

Uni eSport Club Dortmund

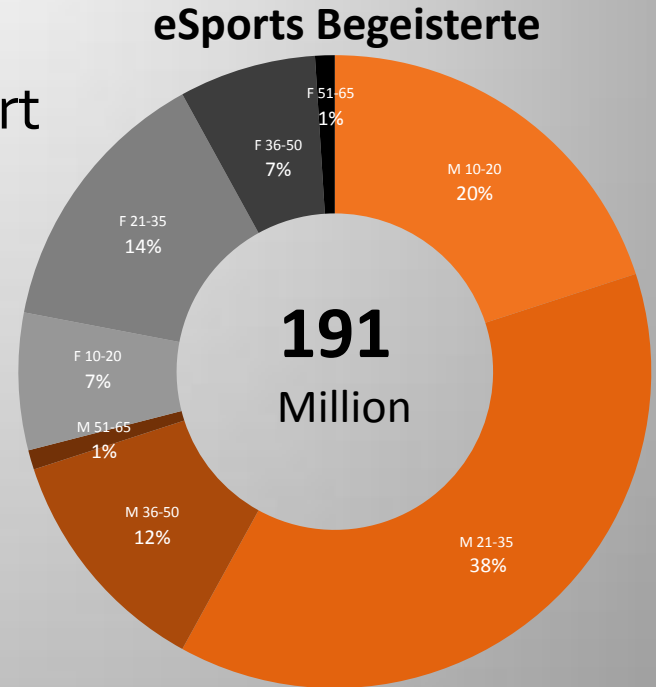


Struktur

- Was ist eSport ?
- eSport an Universitäten
- Konzept
- Mehrwert für die Studierendenschaft
- Benötigte Mittel
- Fragen

Was ist eSport

- „Sport des digitalen Zeitalters“
- Abgeleitet vom elektronischem Sport
- Wettbewerbsmäßige Spielen von Computer und Videospielen
- Team- und Einzelspiele
- Hohe Begeisterung und starker Wachstum (ca. 30 % pro Jahr)
- Preisgelder von über 30 Millionen €



eSport an Universitäten

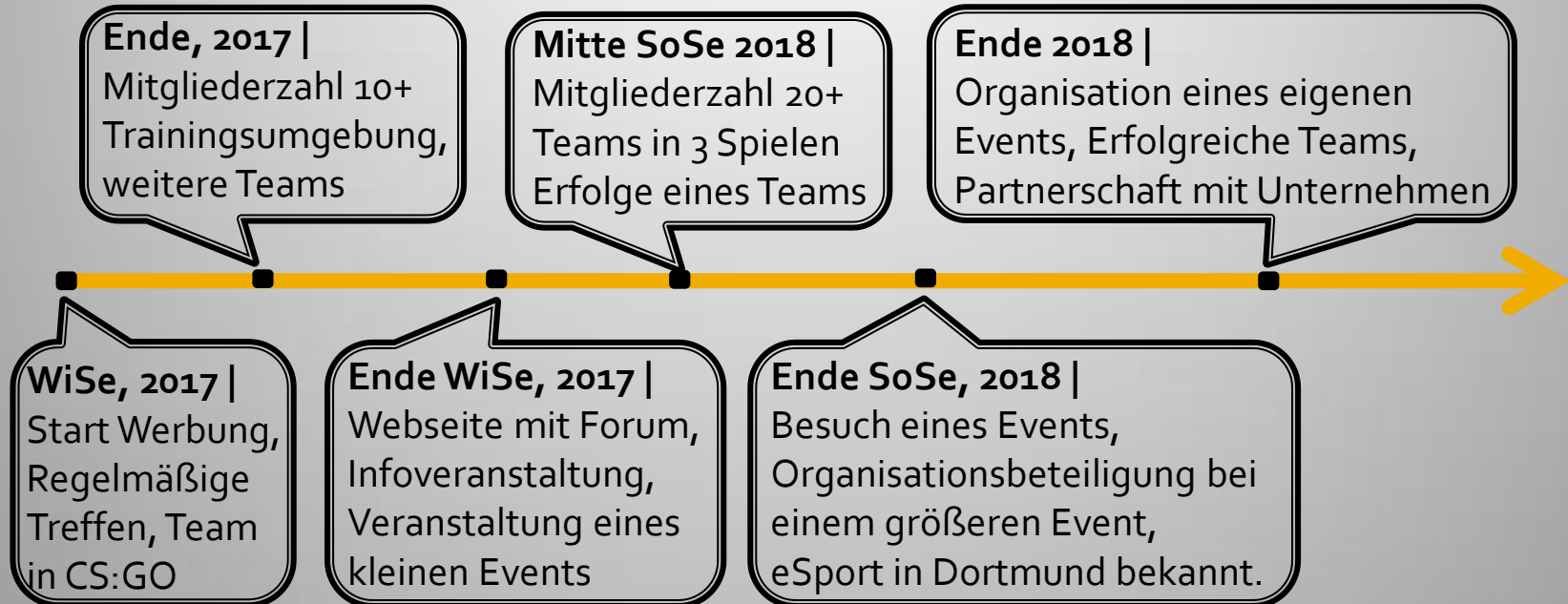
- Hohes Interesse der Studierenden (technisch)
- Weltweit Teams an den Hochschulen (über 1000)
 - In Deutschland bspw. RWTH Aachen, KIT, TU München
- University eSport Germany
 - Dachorganisation von Studenten für Studenten
 - Organisation von Ligen, Cups und Events
 - Netzwerk der nationalen Teams
 - Schnittstelle zu den weltweiten Ligen und Verbänden

Konzept

- Club für alle eSportler, Interessierten und Fans
- Ziele:
 - Regelmäßige Treffen und Austausch
 - Fachvorträge
 - Besuch von Events
 - Informationen über das Thema (Chance, Gefahren ...)
 - Aufstellen von Teams und Teilnahme an der University eSport League
 - Organisation von eSport Events

Konzept

Zeitplan



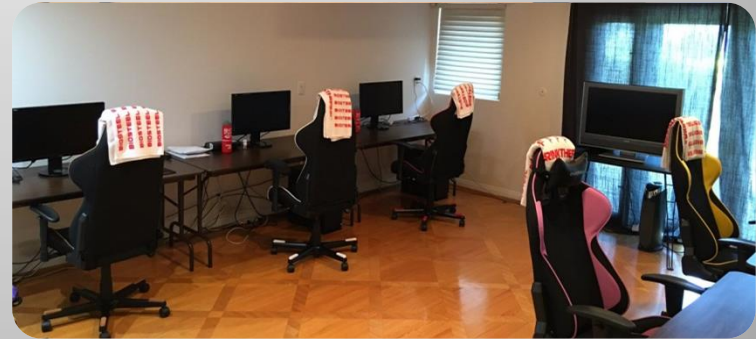
Mehrwert

- Bekanntheitsgrad Dortmund als Studienort
- Aufklärung
- Interkulturelle Kontakte knüpfen
- Kontakt zu Unternehmen (Events)
- Vernetzung innerhalb des eSport-Bereichs
- Gamingkultur
- Angebot von Training, Coaching, gemeinsame Treffen
- Teamplay

Benötigte Mittel

- Werbemittel:
 - Flyer
 - Plakate
 - Online Werbung
 - Usw.
- Emailverteiler
- Trikots

- Trainingsausstattung:
 - Raum
 - Server
 - Coach



Fragen