SUBJECT DATASHEET

Introduction to Esports

BMEGT20V105

I. SUBJECT DESCRIPTION

1. SUBJECT DATA

Subject name
Introduction to Esports

ID (subject code) BMEGT20V105

Type of subject
contact lessons

Course types and lessons

Type	*Lessons*
Lecture	1
Practice	1
Laboratory	0

Type of assessment
term grade

Number of credits
2

Subject Coordinator

Name	*Position*	*Contact details*
Dr. Kis Gergely	associate professor	kis.gergely@gtk.bme.hu

Educational organisational unit for the subject
Department of Management and Business Economics

Subject website
https://edu.gtk.bme.hu

Language of the subject
magyar - HU

Curricular role of the subject, recommended number of terms
Programme: **Elective subjects**
Subject Role: **Elective**
Recommended semester: **0**

Direct prerequisites

Strong	None
Weak	None
Parallel	None
Exclusion	None

Validity of the Subject Description
Approved by the Faculty Board of Faculty of Economic and Social Sciences, Decree No: 580768/11/2022. Valid from: 26.10.2022.

2. OBJECTIVES AND LEARNING OUTCOMES

Objectives

The aim of the course is to give insight for the students into the business world of computer games and electronic sports (e-sports). In addition to the overview of the development and basic concepts of the field, which is already developing into a separate industry, the business processes, the technological background and the trends of the gaming industry will be presented during the semester. The video game industry and especially the e-sports segment is expanding explosively, generating new business and economic opportunities. The course discusses the basic economic phenomena, technical and social psychological theories related to the topic, and the potential of e-sport and its possible future development paths.

Academic results

Knowledge

1. Has knowledge of the basic, comprehensive concepts, theories, facts, national economic and international connections of the gaming industry and the sciences that analyze it, with regard to the relevant economic actors, functions and processes.
2. He/She knows the vocabulary of the game industry and esports world well, uses them correctly and consistently.
3. Knows the main ’players’ of the game industry and esports, its business and educational opportunities and its economic and technological environment.
4. Knows the main models derived from the current research of the industry, the factors of the business success of its actors, and proven social media usage practices.
5. Knows career opportunities in the game industry and esports.

Skills

1. By applying the learned theories and methods, uncovers, organizes and analyzes facts and basic relationships, formulates independent conclusions and critical comments, prepares decision-preparatory proposals, makes decisions in known and partially unknown - domestic and international - environments of the game industry.
2. Follows and interprets the global economic and international business processes, user and game industry trends, and changes in relevant, related policies and legislation affecting the industry. He/She takes these effects into consideration during his/her analyses, proposals and decisions.
3. Capable of complex analysis of game industry processes and events.
4. Forms an individual opinion based on his/her own analysis on issues affecting the game industry and e-sports and defends it in debates and is able to develop strategies for solving potential problems, plan the solution, and make decisions.

Attitude

1. Takes a critical approach to the news of the game industry and esports, and judges them in terms of the learned knowledge of the course.
2. Receptive to receiving new information, new professional knowledge and methodologies affecting the gaming industry and esports.
3. He/She is open to getting know the job positions held in the game industry, and open to getting now the changes in the wider economic and social environment of the game industry, and he/she strives to follow and understand thoose changes.
4. Strives to follow esports events, understand their changes, and observe their trends.
5. Cooperates with the instructor, fellow students and invited guest speakers in expanding knowledge.

Independence and responsibility

1. Independently conducts analyzes related to gaming industry and esports knowledge material.
2. Assumes responsibility for compliance with professional, legal, ethical norms and rules related to work and conduct.
3. Assumes responsibility for analyses, conclusions and decisions.
4. As a member of game industry and/or e-sports projects, group work or organizational units, he/she carries out his/her assigned tasks independently and responsibly.

Teaching methodology

Lectures, written and oral communication, use of IT tools and techniques, optional individual and group work, work organization techniques.

Materials supporting learning

- 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. SUBJECT REQUIREMENTS

TESTING AND ASSESSMENT OF LEARNING PERFORMANCE

General Rules

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

Performance assessment methods

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) - kiselőadással 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 témaközhöz 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.

Percentage of performance assessments, conducted during the study period, within the rating

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

Percentage of exam elements within the rating

Conditions for obtaining a signature, validity of the signature

Issuing grades

Excellent	91
Very good	87,5-90
Good	75–87
Satisfactory	62–74,5
Pass	50–61,5
Fail	0–49

Retake and late completion

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.

Coursework required for the completion of the subject

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

Approval and validity of subject requirements

Consulted with the Faculty Student Representative Committee, approved by the Vice Dean for Education, valid from: 10.10.2022.

III. COURSE CURRICULUM

THEMATIC UNITS AND FURTHER DETAILS

Topics covered during the term

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, közvetőtői, 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, játékostípusokJátékosok, részvétel az e-sportban 2: E-sport közelről- – 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: Edutaintment, 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

Additional lecturers

Approval and validity of subject requirements