**Czy Esport ma szansę stać się jednym z najbardziej pożądanych kierunków studiów w Polsce?**

**Esport to jedna z najszybciej rozwijających się dyscyplin na całym świecie. Od kilku lat nie jest to już zwykłe granie na komputerze w ulubiony tytuł, ale przede wszystkim dochodowy biznes. Topowe korporacje szukają pracowników - specjalistów, którzy dzięki odpowiedniej wiedzy staną na wysokości zadania i wprowadzą je w szereg inicjatyw i projektów esportowych.**

Popularność sportów elektronicznych w Polsce stale się powiększa, a coraz więcej młodych ludzi decyduje się na podjęcie pracy w szeroko pojętym gamingu. Według portalu [itwiz.pl](https://itwiz.pl/rosnie-zapotrzebowanie-na-pracownikow-w-branzy-gier-wideo/), w 2020 roku w Polsce około **10 tysięcy osób** pracowało w branży gier video. Z myślą o tych, którzy chcieliby w przyszłości do nich dołączyć, [devils.one](https://devils.one/pl/) oraz [Kinguin](https://www.kinguin.net/), wraz z [Wyższą Szkołą Kultury Fizycznej i Turystyki im. Haliny Konopackiej w Pruszkowie](https://www.wskfit.pl/), utworzyli pierwsze tego typu **studia esportowe I stopnia na poziomie licencjackim** w Polsce, które będą prowadzone w trybie **zdalnym**. Studenci będą mogli liczyć na doświadczoną, wykwalifikowaną kadrę wykładowców, w której skład wchodzić będą założyciele organizacji esportowych, managerowie, eksperci, a także trenerzy, zawodnicy oraz influencerzy esportowi.

Po zakończeniu nauki, absolwenci kierunku mogą liczyć na 2 dyplomy: **z zakresu zarządzania**, a także **zarządzania esportem**. Dodatkowo, w trakcie trwania nauczania student uzyskuje **legitymację instruktora esportu**.

**Oferta zajęć specjalizacyjnych to m.in**.:

l Społeczno-prawne problemy działalności esportowej,

l Psychologia esportu,

l Finansowe aspekty prowadzenia drużyny esportowej,

l Ryzyka i nieuczciwe praktyki związane z zakłócaniem rywalizacji i współzawodnictwa w esporcie,

l Prawo w Internecie a esport,

l Teoria sportu a ekosystem esportu,

l Marketing i komunikacja w esporcie,

l Budowanie modeli biznesowych w esporcie,

l Analiza statystyczna wydarzeń esportowych,

l Zarządzanie organizacją esportową,

l Metody szkoleniowe i treningowe w esporcie,

l Zarządzanie projektami esportowymi z uwzględnieniem środowiska cyfrowego,

l Tworzenie treści cyfrowych w esporcie.

Absolwenci uzyskają możliwość zdobycia wiedzy o strukturach organizacji esportowych i o sposobie zarządzania nimi. Bardzo istotna będzie również **wiedza praktyczna**, którą studenci będą mogli nabyć m.in. podczas letnich praktyk w [Kinguin Esports Performance Center](https://esportperformancecenter.com/) w Warszawie. Kierunek studiów pozwoli słuchaczom brać czynny udział w tworzeniu i zarządzaniu m.in. drużynami esportowymi, eventami w sektorze, ale również będą oni kompetentni do zarządzania działami esportowymi w przedsiębiorstwach spoza branży, które potrzebują pracowników z wiedzą o funkcjonowaniu sportu elektronicznego.

Kierunek kształci nie tylko przyszłych pracowników podmiotów bezpośrednio związanych z esportem, ale również **specjalistów** **pracujących po stronie klientów**, będących pośrednio odbiorcami esportowej rywalizacji. Kierunek ma transferować wiedzę nabytą przez specjalistów z segmentu sportu elektronicznego na zewnątrz, przy jednoczesnym inkorporowaniu know-how innych branż.

Studenci poznają różne struktury organizacyjne powszechnie spotykane w esporcie, sporcie oraz szeroko pojętej branży rozrywkowej. Zaznajomią się również z **czynnikami, które przyczyniają się do sukcesu przedsiębiorstw w esporcie**, w tym branding, zarządzanie projektami, pozycjonowanie, infrastruktura i źródła finansowania. Zdobędą interdyscyplinarną wiedzę praktyczną, którą uzyskają od ekspertów ze świata esportu, sportu, prawa, finansów i mediów.

