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe I	O	5	16	0	16	0	0,6	0,0	4,4	5,0	0,0	0,0	5,0	0,0	3,0	2,0	
2	N1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe II	O	5	16	0	16	0	0,6	0,0	4,4	5,0	0,0	0,0	5,0	0,0	3,0	2,0	
Moduły kształcenia językowego																			
1	N1-00-JEZOBC1-3	Język obcy I (język angielski, język niemiecki)	O	4	76	0	16	60	0,6	2,4	1,0	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0	
2	N1-00-JEZOBC2-4	Język obcy II (język angielski, język niemiecki)	O	4	76	0	16	60	0,6	2,4	1,0	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0	
3	N1-00-JEZOBC3-5	Język obcy III (język angielski, język niemiecki)	E	4	76	0	16	60	0,6	2,4	1,0	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0	
Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego																			
1	N1-00-WF1-3	Wychowanie fizyczne I	zal	0	0	0	0	0											
2	N1-00-WF2-4	Wychowanie fizyczne II	zal	0	0	0	0	0											
Moduły kształcenia specjalnościowego																			
1	N1-00-PTES-2	Podstawy treningu esportowego	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
2	N1-00-TPRWES-3	Trening percepcyjno-refleksyjny w esporcie	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
3	N1-00-PMIS-3	Psychologia motywacji i stresu	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	2,0	0,0	3,0	0,0	
4	N1-00-SIAR-3	Strategia i analiza rozgrywki	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
5	N1-00-KIPWDS-4	Komunikacja i przywództwo w drużynie esportowej	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
6	N1-00-PCES-4	Podstawy coachingu esportowego	O	2	20	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	
7	N1-00-KRYES-4	Komunikacja kryzysowa w esporcie	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0	
8	N1-00-NIFP-5	Neurotrening i rozwój funkcji poznawczych	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0	
9	N1-00-ERIFPWE-5	Etyka rywalizacji i fair play w esporcie	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0	
10	N1-00-ADISRE-6	Analiza danych i statystyka rozgrywek esportowych	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	4,0	0,0	3,0	0,0	
11	N1-00-RKIKZGE-6	Rozwój kariery i komunikacja z organizacjami esportowymi	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
12	N1-00-RFISO-6	Publiczność, fandom i społeczności online	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
13	N1-00-RISLE-6	Retoryka i storytelling lidera esportowego	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	

Moduły praktyk

				ogół.	WP	EW	prak.											
1	N1-00-KIERPRA1-2	Kierunkowa praktyka zawodowa I	ZAL	10	250	2	10	238	10,0	0,0	0,0	10,0	0,0	0,0	10,0	0,0	8,0	2,0
2	N1-00-KIERPRA2-3	Kierunkowa praktyka zawodowa II	ZAL	9	230	2	10	218	9,0	0,0	0,0	9,0	0,0	0,0	9,0	0,0	7,0	2,0
3	N1-00-SPECBRA1-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	10	250	2	10	238	10,0	0,0	0,0	10,0	10,0	0,0	10,0	0,0	8,0	2,0
4	N1-00-SPECBRA2-5	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	9	230	2	10	218	9,0	0,0	0,0	9,0	9,0	0,0	9,0	0,0	7,0	2,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Esport
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Produkcja wydarzeń esportowych
Stopień kształcenia: I stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: stacjonarne
Czas trwania: 3 lata (6 semestrów)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026 / 2027

				SUMA W %																	
				SUMA PUNKTOW ECTS	180					54,1%	5,6%	40,5%	86,1%	40,6%	7,5%	91,1%	2,2%	85,0%	15,0%		
				Liczba godz.				Wskaźniki ECTS													
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające			
										e-learning	praca własna studenta								nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o kulturze fizycznej	
Moduły kształcenia podstawowego																					
1	S1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		
2	S1-00-KOMPRZY1-1	Kompetencje przyszłości I	ZAL	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	1,0	1,0	2,0	0,0	0,0		
3	S1-00-KOMPRZY2-2	Kompetencje przyszłości II	ZAL	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	1,0	1,0	1,5	0,5	0,0		
4	S1-00-KOMPRZY3-3	Kompetencje przyszłości III	ZAL	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	1,0	1,0	1,5	0,5	0,0		
5	S1-00-PKWSC-1	Psychologia komunikacji w środowisku cyfrowym	E	4	32	32	0	0	1,3	0,0	2,7	0,0		1,3	3,0	0,0	4,0	0,0	0,0		
