



E-SPORT EDZŐKÉPZÉS

Tanterv

Magyar E-Sport Szövetség

Dr. Szabella Olivér
2025

Modul 1 – Általános esport ismeretek

- Esport definíció, történet, fejlődési szakaszok

Az esport a videojátékok versenyszerű formája, amely szervezett keretek között zajlik és professzionális szintre fejlődött. Története az 1970-es években kezdődött, de a 2000-es évektől vált globális jelenséggé az internet és a streaming platformok elterjedésével. Fejlődése során a hobbi szintű versengéstől eljutott a professzionális sportstruktúráig, edzőkkel, menedzserekkel és szponzorációs rendszerekkel.

- Az esport helye a sportban és az oktatásban

Az esport a sporttudomány és a neveléstudomány határterületén helyezkedik el, hiszen a teljesítmény, a stratégiai gondolkodás és a csapatmunka ugyanolyan fontos, mint a hagyományos sportokban. Az oktatásban egyre több felsőoktatási intézmény integrálja az esportot képzési kínálatába, támogatva a fiatalok digitális kompetenciáinak és pszichológiai készségeinek fejlesztését.

- Nemzetközi és hazai szervezetek (HUNESZ, IESF)

A HUNESZ (Magyar Esport Szövetség) a hazai esport ökoszisztéma hivatalos képviselője, amely a sportág szabályozásáért és fejlesztéséért felel. Az IESF (International Esports Federation) a világ vezető esport szervezete, célja az esport nemzetközi elismertetése és standardizálása. Az esport integritás kérdése.

Modul 2 – Pszichológiai ismeretek és utánpótlás képzés

- Fejlődéslélektan és a fiatalok kezelése

A 10–18 éves korosztály kiemelt figyelmet igényel, mivel ebben az életkorban alakulnak ki a jellemző kognitív és érzelmi mintázatok. Az edző feladata a fejlődési szakaszok ismeretében támogató, motiváló környezetet teremteni a játékos számára.

- Motiváció, figyelem, szokások kialakítása

A motiváció az egyik legfontosabb tényező az esportban, hiszen a játékosok hosszú órákon át gyakorolnak. Az edzőnek képesnek kell lennie a belső motiváció erősítésére és a hatékony szokásrendszer kialakításának támogatására.

- Csapatdinamika és kommunikáció

A csapaton belüli szerepek és interakciók megértése alapvető a sikerhez. Az edzőnek kommunikációs stratégiákat kell alkalmaznia a konfliktusok megelőzésére és a csapatkohézió erősítésére.

Modul 3 – Esport teljesítmény

- Teljesítmény összetevői és Bard használatának alapjai

Az esport teljesítmény több tényező összessége: fizikai, mentális és technikai komponensek egyaránt meghatározóak. A Bard eszköz segíti az edzőket a játékosok fejlődésének objektív nyomon követésében és mérésében.

- Összefüggések és gyakorlati alkalmazás

A fizikai és mentális állapot közvetlenül befolyásolja a játékbeli teljesítményt. Az edző feladata a különböző teljesítménytényezők közötti kapcsolatok feltárása, majd ezek alapján az edzésterv finomhangolása.

Modul 4 – Játék-specifikus tananyagok

- Adott játék tananyagának ismertetése és gyakorlati feladatok

A modul célja, hogy a hallgatók mélyrehatóan megismerjék a választott játék mechanikáit, meta-rendszereit és edzői szemléletét. A gyakorlati in-game feladatok során az edzői irányítás és a valós idejű döntéshozatal fejlesztése áll a középpontban.

Modul 5 – Adaptáció és tanulás

- Alkalmazkodás új metákhoz és patch-ekhez

Az esport folyamatosan változik, így az edzőknek és játékosoknak is gyorsan kell reagálniuk az új játékelemekre. A patch-ek elemzése segít az új taktikák és stratégiák kidolgozásában.

- Tanuláselmélet az esportban

A tudatos gyakorlás (deliberate practice) és a skill-acquisition modellek segítik a hatékony fejlődést. Az edző feladata, hogy a játékos egyéni tanulási útját felismerje és támogassa.

Modul 6 – Karrier az esportban

- Esport karrierút játékosként és edzőként

Az esportban elérhető karrierutak rendkívül sokszínűek – a játékostól az edzőn át a menedzseri szerepekig. A tudatos életút-tervezés segít a hosszú távú siker és mentális egészség fenntartásában.

- Hálózatépítés és szakmai fejlődés

A szakmai kapcsolatok és közösségi részvétel kulcsszerepet játszik a karrierépítésben. A konferenciák, szövetségek és szakmai fórumok lehetőséget adnak a tapasztalatcserére és az önfejlesztésre.

Modul 7 – Veszélyek és etikai kérdések

- Függőségek, mentális problémák

Az esport világában a túlzott játéktevékenység függőségi mintákat alakíthat ki, amelyek a mentális egészségre is hatással vannak. Az edző felelőssége a játékidő és pihenés egyensúlyának fenntartása.

- Etikai és jogi kérdések

A dopping, csalás és matchfixing elleni fellépés az esport etikai alapjait védi. Az ESIC és a HUNESZ etikai kódexe segít eligazodni a jogi keretek és felelősségek rendszerében.

Modul 8 – Reportolás és adatelemzés

- Bard használata és standardizált riportok

A Bard rendszer segítségével az edzők mérhető és összehasonlítható adatokat kapnak a játékos teljesítményéről. A riportok támogatják a fejlődés követését és az objektív visszajelzés biztosítását.

- Adatgyűjtés és elemzés

A kulcsfontosságú teljesítménymutatók (KPI) – mint például reakciódő, aim vagy döntéshozatal – lehetővé teszik az edzésterv finomhangolását. A VOD elemzések és statisztikai módszerek alkalmazása segíti a játékosok önreflexióját és célzott fejlődését.

Vizsgakövetelmények

1. Írásbeli vizsga: A teljes tananyag elméleti anyagából.
2. Szóbeli vizsga: Tételsor alapján, gyakorlati példák értelmezésével.
3. Gyakorlati vizsga: Bard eszköz használata és in-game edzői feladatok teljesítése.

Tartalom

Modul 1 – Általános esport ismeretek	1
Modul 2 – Pszichológiai ismeretek és utánpótlás képzés	1
Modul 3 – Esport teljesítmény	2
Modul 4 – Játék-specifikus tananyagok	2
Modul 5 – Adaptáció és tanulás	2
Modul 6 – Karrier az esportban	2
Modul 7 – Veszélyek és etikai kérdések	3
Modul 8 – Reportolás és adatelemzés	3
Vizsgakövetelmények	3