



Nyári tábor a DEAC-Hackers szervezésében

rövid esport szakmai kivonat

írta: Lovas Rita Barbara, Besenczi Renátó

besenczi.renato@inf.unideb.hu



1. **Tábor neve:** Éljen úgy, mint egy profi gamer

2. Tábor célja

A tábor során olyan elsősorban 18 év alatti fiataloknak biztosítanánk közösséget, fejlődési lehetőséget és szórakozást, akik rendszeresen játszanak valamilyen esport jellegű számítógépes játékkal és szívesen fejlődnének benne, építenék csapatjátékos és stratégiai képességeiket. Mindemellett bevezetjük őket az egészséges számítógéphasználat alapvető szabályaiba, sportolási lehetőséget biztosítunk és bemutatjuk, milyen lehetőségek rejlenek a számítógépek egy magasabb szintű használatában.

3. Szakmai program

a. Fő program leírása

Fő programunk természetesen az edzés lesz, amely a játék stratégiai feltérképezését, profi játékosok elemzését és irányított, képességeket fejlesztő játékot foglal magába. A fő programot egy edző fogja irányítani, aki megfelelő tapasztalattal rendelkezik az adott játékban, magas játékbeli rangja van, illetve követi, érti és elemezni tudja a profi mérkőzéseket.

Példa egy 5 napos szakmai programtervre a mellékletben.

b. Mellékprogramok

A fő program mellett a táborozók egészséges életmódról, játékfejlesztői lehetőségekről hallgathatnak kisebb előadásokat, napi szinten részt vehetnek átmozgató programjainkon és megismerkedhetnek a programozás alapjaival is. Potenciális támogatók segítségével bővítenénk mellékprogramjainkat, mint például: xbox sport.

4. Eszközigény

A népszerű játékok listáját felmérve jelöltük ki a megfelelő játékelményhez szükséges alapvető felszereltséget, mint a egészségügyi szempontból megfelelő elrendezésű számítógépeket, a megfelelő minőségű internet elérést stb.

a. Helyiség

A tábor helyszínének mindenképp egy, a Debreceni Egyetemhez tartozó intézmény termét szeretnénk választani, hogy minél kevesebb kiadással járjon a tábor megtartása. Másik ok, hogy ezek a gyerekek reményeink szerint nagyobb valószínűséggel választják majd felsőbb tanulmányaikra a Debreceni Egyetemet, ha ilyen pozitív élményekkel gazdagodnak.

b. Gépterem

A támogató intézmények közül a DEENK KCK Oktató terme bizonyult a legmegfelelőbbnek elhelyezkedés, férőhely (max 15 fő + edző) és felszereltség szempontjából. A DEAC-Hackers korábban több League of Legends edzést tartott már itt (lásd az alább mellékelt képeken), de a terem alkalmas más játékok játszására is. (Pontos lista: League of Legends, CS:GO, Hearthstone, DOTA 2, Clash Royale, Clash of Clans.)



Nyári tábor a DEAC-Hackers szervezésében

rövid esport szakmai kivonat

írta: Lovas Rita Barbara, Besenczi Renátó

besenczi.renato@inf.unideb.hu



c. WiFi AP

Az egyetemi WiFi, azaz az eduroam használata biztosított a táborozók számára, az ISZK bevonásával, ezáltal a telefonos játékok (pl. Clash Royale) is teret kapnak a tervezésben.

d. Edzők

A tábor fő programjához megfelelő képességű edzőket szeretnénk alkalmazni, akiket szintén egyetemi közegből, a DEAC-Hackers esport szakosztályából szeretnénk kiválasztani. A szakosztály minden játéka rendelkezik egy középvezetővel, akik a vezetőedzői szerepet is ellátják. Legfőbb feladatuk a játék csapatainak edzése, ezért nyilvánvaló vált, hogy ők lennének a legalkalmasabbak a táborozók edzésére is.

5. Felmerülő költségvetési tételek a tábor szakmai oldaláról

a. Edzők bére

Az edzőnek a tábor megtartásához komoly felkészülés szükséges, a tábor ideje alatt naponta legalább 4-5 órát a táborozókkal kell foglalkoznia, azonban nem feladata a felügyeletük, felelősséget nem vállal értük. Az edző bérének megállapításakor figyelembe kell venni a felkészülési időt, illetve a táborban töltött órák számát, melynek összege 40 óra körül mozog. Az edző órabére: br. 3000 HUF





Nyári tábor a DEAC-Hackers szervezésében

rövid esport szakmai kivonat

írta: Lovas Rita Barbara, Besenczi Renátó

besenczi.renato@inf.unideb.hu



Melléklet: minta szakmai főprogram Overwatch játékra.

Hétfő:

- játékbeállítási tanácsok
- csapatfelosztás, játék, csapatok újboli felosztása
- csapatkapitány, azaz irányító megválasztása
- alapvető kommunikáció szabályai
- játék, csapatok összeszokása

Kedd:

- játszható karakterek bemutatása, kipróbálása (26), tippek
- összedolgozás bemutatása (pl.: ultimate, skill management)
- mindegyik kipróbálása
- játék

Szerda:

- pályatípusok elemzése, helyek elnevezése, "kiskapuk" bemutatása, helyi taktikák bemutatása
- minden pályára 1 híresebb stratégia elemzése
- játék

Csütörtök:

- profi team kompozíciók bemutatása, elemzése, kipróbálása
- játék

Péntek:

- közös játék "profikkal", DEAC-Hackers játékosainak bevonása
- egymás közötti versenyzés, elemzés