6	S1-00-WDMCIKS-1	Wprowadzenie do mediów cyfrowych i kultury sieci	E	4	32	32	0	0	1,3	0,0	2,7	0,0		0,0	3,0	0,0	3,5	0,5	0,0		
7	S1-00-POPR-1	Podstawy zarządzania	O	3	48	0	16	32	0,6	1,3	1,1	3,0		1,3	3,0	0,0	3,0	0,0	0,0		
8	S1-00-PPIEM-2	Podstawy prawa i etyki mediów	E	3	40	40	0	0	1,6	0,0	1,4	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	0,0		
9	S1-00-PMIKU-1	Socjologia mediów i kultury uczestnictwa	E	4	32	32	0	0	1,3	0,0	2,7	3,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0	0,0		
10	S1-00-KCINM-2	Komunikacja cyfrowa i nowe media	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	2,0		0,0	2,0	0,0	3,0	0,0	0,0		
11	S1-00-WADM-5	Warsztat dziennikarza medialnego	O	2	26	0	20	6	0,8	0,2	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	0,0		
12	S1-00-TPIPWS-5	Trening poznawczy i percepcyjny w esporcie	O	2	26	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	1,0	1,0	0,0		
13	S1-00-PRWES-5	Public relations w esporcie	O	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	0,0		

Moduły kształcenia kierunkowego																		
1	S1-00-PESIKG-1	Podstawy esportu i kultury gier	E	4	40	20	20	0	1,6	0,0	2,4	4,0		0,8	4,0	0,0	3,5	0,5
2	S1-00-KIIZ-1	Komunikacja interpersonalna i zespołowa	O	3	32	0	32	0	1,3	0,0	1,7	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S1-00-MSIRT-1	Media streamingowe i realizacja transmisji	O	4	34	0	34	0	1,4	0,0	2,6	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
4	S1-00-TINWES-2	Technologie i narzędzia w esporcie	O	3	28	0	28	0	1,1	0,0	1,9	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S1-00-PWES-2	Psychologia w esporcie	E	3	40	20	20	0	1,6	0,0	1,4	1,5		0,8	3,0	0,0	2,0	1,0
6	S1-00-PMWBG-2	Podstawy marketingu w branży gamingowej	O	4	62	0	30	32	1,2	1,3	1,5	4,0		1,3	2,0	0,0	4,0	0,0
7	S1-00-LAWMG-3	Kreacja audiowizualna – wideo, montaż, grafika	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	2,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S1-00-OWES-3	Organizacja wydarzeń esportowych	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0		0,0	2,0	0,0	3,0	0,0
9	S1-00-NISWGIE-2	Narracja i storytelling w grach i esporcie	O	1	30	0	30	0	1,2	0,0	0,0	2,0		0,0	2,0	0,0	1,0	0,0
10	S1-00-TZIPK-4	Trening zdrowotny i prewencja kontuzji	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0		0,0	2,0	0,0	0,0	3,0
11	S1-00-NEES-4	Neurofizjologia esportu	E	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S1-00-MISTE-5	Monetyzacja i sponsoring transmisji esportowych	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	0,0	2,0
13	S1-00-OBWES-6	Odnowa biologiczna w esporcie	O	4	50	20	30	0	2,0	0,0	2,0	2,4		0,8	3,0	0,0	0,0	4,0
14	S1-00-ZWZIMO-6	Zarządzanie wizerunkiem zawodnika i marki osobistej	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	0,0	1,0	2,0	0,0
15	S1-00-ZISWES-6	Żywność i suplementacja w esporcie	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0		0,0	1,0	0,0	1,0	2,0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	S1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0	0,0	3,0	2,0
2	S1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0	0,0	3,0	2,0
Moduły kształcenia językowego																		
1	S1-00-JEZOBC1-3	Język obcy I (język angielski, język niemiecki)	O	4	84	0	24	60	1,0	2,4	0,6	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0
2	S1-00-JEZOBC2-4	Język obcy II (język angielski, język niemiecki)	O	4	84	0	24	60	1,0	2,4	0,6	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0
3	S1-00-JEZOBC3-5	Język obcy III (język angielski, język niemiecki)	E	4	84	0	24	60	1,0	2,4	0,6	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0
Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego																		
1	S1-00-WF1-3	Wychowanie fizyczne I	zal	0	30	0	30	0										
2	S1-00-WF2-4	Wychowanie fizyczne II	zal	0	30	0	30	0										
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S1-00-POTRE-2	Podstawy transmisji esportowych	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	S1-00-DZES-3	Dziennikarstwo esportowe	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S1-00-RETRE-3	Reżyseria transmisji esportowych	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	2,0	0,0	3,0	0,0
4	S1-00-SCIPPEE-3	Scenografia i przestrzeń eventowa w esporcie	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S1-00-SISWPS-4	Storytelling i scenariusz w produkcji esportowej	O	4	50	0	50	0	2,0	0,0	2,0	4,0	4,0	0,0	3,0	0,0	4,0	0,0
