

Esport vállalkozás az egyetemen?

Ed. DEAC-Hackers, TDK dolgozat,
v. 0.0.5

Copyright © 2017 Lovas Rita Barbara, Pál Marcell, Magyar Tamás, Dr. Bátfai Norbert

DEAC-Hackers, TDK dolgozat

Copyright (C) 2017, Rita Barbara Lovas, Marcell Pál, Tamás Magyar, Norbert Bátfai

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

Ez a program szabad szoftver; terjeszthető illetve módosítható a Free Software Foundation által kiadott GNU General Public License dokumentumában leírtak; akár a licenc 3-as, akár (tetszőleges) későbbi változata szerint.

Ez a program abban a reményben kerül közreadásra, hogy hasznos lesz, de minden egyéb GARANCIA NÉLKÜL, az ELADHATÓSÁGRA vagy VALAMELY CÉLRA VALÓ ALKALMAZHATÓSÁGRA való származtatott garanciát is beleértve. További részleteket a GNU General Public License tartalmaz.

A felhasználónak a programmal együtt meg kell kapnia a GNU General Public License egy példányát; ha mégsem kapta meg, akkor tekintse meg a <http://www.gnu.org/licenses/> oldalon.

<http://gnu.hu/gplv3.html>

COLLABORATORS

	TITLE : Esport vállalkozás az egyetemen?		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Lovas, Rita Barbara, Pál, Marcell, Magyar, Tamás, Ács Bátfai, Norbert	2018. február 10.	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME
0.0.1	2017-10-17	Iniciális tartalomjegyzék.	BN
0.0.2	2017-10-29	Moduláris szerkezet kialakítása, hogy közösségi repóban hatékonyabban lehessen párhuzamosan dolgozni az anyagon. tartalomjegyzék szerkesztése.	BN
0.0.3	2017-11-02	Részemre kiadott feladatok megjelölése, azok iniciálizálása. Valamint a dolgozat szervezésének és szerkezetének megadása.	PM
0.0.4	2017-11-05	A társszerkesztők eddigi munkálatainak hozzáadása a dokumentumhoz.	PM
0.0.5	2017-11-22	Újabb írárok hozzáadása a dokumentumhoz.	PM
0.0.6	2018-02-10	Újradowozott tematika, bővítés, egyénekre kiadott feladatok jelölése.	PM

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	1
1.1. Esport[MT]	1
1.2. Szakirodalmi háttér [PM]	1
1.3. Kapcsolódó munkák [PM]	1
1.4. A dolgozat szervezése és szerkezete [PM]	2
1.5. A dolgozat módszere[LRB]	2
2. Tárgyalás	3
2.1. Esport pillanatkép[MT]	3
2.1.1. Az esport helyzete a világban	3
2.1.2. Az esport helyzete Magyarországon	4
2.1.3. Szabályozás[LRB]	4
2.2. Esport kurzus- és táborfejlesztési koncepció[PM]	4
2.2.1. Az egyetemi közeg bemutatása[PM]	4
2.2.2. A DEAC-Hackers bevonása[MT]	4
2.2.3. Alkalmak beosztása[LRB]	4
2.2.4. Edzésterv[LRB]	4
2.2.5. Interjúk[PM/LRB]	4
2.2.6. Érdeklődés felmérése[LRB]	4
2.2.7. Az esport szponzorálása és támogatása[PM]	4
2.3. Tanítóágens	4
2.3.1. Bemutató és koncepció	4
2.3.2. Szakmai háttér	4
2.4. FUTURE X	4
3. Befejezés	4
3.1. Összegzés	4
3.2. Továbbfejlesztési tervek és lehetőségek	4
4. Irodalomjegyzék	4

Bevezetés

Esport[MT]

[TODO - beta]

