



www.esportsassociation.pl



Jesteśmy organizacją non-profit mająca na celu popularyzację esportu w Polsce skupiając się między innymi na inicjatywach oddolnych i amatorskich.



Ministerstwo **Kultury** i Dziedzictwa Narodowego.

*„Kompleksowy rozwój polskiej branży esportowej
– edukacja, profesjonalizacja i włączenie w struktury międzynarodowe”*

Projekt dofinansowany przez
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
z Funduszu Promocji Kultury.



Nasze projekty:

✓ **Ogólnopolski Kongres Sportów Elektronicznych (OKSE)**

- coroczna impreza poświęcona branży esportowej. Podczas dwóch ostatnich edycji gościliśmy ponad 70 prelegentów z całego świata. Odbiorcą są głównie ludzie młodzi, dopiero wchodzący na rynek pracy. Obszary tematyczne: sztuka audiowizualna, nowe media i marketing, zarządzanie oraz IT
- III edycja odbędzie się 26 i 27 lutego 2019 w Muzeum Śląskim

✓ **Edukacja szkolna i akademicka**

- współpracujemy z 17 szkołami wyższymi w całym kraju (studia podyplomowe, koła naukowe, cykliczne warsztaty i prelekcje w zakresie branż sektorów kreatywnych)
- współpracujemy z 13 szkołami średnimi (innowacja pedagogiczna, zajęcia dodatkowe – we współpracy z JST)
- współtworzymy projekty tematyczne, na potrzeby np. Śląskiego Festiwalu Nauki, TEB Edukacja

✓ **Ogólnopolska liga uniwersytecka Edu Esports League**

- cykliczna ogólnopolska liga uniwersytecka. W lidze uczestniczy 16 szkół wyższych (skorelowana z semestrem jesiennym i wiosennym)
- liga w każdym sezonie wyłania uniwersyteckiego mistrza Polski - dalszego reprezentanta kraju na zawodach europejskich i światowych
- cotygodniowe kolejki transmitowane ze studia w Katowicach – na platformę Twitch.tv, podsumowania na platformie Cyfrowego Polsatu (kanał Polsat Games)



Nasze projekty:



slajd:
5/15

Ogólnopolski Kongres Sportów Elektronicznych

Cele:

- Istotą Kongresu jest powiązanie procesów rozwojowych w biznesie z sektorem edukacyjnym i administracją,
- Możliwie szybkie, a w niektórych aspektach nawet wyprzedzające, reagowanie na dynamiczne zmiany na rynku pracy,
- Przez prelekcje, warsztaty i panele dyskusyjne chcemy zwiększyć zainteresowanie młodych ludzi branżami tworzącymi tzw. sektory kreatywne,
- Zwiększenie liczby specjalistów w systemie gospodarczym.



OGÓLNOPOLSKI KONGRES
SPORTÓW ELEKTRONICZNYCH [2]
DKSE
28 LUTEGO - 1 MARCA 2018
GALERIA RONDO SZTUKI - RESTAURACJA KRÓLESTWO, KATOWICE

PANEL DYSKUSYJNY:
**KIERUNKI ROZWOJU EDUKACJI ESPORTOWEJ
W EUROPEJSKIM ŚRODOWISKU AKADEMICKIM**

WIĘCEJ INFORMACJI NA: WWW.KONGRESSPORTOWY.PL

PATRONI HONOROWI: MINISTERSTWO KULTURY, ŚLĄSKIE, KATOWICE, ESports Association, ESL, etc.

WSPÓLORGANIZATORZY: etc.



Nasze projekty:



slajd:
6/15



Propagowanie i rozwój e-sportu

„Jest jeszcze jedna przeszkoda, którą musimy pokonać – świadomość społeczna. Musimy zmienić fałszywy stereotyp postrzegania e-sportu i tzw. gracza komputerowego.”



Nasze projekty:

ESPORTS
ASSOCIATION

slajd:
7/15



Od momentu powstania Stowarzyszenia aktywnie wspieramy szkoły średnie w tworzeniu i prowadzeniu klas esportowych

Cele:

- Wzmocnienie i kształtowanie w młodych ludziach kompetencji zawodowych,
- Nauka przez pasję,
- Rozszerzanie wiedzy na temat branż sektorów kreatywnych,
- Zrównoważony rozwój dzięki wielosektorowej edukacji,
- Pomoc w obraniu dalszej ścieżki kariery zawodowej.

W semestrze zimowym 2018 roku, współpracujemy z 13 placówkami edukacyjnymi. Cykliczne zajęcia szkolne uzupełniamy o projekty zewnętrzne, najczęściej we współpracy z JST.



Nasze projekty:

ESPORTS
ASSOCIATION

Ogólnopolska esportowa liga m.in. w LoLa i CS:GO!

Edu Esports League jest dedykowana amatorom - **studentom uczelni wyższych** w całym kraju.