6	S1-00-ZATRW-4	Zarządzanie transmisją wielojęzyczną	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
7	S1-00-OWKWE-4	Operator wirtualnej kamery wydarzeń esportowych	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S1-00-EVMAWE-5	Event Management w esporcie	O	3	60	0	60	0	2,4	0,0	0,6	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
9	S1-00-DISWPE-5	Dźwięk i światło w produkcji esportowej	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
10	S1-00-MOTRES-6	Monetyzacja transmisji esportowych	O	4	40	0	40	0	1,6	0,0	2,4	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	S1-62-POMOWI-6	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	50	0	50	0	2,0	0,0	1,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S1-00-STIANT-6	Statystyki i analityka transmisji	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	S1-00-CEPES-6	Cyberbezpieczeństwo w produkcji esportowej	O	4	40	0	40	0	1,6	0,0	2,4	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S1-00-KIERPRA1-2	Kierunkowa praktyka zawodowa I	ZAL	10	250	2	10	238	10,0	0,0	0,0	10,0	0,0	0,0	10,0	0,0	8,0	2,0
2	S1-00-KIERPRA2-3	Kierunkowa praktyka zawodowa II	ZAL	9	230	2	10	218	9,0	0,0	0,0	9,0	0,0	0,0	9,0	0,0	7,0	2,0
3	S1-00-SPECRA1-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	10	250	2	10	238	10,0	0,0	0,0	10,0	10,0	0,0	10,0	0,0	8,0	2,0
4	S1-00-SPECRA2-5	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	9	230	2	10	218	9,0	0,0	0,0	9,0	9,0	0,0	9,0	0,0	7,0	2,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Esport
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Zawodnik i trener esportowy
Stopień kształcenia: I stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: stacjonarne
Czas trwania: 3 lata (6 semestrów)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026 / 2027

				SUMA W %																	
				SUMA PUNKTÓW ECTS	180					54,1%	5,6%	40,5%	86,1%	40,6%	7,5%	92,2%	2,2%	85,0%	15,0%		
								Wskaźniki ECTS													
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS												
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bepośredni kontakt		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające				
		e-learning	praca własna studenta																		
Moduły kształcenia podstawowego																					
1	S1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		
2	S1-00-KOMPRZY1-1	Kompetencje przyszłości I	ZAL	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	1,0	1,0	2,0	0,0	0,0		
3	S1-00-KOMPRZY2-2	Kompetencje przyszłości II	ZAL	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	1,0	1,0	1,5	0,5	0,0		
4	S1-00-KOMPRZY3-3	Kompetencje przyszłości III	ZAL	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	1,0	1,0	1,5	0,5	0,0		
5	S1-00-PKWSC-1	Psychologia komunikacji w środowisku cyfrowym	E	4	32	32	0	0	1,3	0,0	2,7	0,0		1,3	3,0	0,0	4,0	0,0	0,0		
6	S1-00-WDMCIKS-1	Wprowadzenie do mediów cyfrowych i kultury sieci	E	4	32	32	0	0	1,3	0,0	2,7	0,0		0,0	3,0	0,0	3,5	0,5	0,0		
7	S1-00-POPR-1	Podstawy zarządzania	O	3	48	0	16	32	0,6	1,3	1,1	3,0		1,3	3,0	0,0	3,0	0,0	0,0		
8	S1-00-PPIEM-2	Podstawy prawa i etyki mediów	E	3	40	40	0	0	1,6	0,0	1,4	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	0,0		
9	S1-00-PMIKU-1	Socjologia mediów i kultury uczestnictwa	E	4	32	32	0	0	1,3	0,0	2,7	3,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0	0,0		
10	S1-00-KCINM-2	Komunikacja cyfrowa i nowe media	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	2,0		0,0	2,0	0,0	3,0	0,0	0,0		
11	S1-00-WADM-5	Warsztat dziennikarza medialnego	O	2	26	0	20	6	0,8	0,2	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	0,0		
12	S1-00-TPIPWS-5	Trening poznawczy i percepcyjny w esporcie	O	2	26	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	1,0	1,0	0,0		
13	S1-00-PRWES-5	Public relations w esporcie	O	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	0,0		

Moduły kształcenia kierunkowego																		
1	S1-00-PESIKG-1	Podstawy esportu i kultury gier	E	4	40	20	20	0	1,6	0,0	2,4	4,0		0,8	4,0	0,0	3,5	0,5
2	S1-00-KIIZ-1	Komunikacja interpersonalna i zespołowa	O	3	32	0	32	0	1,3	0,0	1,7	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S1-00-MSIRT-1	Media streamingowe i realizacja transmisji	O	4	34	0	34	0	1,4	0,0	2,6	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
4	S1-00-TINWES-2	Technologie i narzędzia w esporcie	O	3	28	0	28	0	1,1	0,0	1,9	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S1-00-PWES-2	Psychologia w esporcie	E	3	40	20	20	0	1,6	0,0	1,4	1,5		0,8	3,0	0,0	2,0	1,0
