



TANTÁRGYI ADATLAP

Bevezetés az E-sportba

BMEGT20V105

I. TANTÁRGYLEÍRÁS

1. ALAPADATOK

Tantárgy neve

Bevezetés az E-sportba

Azonosító

BMEGT20V105

A tantárgy jellege

kontaktórás tanegység

Kurzustípusok és óraszámok

<i>Típus</i>	<i>óraszám</i>
Előadás	1
Gyakorlat	1
Laboratórium	0

Tanulmányi

teljesítményértékelés
(minőségértékelés)

típusa

félévközi
érdemjegy

Kreditszám

2

Tantárgyfelelős

<i>Neve</i>	<i>Beosztása</i>	<i>Email címe</i>
-------------	------------------	-------------------

Dr. Kis Gergely	egyetemi adjunktus	kis.gergely@gtk.bme.hu
-----------------	--------------------	------------------------

Tantárgyat gondozó oktatási szervezeti egység

Menedzsment és Vállalkozásgazdaságtan Tanszék

A tantárgy weblapja

<https://edu.gtk.bme.hu>

A tantárgy oktatásának nyelve

magyar - HU

A tantárgy tantervi szerepe, ajánlott féléve

Szak: Szabadon választható tárgyak

Tantárgy szerepe: Szabadon választható

Ajánlott félév: 0

Közvetlen előkövetelmények

Erős Nincs

Gyenge Nincs

Párhuzamos Nincs

Kizáró feltételek Nincs

A tantárgyleírás érvényessége

Jóváhagyta a Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar Kari Tanácsa (2022.10.26.) az 580768/11/2022 iktatószámon hozott határozatával, amely érvényes 2022.10.26-tól.

2. CÉLKITŰZÉSEK ÉS TANULÁSI EREDMÉNYEK

Célkitűzések

A tantárgy célja, hogy megismertesse a hallgatókat a számítógépes játékok és az elektronikus sportok (e-sportok) üzleti világával. A félév során a már külön iparággá fejlődő terület kialakulásának, alapvető fogalmainak áttekintése mellett az üzleti folyamatok, a technológiai háttér és a játékipari trendek bemutatására is sor kerül. A videojáték ipar és különösen az e-sportok szegmense robbanás-szerűen bővül, új üzleti, gazdasági lehetőségeket generálva. A tantárgy érinti és taglalja a témához kapcsolódó alapvető gazdasági jelenségeket, technikai és szociálpszichológiai elméleteket, illetve az e-sportban rejlő lehetőségeket és a lehetséges, jövőbeli fejlődési útvonalaikat.

Tanulmányi eredmények

Tudás

1. Rendelkezik a játékipar és az elemzését végző tudományok alapvető, átfogó fogalmainak, elméleteinek, tényeinek, nemzetgazdasági és nemzetközi összefüggéseinek ismeretével, a releváns gazdasági szereplőkre, funkciókra és folyamatokra vonatkozóan.
2. Jól ismeri a játékipar és az esport világ szókincsét, helyesen és következetesen használja azokat.
3. Ismeri a játékipar és az esport főbb szereplőit, az üzleti és oktatási lehetőségeit és a gazdasági és technológiai környezetét.
4. Ismeri az iparág jelenlegi kutatásaiból származó főbb modelleket, szereplőinek üzleti sikerének tényezőit, bevált közösségi médiahasználati gyakorlatait.
5. Ismeri a játékipar és az esport területén a karrierlehetőségeket.

Képesség

1. A tanult elméletek és módszerek alkalmazásával tényeket és alapvető összefüggéseket tár fel, rendszerez és elemez, önálló következtetéseket, kritikai észrevételeket fogalmaz meg, döntés-előkészítő javaslatokat készít, döntéseket hoz rutin- és részben ismeretlen - hazai, illetve nemzetközi - környezetben is a játékipar tekintetében.
2. Követi és értelmezi azokat a világgazdasági, nemzetközi üzleti folyamatokat, a felhasználói és játékipari trendeket és az iparágat érintő releváns, kapcsolódó szakpolitikák, jogszabályok változásait. Azok hatásait, ezeket figyelembe veszi elemzései, javaslatai, döntései során.
3. Képes a játékipari folyamatok, események komplex elemzésére.
4. Saját elemzésen alapuló egyéni álláspontot alakít ki játékipart, illetve e-sportot érintő kérdésekben és azt vitában is megvédi és képes esetleges problémák megoldására irányuló stratégiák kialakítására, a megoldás megtervezésére, döntések meghozatalára.

