

**Programbeskrivelse**

# Årsenhet i E-sport management

Heltid  
Nett- og samlingsbasert studium

60 studiepoeng

2023

*Studiet er akkreditert av Styret: 28.10.2022(sak 29.2)*

*Studiet ble godkjent av Utdanningsutvalget: 16.08.2022(UU/HS-sak 103/22)*

*Programbeskrivelsen er godkjent i Utdanningsutvalget: 16.08.2022(UU/HS-sak 103/22)*

## Innhold

<b>1. Innledning .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Opptakskrav .....</b>	<b>4</b>
<b>3. Læringsutbytte .....</b>	<b>5</b>
<b>4. Studiets struktur.....</b>	<b>6</b>
<b>4.1 Faglig progresjon .....</b>	<b>6</b>
<b>4.2 Emner .....</b>	<b>6</b>
<b>5. Internasjonalisering .....</b>	<b>8</b>
<b>6. Undervisnings- og vurderingsformer .....</b>	<b>9</b>
<b>6.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning .....</b>	<b>9</b>
<b>6.2 Eksamens- og vurderingsformer .....</b>	<b>9</b>

# 1. Innledning

E-sport er en globalt voksende sportsarena med stadig flere profesjonelle aktører og E-sportlag. E-sport har de siste årene opplevd en økende popularitet hos publikum og det arrangeres live-turneringer med tusenvis av tilskuere. E-sportutøvere får nå honnør for prestasjonene sine og det trekkes frem en fantastisk hjerne-hånd koordinasjon. I tillegg til en mer profesjonell drift trekkes e-sport frem ved at det endrer sosiale strukturer samt at gamere knytter sterke vennskapsbånd på tvers av landegrenser og aldersbarrierer.

E-sport er en av verdens største og mest interessante næringer i dag, hvilket innebærer behov for formell kompetanse. Det har de siste årene blitt satt et større fokus på søvn, kosthold og fysisk aktivitet blant e-sport utøvere. Coaching og mental trening er andre aspekter hvor e-sport trekker på erfaringer fra den tradisjonelle organiserte idretten. Med stor økning i antall spillere og lag har det blitt utviklet et behov for kunnskap om å arrangere større eventer og turneringer, i tillegg til daglig drift av profesjonelle utøvere.

For å møte kompetansebehovet for ledere i E-sport lag og -foreninger er det viktig med kunnskap om økonomi, digitale verktøy og kanaler, markedsføring og forbrukeratferd. Videre må ledere og ansatte innen e-sport ha forståelse for hvordan en kan veilede og motivere både unge talenter og profesjonelle utøvere. Til det trenger en innsikt i hvordan hverdagen ser ut for en e-sportutøver og hvordan de sosiale strukturene i et e-sport lag ser ut.

Studiet gjennomføres som en nett- og samlingsbasert studiemodell. De samlingsbaserte emnene gjennomføres med regelmessige undervisningssamlinger. Nettemnene gjennomføres med bruk av videoforelesninger, øvingsoppgaver og obligatoriske innsendingsoppgaver.

Fullført årsenhet i E-sport management gir kompetanse til å utøve god ledelse i lag, foreninger og arrangører innen E-sport. Kombinasjonen av fagfeltene gir kompetanse til å drive verdibasert, bærekraftig, moderne og fremtidsrettet ledelse i denne sektoren. For å kunne lykkes med dette vil det være viktig å forstå motivasjonen til utøverne, kulturen i miljøet og hvilke prinsipper som er gjeldende i bransjen. Årsenhet i E-sport management kan gi grunnlag for videre studier i, for eksempel Bachelor i Sport Management, Bachelor i spillteknologi og simulering, og Bachelor i spill- og opplevelsesteknologi.

Målgruppen er primært gamere, gaminginteresserte, ledere og utøvere innen E-Sport som ønsker å gjøre lidenskapen sin til et formelt kompetansebevis.

