

# **Esport vállalkozás az egyetemen?**

Ed. DEAC-Hackers, TDK dolgozat,  
v. 0.0.4

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**

	<i>TITLE :</i> 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	2017. november 5.	

**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

## Tartalomjegyzék

<b>1. Bevezetés</b>	<b>1</b>
1.1. Esport	1
1.1.1. DEAC-Hackers	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	2
<b>2. Tárgyalás</b>	<b>3</b>
2.1. Esport pillanatkép	3
2.1.1. Az esport helyzete a világban	3
2.1.2. Az esport helyzete Magyarországon	3
2.1.3. Szabályozás	3
2.2. Esport kurzus- és táborfejlesztési koncepció	3
2.2.1. Az egyetemi közeg bemutatása	3
2.2.2. A DEAC-Hackers bevonása	3
2.2.3. Alkalmak beosztása	3
2.3. Interjúk és esettanulmányok	3
2.4. Számítások	3
2.4.1. Érdeklődés felmérése	3
2.4.2. Fix kiadások	3
2.4.3. Változó kiadások	3
2.4.4. Szükséges bevétel	3
2.5. Szponzorációs stratégia [PM]	3
<b>3. Befejezés</b>	<b>3</b>
3.1. Összegzés	3
3.2. Továbbfejlesztési tervek és lehetőségek	3
<b>4. Köszönet</b>	<b>3</b>
<b>5. Irodalomjegyzék</b>	<b>3</b>

## Bevezetés

### Esport

[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 táború 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 FPS<sup>1</sup> játékok emelkedtek ki, keleten inkább az RTS<sup>2</sup> -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 multiplayer<sup>3</sup> 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 táborra 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.

### DEAC-Hackers

A DEAC-Hackers rövid bemutatása.

### 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]

[TODO]

Az írók közül Lovas Rita Barbara és Pál Marcell felkérésre műhelymunkát küldhettek <sup>4</sup> 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.

---

<sup>1</sup> First-Person Shooter - belső nézetes lövöldözős játék

<sup>2</sup> Real-Time Strategy - valós idejű stratégia

<sup>3</sup> többjátékos

<sup>4</sup> Bátfai Norbert, Besenczi Renátó, Szabó József, Jeszenszky Péter, Buda András, Jármí László, Lovas Rita Barbara, Pál Marcell, Bogacsovics Gergő, Tóthné Kovács Enikő: Játészó 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 majdsak 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 cég, partner, szponzor bevonása a projektbe.

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

## A dolgozat módszere

[TODO - beta]

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

A vállalkozás lehetőségeinek felmérését és megszervezését az érintett város, Debrecen lakosaihoz, helyszíneihez mérten véghezvük. 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 ... gépterme,....

A termék feltérképezését a könyvtári gépteremmel kezdtük, 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 helyválasztás. A DEAC-Hackers alelnökének közreműködésével felvettük a kapcsolatot az intézmény vezetőjével és rendszergazdájával. Az összeköttetés kialakulásával megkezdtük 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 vizsgálnunk 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, egy bejegyzés formájában kértünk közreműködést munkánkhoz. Segítségével egy kérdőívre irányítottuk át az érdeklődőt, melyet kitöltve megadhat minden, a vállalkozásunk szempontjából lényeges információt. Kördiagrammokkal tettük átláthatóvá az bejövő adatok végeredményét:

A kérdőívet és az adatokat mellékletben csatoltuk.

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

## Tárgyalás

### Esport pillanatkép

Az esport helyzete a világban.

Az esport helyzete a világban

Az esport helyzete Magyarországon

Szabályozás

### Esport kurzus- és táborfejlesztési koncepció

Az egyetemi közeg bemutatása

A DEAC-Hackers bevonása

Alkalmak beosztása

Interjúk és esettanulmányok

Számítások

Érdeklődés felmérése

Fix kiadások

Változó kiadások

Szükséges bevétel

Szponzorációs stratégia [PM]

[TODO]

## Befejezés

Összegzés

Továbbfejlesztési tervek és lehetőségek

Köszönet

## 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

---