Először az 1990-es években jelent meg fogalom szintjén az esport, ekkor indították el az első offline rendezvényt az Egyesült Királyságban, amit UK Professional Computer Gaming Championship-nek hívtak. Ekkor történtek először kezdeményezések arra, hogy magát az online versenyszerű tevékenységet sportként kezeljék. A következő fontosabb állomás az esport történetében, amikor egy magazin oldalán írás jelent meg arról, hogy igenis ezeket a tevékenységeket lehet csapatban végezni. Természetesen ekkor még csak gyerekcipőben járt ez a művelet, így mint név sem született még meg. Mai napig sem rögzítették a fogalom hivatalos változatát, ugyanis ahány ember, annyi féle megfogalmazást használ erre az egyre szélesebb táborból adó közkezdvelt tevékenységre. Vannak, akik marketing kifejezéssel társítják, vannak, akik profi háttérrel rendelkező versenyszerű játékot látnak e mögött.

Egyszerűen megfogalmazva esportnak nevezzük a versengés azon formáját, ami valamilyen elektronikus rendszeren - számítógépen vagy konzolon - történik, és játékosok vagy csapatok egy bizonyos videójátékban mérkőznek meg egymással. Fontos a csapatszellem és a csapatépítési stratégia épp úgy, mint egy hagyományos sport esetében. Az első ilyen ismert verseny a „játékgépek” idejére tehető vissza, amikor az Atari cég egyik játékában, a Space Invaders-ben hirdetett meg egy versenyt, amin több, mint 10000 játékos vett részt.

Az esport jelentősége - különböző játékoknak köszönhetően - az elmúlt 20 évben exponenciálisan nőtt. Nyugaton főleg az FPS¹ játékok emelkedtek ki, keleten inkább az RTS² -nek volt nagyobb sikere. Mégis az esport igazi sikere nagyrészt a koreaiaknak köszönhető, nem utolsósorban a StarCraft -nak. Koreában a 90-es évek elején történt politikai változások a multiplayer³ játékok elterjedésére is hatással voltak. Az internet sebességének robbanásszerű megnövekedése elősegítette, hogy az online játék nyugaton is népszerű legyen.

Annak ellenére, hogy már hosszabb ideje létezik, csak az elmúlt pár évben került be a köztudatba az esport, mint fogalom, - bár még hazánkban gyerekcipőben jár - de lelkes tábor folyamatosan növekszik. Különböző cégek is csatlakoztak az esport világához, speciális, úgynevezett „gamer” termékek forgalmazására fókuszálva, vagy egy csapat szponzoraként.

Egyre több profi csapat jelenik meg, kezdetben átlagemberként belépve bővül a tagok száma, de később akár profi játékosossá is válhatnak.

Szakirodalmi háttér [PM]

[TODO]

Vannak-e ismert jó gyakorlatok, akár ha nem is esport táboroztatásra, hanem sportban, oktatásban általában. Pl. az úszás utánpótlás rendszerét vázlatosan kiemelve?

Kapcsolódó munkák [PM]

Az írók közül Lovas Rita Barbara és Pál Marcell felkérésre műhelymunkát küldhettek⁴ be az Információs Társadalom c. (Q4) folyóiratba, mely szoros kapcsolatban áll a dolgozat témájával is. A cikkben egy téli esport tábor szervezésének körülményeit és feltételeit vizsgáltuk. Az írás 2018 első felében jelenik meg.

A beküldött anyagban megállapítottuk a DEAC-Hackers nonprofit célú működését. Taglaltuk, hogy a szervezet jelenlegi pénzügyi helyzete miatt a vezetők és tagok csupán lelkesedésből végzik a munkájukat. A töretlen készülés és a középvezetők tagokkal való foglalkozása komplex és megterhelő feladat, emiatt nem várható el senkitől sem, hogy ezt hosszútávon ingyen és bérmentve végezze. A befektetett energia és idő nem hoz számára semmiféle bevételt, így ehelyett akár például matematikát is oktathatna pénzért. Összegezve tehát muszáj találni megoldást a problémára. Arra a következtetésre jutottunk, hogy működő ötlet lehet egy téli esport tábor, mely anyagi bevétel realizálásával motiválhatná az edzőket komoly eredmények felmutatására, továbbá pénzügyi juttatás formájában viszonzhatjuk időigényes munkájukat.