## 1.1 Opptakskrav

For å bli tatt opp som student på årsstudier må du enten ha generell studiekompetanse, generell studiekompetanse etter fagopplæring med fag/svennebrev eller yrkespraksis, utdanning etter 23/5-regelen, eller realkompetanse. Søknad på grunnlag av realkompetanse skal gis individuell behandling, og søker må dokumentere at de innehar de kvalifikasjonene som gjør at de har kompetanse til å gjennomføre studiet.

Det henvises til Forskrift om opptak til høyere utdanning og Høyskolens Kristianas opptaksinformasjon.

## 2. Læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved Høgskolen Kristiania har fastsatt et overordnet læringsutbytte som enhver student er forventet å oppnå etter å ha fullført studiet. Læringsutbytte beskriver hva studenten er forventet å vite, kunne og være i stand til å gjøre som et resultat av læringsprosessene knyttet til studiet. Læringsutbytte er beskrevet i kategoriene kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse.

### **Kunnskap**

Kandidaten...

- har kunnskap om sentrale temaer og teorier innen markedsføring, kommunikasjon og økonomi
- har kunnskap om relevante prosesser, verktøy og metoder innen kommunikasjon, prosjektledelse, markedsføring, coaching og mental trening
- kan oppdatere sin kunnskap om utviklingen av videospill og e-sport, ledende e-sport miljøer på norsk og internasjonalt nivå og generell gaming atferd
- kjenner til forskning innen E-sport, mental trening og ledelse, og kan beskrive vitenskapsteoretiske tilnæringsmetoder brukt i forskningsarbeid
- har kunnskap om den digitale utviklingen i samfunnet og hvordan organisasjoner og institusjoner innen E-sport kan benytte digitale verktøy og kanaler for å fremme og synliggjøre sitt budskap
- har kunnskap om den historiske utviklingen av videospill og e-sport

### **Ferdigheter**

Kandidaten...

- kan anvende faglig kunnskap og forskning for å gjøre vurderinger av strukturelle, kulturelle og psykologiske forhold i e-sport organisasjoner
- kan anvende relevante metoder og modeller innen bedriftsøkonomi
- kan planlegge, lede og evaluere et prosjekt fra start til slutt
- kan reflektere over hvordan videospill kan anvendes til å utvikle ulike atferder eller ferdigheter; slik som språk, matematikk eller strategi
- kan anvende metoder i mental trening, coaching og digital markedsføring for å bidra til vekst og kompetanseutvikling
- kan utarbeide markedsføringsstrategi for tiltak i sosiale medier og digitale kanaler tilpasset markedets behov

### **Generell kompetanse**

Kandidaten...

- kan utveksle synspunkter om faglige problemstillinger med andre innen E-sport feltet og gjennom dette bidra til utvikling av god praksis
- kjenner til forskningsmetode, nytenking og innovasjonsprosesser innenfor videospill og e-sport
- har kunnskap om relevante fag- og yrkesetiske problemstillinger relevant for e-sport
- kan planlegge og gjennomføre arbeidsoppgaver og prosjekter alene og som deltaker i gruppe og i tråd med etiske krav og retningslinjer
- kan presentere sentralt fagstoff innen E-sport som teorier, problemstillinger og løsninger både skriftlig, muntlig og gjennom andre relevante uttrykksformer

### 3. Studiets struktur

Årsenhet i E-sport management er et studieprogram som totalt teller 60 studiepoeng, og består av fire obligatoriske emner á 7,5 studiepoeng og to obligatoriske emner á 15 studiepoeng. Studiet blir tilbudt med fire stedlig samlingsbaserte emner og to nettemner, uten valgfrie emner.

Årsenhet i E-sport management			
1.semester	E-sportpsykologi og kultur 7,5 sp	Bedriftsøkonomi 7,5 sp	Markedsføring og forbrukeratferd 15 sp
2.semester	Prosjekt- og teamledelse 7,5 sp	Digital kundereise i praksis 7,5 sp	E-sportcoaching og mental trening 15 sp

Stedlig samlingsbasert emne	Nettemne
-----------------------------	----------

**Tabell 1. Oppbygging av emner heltid**

Beskrivelser av de enkelte emner vil publiseres på høyskolen sine hjemmesider. Emnebeskrivelsene inneholder informasjon om innhold, læringsutbytte, læringsformer, omfang og vurderingsformer.

