



# **TANTÁRGYI ADATLAP**

## **E-sport és videójáték-ipar**

**BMEGT20BX4U003-00**

# I. TANTÁRGYLEÍRÁS

## 1. ALAPADATOK

### Tantárgy neve

E-sport és videójáték-ipar

### Azonosító

BMEGT20BX4U003-00

### 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

3

### Tantárgyfelelős

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

Dr. Nemeslaki András	egyetemi tanár	nemeslaki.andras@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

### Közvetlen előkövetelmények

*Erős* Nincs

*Gyenge* Nincs

*Párhuzamos* Nincs

*Kizáró feltételek* Nincs

### A tantárgyleírás érvényessége

Jóváhagyta a Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar Kari Tanácsa (2025.07.10.) az 580501/3/2025 iktatószámon hozott határozatával, amely érvényes 2025.07.10.-től.

## 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 iparrá 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 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 útvonalakat.

### 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 alapulól 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 vendéglátókkal.

#### 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, önállóan készített feladatok, opcionálisan csoportosan készített feladatok, munkaszervezési technikák.

### Tanulástámogató anyagok

- Szabella Olivér (szerk.): E-sport Tudásbázis. Budapest, 2024
- Kevin Pettman: E-sportok - Útmutató kezdőknek és profiknak. Kolibri, Budapest, 2020
- Andrejkovics Zoltán - Láthatatlan Játék. Budapest, 2017
- 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) (Max 30 pont): a tantárgy tudás és képesség típusú kompetenciaelemeinek komplex, írásos értékelési módja zárthelyi dolgozat formájában, a félév során egyszer. 2. Részteljesítmény-értékelés (egyéni tanulmányok) (Max 40 pont): a tantárgy tudás, képesség, attitűd, valamint önállóság és felelősség típusú kompetenciaelemeinek komplex értékelési módja, melynek megjelenési formája az egyénileg (vagy csoportosan) készített házi feladatok, a házi feladat tartalmát, követelményeit, beadási határidejét értékelési módját a gyakorlatvezető határozza meg. Max. 40 pont szereshető így. 3. Egyéni órai munka (Max. 30 pont): órák elején/végén feleletválasztós kérdések megválaszolása (Trello-n/Kahoot!-on vagy moodle teszten keresztül) egyénenként. A félév során 12 alkalommal szereshető 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 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) A zárthelyi a 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 órai aktivitást mérő feladataira	14
egyéni feladatok elkészítése	28
kijelölt írásos tananyag önálló elsajátítása	20
Összesen	90

#### A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Kari Hallgatói Képviselőtestület véleményezése után jóváhagyta dr. Lógó Emma oktatási dékánhelyettes 2025.07.07-én. Érvényes 2025.07.07-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 médiában 2: E-sport játékok fejlesztői, kiadói, terjesztői, a játékok üzleti modelljei – az e-sport szereplők gazdasági érdekei 3: E-sport szövetség és mozgalom, nemzetközi e-sport élet, e-sport rendezvényszervezés Magyarországon 4: Marketing lehetőségek az e-sportban, sport marketing
- 2 Játékosok, részvétel az e-sportban 1: Az esport helyzete a tartalomfogyasztásban. Az e-sport pszichológiája, játékos típusok 2: E-sport közelről – játékok és a mögöttük lévő üzlet 3: Startupok, sport innovációk, játék applikációk, játékos asszisztensek
- 3 Üzleti és oktatási lehetőségek az e-sportban 1: E-sport játékosok, e-sport stratégiák 2: Edutainment, gamifikáció – oktatás, e-sport képzés, digitális kultúra 3: Az e-sport jogi környezete 4: Egy magyar e-sport csapat felépítése

### További oktatók

Kis Gergely Egyetemi adjunktus kis.gergely@gtk.bme.hu

### 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.