¹ First-Person Shooter - belső nézetes lövöldözős játék

² Real-Time Strategy - valós idejű stratégia

³ többjátékos

⁴ Bátfai Norbert, Besenczi Renátó, Szabó József, Jeszenszky Péter, Buda András, Jármí László, Lovas Rita Barbara, Pál Marcell, Bogacsóvics Gergő, Tóthné Kovács Enikő: Játzó hackerek, hackelő játékosok

A dolgozat szervezése és szerkezete [PM]

[TODO - beta]

Projektünket online egy GitHub tárolóból lehet elérni, ennek használata azért is volt indokolt, mert többen szerkesztjük a dokumentumot, így mindenki a saját verziójában rendelkező újításokkal kibővíthetve tudja frissíteni a dolgozatot. Mindemellett a gyakorlatban majdszak mindenhol használnak a GitHub-hoz hasonló tárolókat, így ez tökéletes alkalom, hogy a tanórákon kívül plusz tudást vegyünk magunkhoz, melyet majd leendő munkahelyünkön is kamatoztatni tudunk.

A tároló a következő címen érhető el: <https://github.com/rblovas/esport-tabor>.

Dokumentumunk DocBook 5.1 XML felhasználásával írjuk. Ez a szabvány jelentősen megkönnyíti a munkánkat a szöveg formázása és elrendezése terén.

A dolgozat az alábbi fejezetekkel foglalkozik:

Esport pillanatkép: Az esport helyzete a világban és Magyarországi viszonylatban.

Esport kurzus- és táborfejlesztési koncepció: Egy kurzus vagy tábor rendezésének körülményeit vizsgáljuk.

Interjúk és esettanulmányok: A kutatás során megkérdezett alanyok bemutatása, valamint esettanulmányok már megrendezésre került eseményekről.

Számítások: A már fentebb említett kurzus vagy tábor rendezésének költségeit, esetleges bevételeit vizsgáljuk.

Szponzorációs stratégia: Külsős cégek, partnerek, szponzorok bevonása a projektbe.

A fejezetek sorrendje következetes, lépésről-lépésre próbálkoztunk körbejárni a témát.

A dolgozat módszere[LRB]

[TODO - beta]

Dolgozatunk kezdeti fázisában felkerestük a Minecraft tábor debreceni munkatársát, Jármű Lászlót.

A vállalkozás lehetőségeinek felmérését és megszervezését az érintett város, Debrecen lakosaihoz, helyszíneihez mérten végezzük. A felmérést a lehetséges helyszínek keresésével és felszerelésük minőségének, teljesítményének vizsgálatával kezdtük. Több terem ajánlatot is kaptunk témavezetőnk közreműködésével, úgy mint a Kassai úti Campus Könyvtár ... géptermé,....

A termék feltérképezését a könyvtári géptermel kezdtek, ugyanis helyszíniileg az bizonyult a legmegfelelőbbnek. A főleg Informatikai Kar tanáraiból és hallgatóiból álló DEAC-Hackers tagjainak, akik terveink szerint részt vennének a vállalkozás szervezésében és fenntartásában, gyorsan megközelíthető, a táborozók szempontjából pedig a Főnix parkolója és a Lovarda étterem nyújt előnyt a helyválasztásban. A DEAC-Hackers alelnökének közreműködésével felvettük a kapcsolatot az intézmény vezetőjével és rendszergazdájával. Az összeköttetés kialakulásával megkezdtek interjú jellegű kérdéseink kidolgozását, melyek elkerülhetetlenek a kezdeti tervezési fázisban. Az e-mailben folytatott levelezések mellett a géptermet és annak számítógépeit is felmértük, a szükséges tényezők szerint. A terem paraméterei a várthoz képest kiemelkedő szintet érték el, melyet az „Egyetemi közeg bemutatása” alcímnél fogunk részletesen kifejteni.