#### 3.1 Faglig progresjon

Studiet har en tydelig tematisk progresjon hvor studenten går fra innføring i e-sportpsykologi og kultur, bedriftsøkonomi og markedsføring og forbrukeratferd, til spesifikt arbeid med prosjekt- og teamledelse, digitalt markedsføringsarbeid og coaching rettet mot e-sport sektoren og -utøvere. Årsenheten dekker relevansen av ulike deler i e-sport og gir studenten innføring i spesifikke fagområder som gjør seg gjeldende i ledelse innenfor e-sport sektoren.

#### 3.2 Emner

Emne	Sp	Beskrivelse
E-sportpsykologi og kultur (samlingsbasert stedlig emne)	7,5	Emnet vil det dekkes en rekke temaer innenfor atferd, kultur og videospill, inkludert hvordan ferdigheter slik som språk, sosialisering, reaksjonstid, koordinasjon og lykkelighet kan læres eller forbedres via spill og i e-sport miljøet. Emnet dekker også en oversikt over norsk og internasjonalt e-sport miljø og dets utvikling, og stiller spørsmål rundt temaer som fremdeles krever positiv forbedring, slik som avhengighet, kjønnsdiskriminering, og representasjon av minoriteter. Studenten vil få god kunnskap om den historiske utviklingen av e-sport og hvilke psykologiske og sosiale faktorer som er relevant til dette.
Bedriftsøkonomi (nettemne)	7,5	Emnet skal gi innsikt i grunnleggende bedriftsøkonomiske teorier, metoder og modeller. Videre skal studentene få trening i bruk av

		økonomiske modeller og økonomiske analysemetoder. De skal beherske sentrale temaer knyttet til økonomisk rapportering rettet mot bedriftsinterne så vel som bedriftseksterne informasjonsmottakere. Sentralt her står anvendelsen av slike data i beslutningssammenhenger. Studentene skal tilegne seg ferdigheter om økonomistyring og få en grunnleggende forståelse for de viktigste bedriftsøkonomiske begrepene. Dette gjøres ved å få oversikt over kostnader, pris som konkurransemiddel, markedstilpasning, kalkulasjon etter ulike metoder (selvkost- og bidragsmetode), dekningspunktanalyse, litt regnskapsanalyse, produktvalg, investeringsanalyse og budsjettering.
Markedsføring og forbrukeratferd (nettemne)	15	Emnet vil lære studentene å forstå markedsføringsfaget som en helhetlig bedriftsfilosofi. Studentene vil lære om markedsføringsledelse, kundeledelse, produktledelse, merkeledelse, analyse av forbrukeratferd og analyse av marked og konkurransedynamikk. Med denne innsikten vil studenten tilegne seg evnen til å utvikle en markedsplan som strukturerer det planmessige arbeidet fra målsettinger til tiltak.
Prosjekt- og teamledelse (samlingsbasert stedlig emne)	7,5	Emnet vil beskrive prosjektprosessens gang og ulike faser. Formålet er at studenten skal kunne forstå hva et prosjekt er og dets kjennetegn, hva som kjennetegner god ledelse og den daglige driften av et prosjekt og miljøet rundt prosjektet som kan påvirke prosjektresultatet. Studenten skal kunne beskrive betydningen team kan ha på en organisasjon og hvordan en teamprosess bør ledes.
Digital kundereise i praksis (samlingsbasert stedlig emne)	7,5	Hensikten med emnet er å gi studenten forståelse for hvordan forskjellige verktøy, kanaler og sosiale medier bidrar i markedsføring. Emnet tar markedsføringsteori ut i praksis i forskjellige digitale kanaler og med aktuelle digitale verktøy. Studenten vil bli kjent med ulike digitale tjenester og nettsteder og får prøve ut de markedsføringsmuligheter som finnes i egne, eide og fortjente kanaler.
E-sportcoaching og mental trening (samlingsbasert stedlig emne)	15	Hensikten med emnet er å gi studenten forståelse for hvordan verktøy som coaching, mental trening og etisk refleksjon bidrar til e-sport. Emnet kobler teoretisk coaching med praktiske ferdigheter i fysiske og digitale kontekster. Studenten vil bli kjent med konkrete verktøy, tjenester og nettsteder som bidrar til en totalforståelse av e-sport og utøverne i denne bransjen.