6	S1-00-PMWBG-2	Podstawy marketingu w branży gamingowej	O	4	62	0	30	32	1,2	1,3	1,5	4,0		1,3	2,0	0,0	4,0	0,0
7	S1-00-LAWMG-3	Kreacja audiowizualna – wideo, montaż, grafika	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	2,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S1-00-OWES-3	Organizacja wydarzeń esportowych	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0		0,0	2,0	0,0	3,0	0,0
9	S1-00-NISWGIE-2	Narracja i storytelling w grach i esporcie	O	1	30	0	30	0	1,2	0,0	0,0	2,0		0,0	2,0	0,0	1,0	0,0
10	S1-00-TZIPK-4	Trening zdrowotny i prewencja kontuzji	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0		0,0	2,0	0,0	0,0	3,0
11	S1-00-NEES-4	Neurofizjologia esportu	E	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0		0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S1-00-MISTE-5	Monetyzacja i sponsoring transmisji esportowych	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	0,0	2,0
13	S1-00-OBWES-6	Odnowa biologiczna w esporcie	O	4	50	20	30	0	2,0	0,0	2,0	2,4		0,8	3,0	0,0	0,0	4,0
14	S1-00-ZWZIMO-6	Zarządzanie wizerunkiem zawodnika i marki osobistej	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	0,0	1,0	2,0	0,0
15	S1-00-ZISWES-6	Żywność i suplementacja w esporcie	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0		0,0	1,0	0,0	1,0	2,0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	S1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0	0,0	3,0	2,0
2	S1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0	0,0	3,0	2,0
Moduły kształcenia językowego																		
1	S1-00-JEZOBC1-3	Język obcy I (język angielski, język niemiecki)	O	4	84	0	24	60	1,0	2,4	0,6	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0
2	S1-00-JEZOBC2-4	Język obcy II (język angielski, język niemiecki)	O	4	84	0	24	60	1,0	2,4	0,6	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0
3	S1-00-JEZOBC3-5	Język obcy III (język angielski, język niemiecki)	E	4	84	0	24	60	1,0	2,4	0,6	0,0	4,0	2,4	4,0		4,0	0,0
Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego																		
1	S1-00-WF1-3	Wychowanie fizyczne I	zal	0	30	0	30	0										
2	S1-00-WF2-4	Wychowanie fizyczne II	zal	0	30	0	30	0										
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S1-00-PTES-2	Podstawy treningu esportowego	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	S1-00-TPRWES-3	Trening percepcyjno-refleksyjny w esporcie	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S1-00-PMIS-3	Psychologia motywacji i stresu	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	2,0	0,0	3,0	0,0
4	S1-00-SIAR-3	Strategia i analiza rozgrywki	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S1-00-KIPWDS-4	Komunikacja i przywództwo w drużynie esportowej	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
6	S1-00-PCES-4	Podstawy coachingu esportowego	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S1-00-KRYES-4	Komunikacja kryzysowa w esporcie	O	5	50	0	50	0	2,0	0,0	3,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
8	S1-00-NIFP-5	Neurotrening i rozwój funkcji poznawczych	O	4	50	0	50	0	2,0	0,0	2,0	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
9	S1-00-ERIFPWE-5	Etyka rywalizacji i fair play w esporcie	O	4	60	0	60	0	2,4	0,0	1,6	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10	S1-00-ADISRE-6	Analiza danych i statystyka rozgrywek esportowych	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	4,0	0,0	3,0	0,0
11	S1-00-RKIKZGE-6	Rozwój kariery i komunikacja z organizacjami esportowymi	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S1-00-RFISO-6	Publiczność, fandom i społeczności online	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	S1-00-RISLE-6	Retoryka i storytelling lidera esportowego	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogól.	WP	EW	prak.										
1	S1-00-KIERPRA1-2	Kierunkowa praktyka zawodowa I	ZAL	10	250	2	10	238	10,0	0,0	0,0	10,0	0,0	0,0	10,0	0,0	8,0	2,0
2	S1-00-KIERPRA2-3	Kierunkowa praktyka zawodowa II	ZAL	9	230	2	10	218	9,0	0,0	0,0	9,0	0,0	0,0	9,0	0,0	7,0	2,0
3	S1-00-SPECRA1-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	10	250	2	10	238	10,0	0,0	0,0	10,0	10,0	0,0	10,0	0,0	8,0	2,0
4	S1-00-SPECRA2-5	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	9	230	2	10	218	9,0	0,0	0,0	9,0	9,0	0,0	9,0	0,0	7,0	2,0