

Esport vállalkozás az egyetemen?

Ed. DEAC-Hackers, TDK dolgozat,
v. 0.0.3

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 2.	

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

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	1
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]	1
1.5. A dolgozat módszere	2
2. Tárgyalás	2
2.1. Esport pillanatkép	2
2.1.1. Az esport helyzete a világban	2
2.1.2. Az esport helyzete Magyarországon	2
2.1.3. Szabályozás	2
2.2. Esport kurzus- és táborfejlesztési koncepció	2
2.2.1. Az egyetemi közeg bemutatása	2
2.2.2. A DEAC-Hackers bevonása	2
2.2.3. Alkalmak beosztása	2
2.3. Interjúk és esettanulmányok	2
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
3. Befejezés	3
3.1. Összegzés	3
3.2. Továbbfejlesztési tervek és lehetőségek	3
4. Köszönet	3
5. Irodalomjegyzék	3

Bevezetés

Mi a munka motivációja, mik a vizsgált kérdések?

Esport

Tudományos meghatározások felvillantása (majd megadom a feldolgozandó cikkeket az irodalomjegyzékben.) Szubjektív benyomások pár mondatban, bármi személyes tapasztalat, élmény, meglátás. Mi a személyes motiváció?

DEAC-Hackers

A DEAC-Hackers rövid bemutatása.

Szakirodalmi háttér [PM]

[TODO]

A kapcsolódó főbb tudományos publikációk hivatkozása és 1-2 mondatos összefoglalása az alábbi területeken: esport és sport kapcsolata, esport és gazdaság kapcsolata, esport és oktatás kapcsolata (a kiinduló cikkeket megjelölöm a következő iterációban az irodalomjegyzékben, ezt a szakirodalmi hálót természetesen felderíthetitek, tovább bővíthetitek).

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 eddigi saját munkáink és publikációink kapcsolódása az előző pont mintájára.

A dolgozat szervezése és szerkezete [PM]

[TODO]

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 dolgot. Mindemellett a gyakorlatban majd csak 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

Hogyan dolgozunk? Az interjú alanyok és esettanulmányok bemutatása.

Tárgyalás

Esport pillanatkép

Az esport helyzete a világban.

Mit látunk az országra vetítve?

Az esport helyzete a világban

Általános hozzáállás az esporthoz különböző országokban. (pl.: Amerikában már általánosak az egyetemi esport közösségek)

Az esport helyzete Magyarországon

Magyarországi hozzáállás. (pl.: nem általánosan ismert fogalom, előítéletek)

Szabályozás

Nemzetközi szervezetek, meghatározó játékok, cégek és relációik.

Mi a magyar helyzet?

Sporttörvény szemelvények.

Esport szakszövetség alapíthatóságának megvizsgálása (korábbi NEMESPOR levél a kiindulás, de csak rövidebben, mert itt nem ez a cél) viszont különös tekintettel az egyetemi esport szakszövetségre, lásd http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/-0025_Nadori-Dancs-Retsagi-Ekler-Gaspar-Sportelmeleti_ismeretek/ch03s12.html.

Esport kurzus- és táborfejlesztési koncepció

Az egyetemi közeg bemutatása

Általában, majd a DEAC-Hackers főhadiszállásokra vetítve.

Mit ad hozzá a közeg, mik a közeg kockázatai?

A DEAC-Hackers bevonása

A középvezetők bevonása az oktatásba, versenyzői mentorprogram

Alkalmak beosztása

Hosszuk meghatározása, hetek időbeni és játék szerinti felosztása

Interjúk és esettanulmányok

Tételesen végigvéve minden érdeklődő DEAC-Hackers főhadiszállást: interjúk, technikai elemzések adott játékok tekintetében stb.

Számítások

Érdeklődés előzetes felmérése.

Hipotetikus számítások kiadásokról, esetleges bevételekről.

Érdeklődés felmérése

Általában, majd a DEAC-Hackers főhadiszállásokra vetítve.

Mit ad hozzá a közeg, mik a közeg kockázatai?

Fix kiadások

Helybérlés költségei, étkeztetés, ...

Változó kiadások

Programok esetleges költségei

Mit ad hozzá a közeg, mik a közeg kockázatai?

Szükséges bevétel

Fentiek alapján kialakult költségek kifizetéséhez szükséges bevétel.

Szponzorációs stratégia [PM]

[TODO]

Bevonhatóak-e szponzorok, ha igen hogyan?

Befejezés

Összegzés

Továbbfejlesztési tervek és lehetőségek

Köszönet

Irodalomjegyzék