Tabell 2. Emner

## 4. Internasjonalisering

Med henvisning til Studietilsynsforskriften av februar 2017 (§ 2-2, pkt. 7) har studiet ordninger for internasjonalisering.

Ordningene for internasjonalisering er tilpasset studietilbudets nivå, omfang og egenart.

For årsenheten i E-sport management er det ikke mulighet til utveksling på dette studieprogrammet.

Det benyttes pensum som presenterer internasjonalt anerkjente teorier og forskning innenfor aktuelle emner, samt enkeltstående forskningsartikler.

I tillegg blir studentene eksponert for forskere med internasjonale nettverk innen både næringsliv og forskning.



## 5. Undervisnings- og vurderingsformer

### 5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

Årsenhet i E-sport management gjennomføres som en nett- og samlingsbasert studiemodell. Det betyr at studiet gjennomføres stedbasert i fire emner og nettbasert i to emner. Samlingsbasert undervisning er komprimert til regelmessige undervisningssamlinger. Studiemodellen gjør det mulig for studenter utenfor regionen å bli boende hjemme under gjennomføring av studiet. Undervisningssamlinger vil kunne gå over både uke- og helgedager. Gjennom høyskolens læringsportal vil det bli gjort tilgjengelig undervisningsmaterieell i form av videoforelesninger, øvingsoppgaver, quizzer og annet relevant støttematerieell.

I nettemner vil studenten få tilgang til de aktuelle nettemnene i læringsplattformen. Hvert nettemne inneholder veiledningstekster, videoforelesninger, øvingsoppgaver og obligatoriske innsendingsoppgaver. Alt faglig innhold i nettkurset henviser til pensum, gir utfyllende kommentarer til pensum, og eventuelt supplerende kommentarer og problematisering av pensumlitteraturen. Hvert emne inneholder en rekke øvingsoppgaver/selvtester som skal hjelpe studenten til å vurdere sin egen progresjon og om læremålene blir nådd.

Læringsplattformen gir tilgang til digitale verktøy for å kommunisere med veileder og medstudenter, planlegge egen studieprogresjon, finne aktuelle samarbeidspartnere, samt enkelt få kontakt med administrativ support hos ansatte som arbeider spesifikt med nettstudiene.

### 5.2 Eksamens- og vurderingsformer

Gjennom studiet benyttes flere ulike eksamens- og vurderingsformer. Vurderingsformene er tilpasset læringsutbyttet i det enkelte emnet, samtidig som det etterstrebes en hensiktsmessig fordeling av ulike eksamensformer igjennom hvert semester i studiet. Vurderingsformene skal gjenspeile ønsket om å ansvarliggjøre studenten. Det legges derfor opp til flere mulige vurderingsformer som tilpasses emnets egenart og gir studentene ulike former for utfordringer.

Enkelte emner inneholder obligatoriske arbeidskrav. Arbeidskrav er krav studenten må oppfylle for å få gå opp til eksamen. Retten til å gå opp til eksamen forutsetter godkjente arbeidskrav. Omfang og plan for arbeidskrav angis i emnebeskrivelsene. (Vurderingsuttrykket for arbeidskrav er Godkjent/Ikke godkjent).

Se siste oppdaterte emnebeskrivelse for detaljer om vurderingsform til hvert enkelt emne. For utfyllende informasjon angående eksamen, se Høyskolen Kristianas hjemmesider.