

Utbildningsplan för E-sport Next Level

Utbildningen ingår i projektet Next Level där Ädelfors folkhögskola med stöd från Arvsfonden bygger upp E-sportutbildning.

Utbildningen vänder sig till dig som har:

Gymnasieexamen eller motsvarande samt passion för gaming och E-sport
Ålder 18 år eller äldre

Syfte med utbildningen

Utbildningen ska ge deltagarna avancerade kunskaper inom E-sport och dess stödjande roller.

Fokus ligger på strategiskt spelande, coaching, datanätverk samt streaming, varumärkesbyggande och PR, allt för att förbereda deltagarna för karriärer inom branschen.

Den är NPF-anpassad och inkluderar dig med NPF diagnos.

Mål med utbildningen

Efter utbildningen ska deltagaren ha:

- Grundläggande förståelse för E-sportens olika kompetensområden.
- Praktiska färdigheter och kontakter för yrkesroller i branschen.
- Kunskap och erfarenhet som kan användas i senare utbildning eller anställning.
- Fördjupad förståelse för sin specialisering inom E-sport.

Omfattning

Ett läsår, 40 veckor.

Upplägg

Arbetssättet bygger på deltagarnas eget ansvar och delaktighet i läroprocessen. Det dagliga arbetet består av föreläsningar, coaching, praktiskt arbete relaterat till utbildningens mål, deltagande i tävlingar samt eget arbete.

Undervisningen är individanpassad där varje deltagare får en egen studieplan. Antal närträffar och var de hålls beror på vald specialisering.

Lärare och coacher utmanar deltagaren till att utveckla sina kunskaper och färdigheter för att säkerställa deltagarnas möjlighet till progression.

Några timmar i veckan ägnas åt olika friskvårds- och kulturaktiviteter.

Innehåll

Grundläggande moduler (24 veckor)

Syftet är att ge deltagarna kunskaper och färdigheter i E-sportens kompetensområden.

- Spelspecifik träning och spelförståelse – spelmekanik och strategi.
- Teori och analys – avancerade strategier, spelpsykologi och matchförberedelser.
- Tävlingserfarenhet – deltagande som spelare, administratör eller content visualiserare vid turneringar på nationell och internationell nivå.
- E-sportindustrin, branschkunskap – karriärmöjligheter, affärsmodeller och etik.
- Nätverk och teknik – gaming setups, LAN, nätverk, optimering och IT-säkerhet för E-sport.
- Content creation och varumärkesbyggande – streaming, videoproduktion och digital marknadsföring.
- Fysisk och mental hälsa – ergonomi, träning, kost och stresshantering.

Specialisering (12 veckor)

Syftet med specialiseringen är att ge deltagarna möjlighet att fördjupa sina kunskaper inom ett valt område inom E-sport. Varje deltagare väljer en av följande inriktningar:

- Spelutövande – Djupgående träning inom valt huvudspel, individuella mål och tävlingsstrategier.
- Coachroller – Träningsmetodik, spelpsykologi och lagbyggande.
- E-sport och nätverk – IT-infrastruktur, serverhantering och nätverksoptimering.
- E-sportsorganisation - Uppbyggnad, ekonomi och grundläggande företagsekonomi.
- Streaming och content – Produktion av digitalt innehåll, personligt varumärke och affärsutveckling.

Praktik eller projektarbete (4 veckor)

Deltagaren väljer antingen att göra praktik eller ett projektarbete.

Syftet med praktikperioden är att deltagarna skaffar sig erfarenheter och kontakter inom E-sportbranschen.

Syftet med projektarbetet är att deltagarna ytterligare bygger på sina portfolios, för att kunna visa upp kunskaper och knyta kontakter inom E-sportbranschen.

Intyg

Efter genomgången utbildning får deltagaren ett kursintyg som innehåller utbildningens omfattning, syfte och mål samt innehåll.