Jej harmonogram jest dostosowany do centralnych rozgrywek europejskiej ligi akademickiej - **University Esports Masters**.

slajd:

8/15

- Cykliczna ogólnopolska liga uniwersytecka, uczestniczą tylko szkoły wyższe - obecnie 16 placówek,
- EEL wyłania uniwersyteckiego mistrza Polski, który awansuje do mistrzostwa Europy (w tym roku Teneryfa) i Świata (w tym roku Xian),
- Liga transmitowana na głównej stronie Twitch.tv, skróty w telewizji – na platformie Cyfrowego Polsatu,
- W sezonie 2018/2019 liga będzie się składać z dwóch sezonów: jesienny i wiosenny. W ramach tego zrealizujemy 14 kolejek meczowych online oraz 2 turnieje stacjonarne (w okresie 10.2018 – 05.2019),
- Realizacja ligi połączona jest z terenowymi projektami tzw. „stref kibica” na uczelniach partnerskich. Podczas takich wydarzeń, nie tylko wspólnie kibicujemy, ale też prowadzimy cykl warsztatów i prelekcji z zakresu sektorów kreatywnych. Naszym odbiorcą są głównie studenci kierunków zamawianych.



EduEsportsLeague - Uczestnicy



slajd:
9/15

POLITECHNIKI

- Politechnika Wrocławska
- Politechnika Gdańska
- Politechnika Śląska
- Politechnika Krakowska
- Politechnika Rzeszowska

UNIwersYTETY

- Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach
- Uniwersytet Śląski
- Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy
- Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu
- Uniwersytet Gdański
- Uniwersytet Warszawski
- Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu

INNE

- AGH w Krakowie
- Wyższa Szkoła Techniczna w Katowicach
- Wojskowa Akademia Techniczna
- Akademia Leona Koźmińskiego
- Polsko Japońska Akademia Technik Komputerowych
- Akademia Techniczno – Humanistyczna w Bielsku-Białej

...uczestnicy i odbiorcy ligi to głównie studenci nauk ścisłych oraz ich lokalni fani



EduEsportsLeague – foto:



slajd:
10/15



EDU ESPORTS LEAGUE

SEZON 0 / 2018



POLSKIE ROZGRYWKI
SĄ WSPIERANE PRZEZ:



EduEsportsLeague - wideo:



slajd:
11/15

- Zajawka Edu Esports League
- Podsumowanie jednej z kolejek sezonu zerowego
- Edu Esports Cup
- Edu Esports League – finały polskie
- University Esports Masters – finały europejskie



EduEsportsLeague - schemat rozgrywek



slajd:
12/15

Sezon 2018 / 2019

- Czas trwania: 10.2018 – 05.2019;
- 2 sezony, 14 kolejek online (transmisja ze studia w Katowicach);
- finał sezonu jesiennego 13-14.01.2019 – Śląski Festiwal Nauki;
- finał sezonu wiosennego 05.2019 – Juwenalia Śląskie, Park Leśny Muchowiec;
- finały europejskie (07.2019 – Turcja);
- finały światowe (08.2019 – Xian, Chiny);
- Strefy kibica – „dni z esportem” w 6 miastach Polski: Warszawa, Kraków, Wrocław, Katowice, Bydgoszcz, Katowice.



Edu Esports League „season 0” & Edu Esports Cup#2

- posty, ilość– 164;
- posty, zasięgi– 2 500 000;
- posty, interakcje – 121 000;
- transmisje na żywo, ilość –15;
- transmisje na żywo, zasięgi – 170 000;
- transmisje na żywo, czas trwania – 80 h;
- informacje w prasie – 19;
- odbiorcy wydarzeń na miejscu – 35 500.

Ogólnopolski Kongres Sportów Elektronicznych #1 i #2

- posty, ilość– 40;
- posty, zasięgi– 90 000;
- posty, interakcje – 7 000;
- materiały wideo–2;
- materiały wideo, zasięgi– 30 000;
- informacje w prasie – 23;
- odbiorcy wydarzeń na miejscu – 1 500;
- prelegenci i goście specjalni: 70.

Partnerzy medialni: TVP Sport, Cybersport.pl, Sport.pl, Esporter, Sport Marketing, Fakt 24, eSka.pl.

Patroni: Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Marszałek Województwa Śląskiego, Miasto Katowice

Partnerzy: ESL Polska, University Esports Masters, Twitch Student, Fundacja „Sport Twoją Szansą”,



Dotychczas zaufali nam:



slajd:
14/15

MEDIA

- Cybersport.pl
- TEDx
- Arte.tv
- Twitch.tv
- GRUPA Onet-RASP
- Wirtualna Polska
- Telewizja Polska
- Grupa TVN
- Polskie Radio
- Gazeta Wyborcza

NAUKA I EDUKACJA

- Uniwersytet Śląski
- Stadsmissiones Skolstinelse
- GamesLAB
- Zakłady Doskonalenia Zawodowego
- Garnes Vidaregåande Skule

ADMINISTRACJA

- Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
- British Esports Association
- Centralny Ośrodek Sportu
- Urząd Marszałkowski Województwa Śląskiego
- Miasto Katowice

GAMING / ESPORT

- MSi Polska
- ESL Polska
- Twitch.tv
- University Esport Masters
- Fnatic
- Team Dignitas
- Team Immortals
- Illuminar Gaming





ESPORTS
ASSOCIATION



Sport elektroniczny to pretekst do rozwoju kompetencji zawodowych wśród młodych ludzi

Zapraszamy do kontaktu:

lukasz.trybus@esportsassociation.pl

tel. 609 886 669