A további termeket a könyvtárhoz hasonló módon mértük fel, de már gyorsabban és gördülékenyebben a korábbiakból felkészülve. A termeket a könyvtárral kapcsolatban szerzett adatokhoz mérten rangsoroltuk.

A vállalkozás sikerességének következő tényezője, amit vizsgálunk kellett a résztvevők várható száma, életkora és érdeklődési köre az e-sport világában. Mivel célközönségünk abba a korosztályba tartozik, akiknél általános és mindennapi a Facebook használata, bejegyzések formájában kértünk közreműködést munkánkhoz. Segítségükkel egy kérdőívre irányítottuk át az érdeklődőt, melyet kitöltve megadhat minden, a vállalkozásunk szempontjából lényeges információt. Külön vizsgáltuk az érdeklődőket résztvevőként vagy szülőként, hiszen mindkét félnek más és más szempontok fontosak, de a jövőben törekedni fogunk mindkét fél igényeit teljesíteni. A 253 kitöltő adataiból a következő eredményeket szűrtük le:

A kitöltők több, mint 90%-a gyermek volt...

...és közülük 96%, tehát 229-ből 220-an támogatnák egy esport tábor létrehozását. A gyermekektől megkérdeztünk a tábor szempontjából fontos technikai adatokat is (milyen gyakorisággal és mivel játszanak, milyen felszerelésük van).

Ezekből arra jutottunk, hogy a többség hetente több, mint 20 órát tölt videójátékkal, nagyjából 2-4 éve játszik aktívan, és várhatóan a népszerűbb játékokat preferálják. Ilyenek például a League of Legends, Counter Strike: Global Offensive és Overwatch.

A gyermekek 61.8%-ának nincs a kiválasztott játékaikhoz megfelelő laptopjuk, így indokolt külső forrásból olyan számítógépek beszerzése, melyekkel a fentebb megadott játékok gond nélkül játszhatóak.

Mivel 52.3% nem játszott versenyszerűen videójátékokkal, úgy véljük még inkább hasznos lenne a tábor megszervezése, hiszen így előkészítés szintjén tapasztalatot gyűjthetnek, ezáltal is elkerülvén a jövőbeni stresszt és más gátló faktorokat.

Megkérdeztük még, a kitöltő gyermekek korát is, hiszen majdcsaknem ez a legbefolyásolóbb tényező a szervezésben. Nem "egészséges" ugyanis nagy korkülönbségű gyermekeket egyszerre foglalkoztatni, hisz minden korcsoportnak más és más igénye, problémái akadnak. Szerencsére várakozásunknak eleget téve a főbb korosztály 13-17 éves, ebből is a 14 és 15 évesek voltak többségben.

Végül szerettük volna megtudni azt is, hogy az érdeklődők melyik megyében laknak, hiszen első körben napközis formában kívánnánk megrendezni a táborot, tehát fontos, hogy első körben Hajdú-Bihar megyében mennyien érdeklődnek. Ugyan a kitöltők 27.3% százaléka Pest megyében él, a következő nagyobb ugrás 16.8%-al meglepő módon Hajdú-Bihar lett.

A kérdőívet és az adatokat mellékletben csatoltuk.

Az információk segítségével megkezdhattuk a számításainkat a vállalat kiadásainak és bevételeinek realizálásához.

Tárgyalás

Esport pillanatkép[MT]

Az esport helyzete a világban

[TODO - alpha]