O tym, jak wielką rolę odgrywa poprawne ukształtowanie oraz edukacja, pozwalające przygotować absolwentów do pracy w esporcie, przedstawiły nam osoby ze świata gamingu, z którymi studenci spotkają się w czasie trwania nauki:

**Paweł Książek (Esports Strategy & Content Director w Kinguin)** "*Edukowanie o esporcie jest bardzo ważne nie tylko dlatego, by promować i pokazywać dobre strony branży, ale też przez to, by uświadamiać ludzi o tym, z jakimi problemami spotykają się gracze, drużyny czy organizatorzy turniejów. Dlatego cieszymy się, że będziemy mogli przyczynić się do postawienia następnego kroku w tworzeniu kierunków esportowych w szkołach i na uczelniach, mając jednocześnie nadzieję, że to pomoże w przygotowaniu kolejnych specjalistów do pracy w tym specyficznym, ale ekscytującym środowisku*."

**Daria Rupniewska (CEO devils.one, odpowiadająca za koncept i program studiów w części esportowej**) "*Absolwenci studiów mogą nie tylko zarządzać organizacją czy ludźmi, ale także projektami czy community. Zapotrzebowanie na tego typu wykształcenie to obecnie realna potrzeba w branży esportowej. Znając wymagania i deficyty w różnych organizacjach z branży, proponujemy studia adekwatne do potrzeb, z ekspercką kadrą i z opcją nauczania w pełni zdalnego, na terenie całej Polski. Dość nowatorskim podejściem jest także bezpośrednie zaproszenie influencerów ze świata gamingu do podzielenia się swoją wiedzą w ramach wykładów gościnnych. Już od pierwszego roku mamy nadzieję dostarczyć studentom wiedzę zarówno teoretyczną jak i praktyczną"*

**Karolina Kałużyńska (PR Manager w Gameset)** "*Młodzi ludzie coraz bardziej interesują się karierą w świecie gamingu i esportu, dlatego tak ważne jest to, że powstają inicjatywy edukacyjne, które mogą ich do tego przygotować. Kluczowe jest, by pokazać studentom całe spektrum zawodów, które można wykonywać w tej branży i wyposażyć ich w wiedzę oraz umiejętności, dzięki którym będą mogli odnaleźć swoje miejsce w świecie esportu. Branża, by mogła się rozwijać potrzebuje nie tylko utalentowanych graczy, ale także specjalistów z wiedzą z zakresu zarządzania, biznesu czy marketingu."*

Więcej informacji o ofercie kierunku, możecie Państwo znaleźć pod tym linkiem:

<https://www.wskfit.pl/e-sport>

**Czy zatem Esport ma szansę stać się jednym z najbardziej pożądanych kierunków studiów w Polsce?**

Według raportu [The Game Industry of Poland](https://ict.trade.gov.pl/pl/f/v/586956/PPE_PL_The%20Game%20Industry%20of%20Poland%20report%202020v4.pdf), opublikowanego przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości w 2020 r**,** na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat branża *gamedev* rozwinęła się na niewyobrażalną skalę. Biorąc pod uwagę fakt, iż ludzie coraz częściej poszukują rozrywki w świecie wirtualnym, jej dalsze perspektywy rozwoju wydają się być równie optymistyczne. Już dziś **na świecie jest ponad 2 miliardy graczy**, a w ciągu najbliższych kilku lat globalna wartość rynku gier komputerowych przekroczy 200 miliardów $. **Przychody polskiej branży *gamedev* to ponad 500 mln EUR, przy czym eksport gier generuje prawie 96% tej kwoty**, co doskonale pokazuje międzynarodowy potencjał tego sektora naszej gospodarki.

Z raportu The game industry of Poland wynika również, że w 2019 roku dochody ze sprzedaży polskich gier przekroczyły **2,1 mld złotych**, a **wartość rynku e-sportu sięga 43 mln zł**. W Polsce gry produkuje obecnie ponad **440 firm**. Co roku do graczy trafia ok. **480 nowych polskich produkcji**, a 96 proc. sprzedaży to eksport.

Liczby mówią same za siebie, gaming i esport to obecnie jedne z najszybciej rozwijających się branż w Polsce. Zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników rośnie z każdym miesiącem. Reasumując, esport ma szansę w niedługim czasie stać się najbardziej pożądanym kierunków studiów w Polsce.