Attitűd

1. Kritikusan viszonyul a játékipar és esport híreivel kapcsolatban, a tanult ismeretanyag tekintetében ítéli meg azokat.
2. Fogékony az új információk befogadására, a játékipart és az esport-ot érintő új szakmai ismeretekre és módszertanokra.
3. Nyitott a játékipari vállalatban betöltött munkakörök, a játékipari munkaszervezet, vállalkozás tágabb gazdasági, társadalmi környezetének változásai iránt, törekszik a változások követésére és megértésére.
4. Törekszik az esport események követésére, változásainak megértésére, trendjeinek megfigyelésére.
5. Együttműködik az ismerek bővítése során az oktatóval, hallgató társaival és a meghívott vendégladókkal.

Önállóság és felelősség

1. Önállóan végzi a játékipari és esport ismeretanyaggal kapcsolatos elemzéseit.
2. Felelősséget vállal a munkával és magatartásával kapcsolatos szakmai, jogi, etikai normák és szabályok be tartása terén.
3. Az elemzésekért, következtetéseikért és döntéseikért felelősséget vállal.
4. Játékipari és e-sport projektek, csoportmunkák, szervezeti egységek tagjaként a rá eső feladatokat önállóan, felelősséggel végzi.

Oktatásmódszertan

Előadások, kommunikáció írásban és szóban, IT eszközök és technikák használata, opcionális önállóan és csoportmunkában készített feladatok, munkaszervezési technikák.

Tanulástámogató anyagok

- Tankönyvek, jegyzetek, letölthető anyagok
- Kötelező irodalom:
 - • Az előadásokon elhangzott tananyag, amely a Moodle e-learning oldalról elérhető.
- Ajánlott irodalom:
 - • Andrejkovics Zoltán - Láthatatlan Játék. Budapest, 2017
 - • Kevin Pettman: E-sportok - Útmutató kezdőknek és profiknak. Kolibri, Budapest, 2020.
- Textbooks, notes, downloadable materials
- Required literature:
 - • Downloadable materials from the lectures, available from the Moodle e-learning site.
- Recommended literature:
 - • Kevin Pettman: 100% Unofficial Esports Guide. Harpercollins Publishers, London, 2021.

II. TANTÁRGYKÖVETELMÉNYEK

A TANULMÁNYI TELJESÍTMÉNY ELLENŐRZÉSE ÉS ÉRTÉKELÉSE

Általános szabályok

A 2.2. pontban megfogalmazott tanulási eredmények értékelése egy évközi írásbeli teljesítménymérés (összegző tanulmányi teljesítményértékelés), és fakultatív részteljesítmény-értékelés (aktív részvétel) formájában történik.

Teljesítményértékelési módszerek

1. Összegző tanulmányi teljesítményértékelés (zárthelyi): a tantárgy tudás és képesség típusú kompetenciaelemeinek komplex, írásos értékelési módja zárthelyi dolgozat formájában, a félév során egyszer. 2. Részteljesítmény-értékelés (egyéni és csoportos tanulmányok): a tantárgy tudás, képesség, attitűd, valamint önállóság és felelősség típusú kompetenciaelemeinek komplex értékelési módja, melynek megjelenési formája az egyénileg vagy csoportosan készített házi feladat, a házi feladat tartalmát, követelményeit, beadási határidejét értékelési módját a gyakorlatvezető határozza meg. Max. 40 pont szerezhető az alábbi egyéni/csoportos tanulmánnyal és prezentációval: - max. 20 pont szerezhető prezentációval (csapatban egyénenként) - kiselőadóssal max. 20 pont (csapatban egyénenként) A prezentációra vonatkozó szabályok: Maximum 4 fős csapatokban lehet prezentációt tartani. Egy hallgató csak egy csapat munkájában vehet részt. A prezentáció hossza kb. 5-7 perc, amelyben a félév során tárgyalt témák egyikét kiválasztják, amihez egy esport témaközhez kapcsolódó esetet, problémát feldolgoznak a tanult módszerek, elemzési keretek segítségével. A prezentációkat az utolsó két óra alkalmával kell előadni. A csapatoknak a csapattagok és a választott témakör megnevezését a kurzus leírásban szereplő dátumig e-mailben jelezniük kell a tárgyfelelősnek. Az elkészített diasort csapatonként egy példányban legkésőbb a kurzus leírásban szereplő dátumig fel kell tölteni a moodle-be. A legszínvonalasabb előadást tartó csapat tagjai automatikusan jeles (5) érdemjegyet kapnak, függetlenül az elért ZH eredményektől. Egyéni órai munka Max. 30 pont szerezhető az órák elején feleletválasztós kérdések megválaszolásával (Trello-n/Kahoot!-on keresztül), egyénenként. A félév során 12 alkalommal szerezhető 3-3 pont, tehát összesen 36 pontot lehetséges szerezni, de csak 30 számolható el.

Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részaránya a minősítésben

- Összegző tanulmányi teljesítményértékelés: 30
- Részteljesítmény értékelés (egyéni és csoportos tanulmányok): 40
- Egyéni órai munka: 30
- Összesen: 100

Vizsgaelemek részaránya a minősítésben

Az aláírás megszerzésének feltétele, az aláírás érvényessége

Érdemjegy-megállapítás

Jeles	91
Jeles	87,5-90
Jó	75-87
Közepes	62-74,5
Elégséges	50-61,5
Elégtelen	0-49

Javítás és pótlás

1) Az évközi teljesítményértékelésnél minimum a pontok 50%-át el kell érni. A zárthelyi a pótlási héten meghirdetett időpontban pótolható/javítható. 2) Az egyéni és csoportos tanulmány, prezentáció, illetve egyéni órai munka – jellegükből adódóan – nem pótolhatók, nem javíthatók, továbbá más módon nem helyettesíthetők. 3) Amennyiben az 1) pont szerinti pótlással nem tud a hallgató elégtelentől különböző érdemjegyet szerezni, úgy újabb javításra és pótlásra a hallgatónak az adott félévben nincsen lehetősége.

A tantárgy elvégzéséhez szükséges tanulmányi munka

részvétel a kontakt tanórákon	28
félévközi készülés a tanórák feladataira, írásos tananyag önálló elsajátítása	10
egyéni/csoportos feladat elkészítése	8
egyéni/csoportos feladat prezentálása	2
kijelölt írásos tananyag önálló elsajátítása	12
összesen	60

A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Kari Hallgatói Képviselőlet véleményezése után jóváhagyta dr. Lógó Emma oktatási dékánhelyettes 2022.10.10-én. Érvényes 2022.10.10-től.

III. RÉSZLETES TANTÁRGYTEMATIKA

TEMATIKAI EGYSÉGEK ÉS TOVÁBBI RÉSZLETEK

A félévben sorra vett témák

A 2.2. pontban megfogalmazott tanulási eredmények eléréséhez a tantárgy a következő tematikai blokkokból áll. Az egyes félévekben meghirdetett kurzusok sillabuszaiban e témaelemeket ütemezzük a naptári és egyéb adottságok szerint.

- 1 Gazdasági és technológiai környezet 1: Bevezetés az e-sportba – az e-sport kialakulása, viszonyulása a hagyományos sportokhoz, a játékok típusai, közvetítői, és megjelenése a közösségi és hagyományos médiábanGazdasági és technológiai környezet 2: E-sport játékok fejlesztői, kiadói, terjesztői, a játékok üzleti modelljei – az e-sport szereplők gazdasági érdekeiGazdasági és technológiai környezet 3: E-sport szövetség és mozgalom, nemzetközi e-sport élet, e-sport rendezvényszervezés MagyarországonGazdasági és technológiai környezet 4: Marketing lehetőségek az e-sportban, sport marketingJátékosok, részvétel az e-sportban 1: Az esport helyzete a tartalomfogyasztásban. Az e-sport pszichológiája, játékos típusokJátékosok, részvétel az e-sportban 2: E-sport közlelő- – játékok és a mögöttük lévő üzletJátékosok, részvétel az e-sportban 3: Startupok, sport innovációk, játék applikációk, játékos asszisztensekÜzleti és oktatási lehetőségek az e-sportban 1: E-sport játékosok, e-sport stratégiákÜzleti és oktatási lehetőségek az e-sportban 2: Edutainment, gamifikáció – oktatás, e-sport képzés, digitális kultúraÜzleti és oktatási lehetőségek az e-sportban 3: Az e-sport jogi környezeteÜzleti és oktatási lehetőségek az e-sportban 4: Egy magyar e-sport csapat felépítése

További oktatók

A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Tantárgyi adatlap I. és II. részén túli III. részét az érintett szak(ok) szakfelelőse(i)vel való egyeztetés alapján az 1.8. pontban megjelölt Menedzsment és Vállalkozásgazdaságtan Tanszék vezetője hagyja jóvá.