A mai világban az esport egy hatalmas, folyamatosan növekvő nézőtáborral rendelkezik. 2013-ben világszerte csupán 71 millió körül mozgott azok száma akik valamilyen módon követtek esport mérkőzéseket, ez a szám 2015-re felugrott 226 millióra. Mára a nézők száma elérte az éves 300 milliós mérföldkövet. Ez a steady(?) fejlődés a különböző, egyre jobban elérhető online közvetítő platformoknak, ún. streamer platformoknak köszönhető, amelyek közül is a Twitch.tv emelkedett ki, mivel számos nagyobb esport mérkőzést ott közvetítettek előben, de az átlagos játékosnak is lehetőséget ad, hogy megossa játékmenetét. Jelenleg a legsikeresebb esport játékkategóriák a MOBA, FPS, és RTS, és sorra a League of Legends, Counter-Strike:Global Offensive, és a StarCraft 2 emelkednek ki, mint a legnézettebb, illetve legjátszottabb videójátékok. De ezek mellett érdemes megemlíteni a DOTA 2, és az Overwatch-ot is, melyek szintén hatalmas rajongói táborral rendelkeznek. [talán adatok a játékosok számáról].

Általában esporttal a multiplayer játékokat kötik össze, ennek ellenére majdnem az összes videójátékból létezik valamiféle verseny, legyen az Super Mario vagy Fifa. Az ilyen versenyek általában a legmagasabb pontért folynak, vagy egy speedrun a leggyorsabb végigjátszásért. A fentebb említett videójátékokból folyamatosan kerülnek megrendezésre kisebb-nagyobb kupák, amelyeken amatőr csapatok is részt vehetnek, éves szinten meg világbajnokságok is, ahol a különböző országok legjobb csapatai nem csak a világbajnoki címért versenyeznek, hanem a legjobbaknak járó pénzüsszegért is. Ez az összeg játékonként változik, az eddigi legnagyobb összdíjazású verseny a "The International 2017" volt több mint 20 millió dollárral, amiből az első hely 10 millió dollárt nyert. [még több ilyen felsorolás] [legnagyobb nézettségű meccsek, idei adatok] [cégek hogy kapcsolódnak, specializálódás, gamer cucc] [szponzor megjelenése] [lehet munka?, esport vs sport] [előítélet, pozitív vs negatív hatás] [jövő, olimpia] <https://www.esportsearnings.com/tournaments>

Az esport helyzete Magyarországon**Szabályozás[LRB]****Esport kurzus- és táborfejlesztési koncepció[PM]****Az egyetemi közeg bemutatása[PM]****A DEAC-Hackers bevonása[MT]****Alkalmak beosztása[LRB]****Edzésterv[LRB]****Interjúk[PM/LRB]****Érdeklődés felmérése[LRB]****Az esport szponzorálása és támogatása[PM]**

[TODO - beta]

Azt bátran kijelenthetjük, hogy mindaz, amit eddig kitaláltunk támogatások nélkül nem jöhet létre. A támogatás több módon is megnyilvánulhat:

Beszélhetünk anyagi támogatásról, mely hozzájárul a programok lebonyolításának sikerességéhez, a táborozókkal foglalkozó csapatvezetők fizetéséhez, valamint bármilyen további esetleges kiadáshoz.

Szükség lehet eszközökben megnyilvánuló szponzorációra is. Ugyan az egyetem rendelkezik számítógépekkel és néhány egyéb leendő munkaeszkővel (például 2-3 darab LEGO robot), egy táborban a zökkenőmentes szervezéshez ennél többre van szükség.

Partnernek lenni több területet is lefed. Tervünk során szeretnénk az Invictus debreceni játékfejlesztő céghez is ellátogatni, illetve amennyiben ez nem megoldható egy-két előadás lebonyolítását kérni, hogy a számítógépes játékok legyártásának folyamata után érdeklődők egy átfogóbb képet kapjanak, így motiválva őket a jövőbeni tanulásra és küzdésre.

Ebben a bekezdésben azokról az esetleges támogatókról írunk majd, ←
akikkel sikerült megállapodnunk.

Tanítóágens**Bemutató és koncepció****Szakmai háttér****FUTURE X****Befejezés****Összegzés****Továbbfejlesztési tervek és lehetőségek****Irodalomjegyzék**

[1] Az eSport és ami mögötte van. - <https://www.pcguru.hu/blog/esport/az-esport-es-ami-mogotte-van/7841>, 2013

[2] What is eSports? - <https://www.quora.com/What-is-eSports>, 2015