

E-urheilun oppimisympäristön kehittäminen
ja
Huipulle harkitusti - E-urheilun
harrastamisesta ammatti

E-urheilun oppimisympäristön kehittäminen-hanke

- Hankkeen tavoitteena on luoda e-urheilun vaatimuksien mukainen oppimisympäristö, joka soveltuu mahdollisimman monipuolisesti pelaamiseen, e-urheiluun ja niihin liittyvien toimintojen toteuttamiseen.
- Hankkeen kautta pyritään luomaan Etelä-Savoon edellytykset ja välineet e-urheiluvalmennuksen ja e-urheilutoiminnan harjoittamiseen huipputasolla.
- Edellytysten ja välineiden avulla tehdään mahdolliseksi uusien harrastusmahdollisuuksien syntyminen e-urheilusta kiinnostuneille henkilöille. Syntyvän tila- ja laitekokonaisuuden avulla pystytään myös harjoittamaan e-urheiluun liittyvää liiketoimintaa yhteistyökumppanien toimesta.

Huipulle harkitusti - E-urheilun harrastamisesta ammatti-hanke

- Hankkeessa luodaan e-urheiluvalmennuksen ja valmentajakoulutuksen palvelut, joilla täydennetään e-urheilukentällä toimivia valmennuspalveluita. Tälle on selkeää tarvetta, sillä nopeasti kasvavassa e-urheilussa on huutava pula valmentajista sekä ammattimaisesta harjoittelusta. Harrastajia on valtavasti, mutta päämäärätietoisesti itseään kehittäviä erittäin vähän.
- Hankkeen tuloksena syntyvät e-urheiluvalmennuksen ja valmennuskoulutuksen palvelut, jotka tukevat e-urheiluvalmentajien sekä kilpapelaajien ja joukkueiden urakehitystä sekä e-urheilukulttuurin kehittymistä kohti terveempää ja ammattimaisempaa toimintaa.

E-urheiluhankkeet yhdessä

- Hankkeiden toteutus tukee toisiaan ja yhdessä näiden hankkeiden avulla saadaan aktivoitua Etelä-Savon alueella e-urheilun parissa toimivia seuroja ja organisaatioita. Hankkeissa luodaan ympäristö, jossa yhteistyö mahdollistuu ja tiivistyy, mikä puolestaan mahdollistaa e-urheilutoiminnan jatkokehityksen Etelä-Savon alueella.
- Hankkeiden avulla kehitetään ja mahdollistetaan e-urheilun ruohonjuuritason toiminta, sekä väylä kohti tavoitteellista kilpapelaamista. Oppimisympäristön avulla voidaan tuoda esiin erilaisia e-urheilun ja pelaamisen tarjoamia mahdollisuuksia.

Keskeisimmät toimenpiteet

1. Joukkueiden ja yksilöiden valmennusmallin kehittäminen
 - CS:GO-pelin urheiluvalmennuspalvelun kehittäminen
 - 50 urheilijan osallistaminen osaksi valmennuksien testausjaksoja
2. Valmentajien koulutusmallin kehittäminen
 - Uuden vaihtoehdon lisääminen e-urheilun valmennuskoulutusjärjestelmään
 - 10 valmentajan osallistaminen osaksi valmennuksien testausjaksoja
3. Ruohonjuuritason harrastustoiminnan kehittäminen
 - Pelitilan hyödyntäminen yhteistyökumppaneiden avulla harrastus- ja kilpailutoiminnassa
 - Perustan luominen e-urheiluvalmentajien koulutukselle ja valmentamiselle Itä-Suomessa
4. Toiminnan liiketoiminnallistamisen valmistelu
 - Liiketoimintamahdollisuuksien tutuksi tekeminen Etelä-Savon toimijoille ja ihmisille
 - Valmennus- ja koulutusliiketoiminnan valmistelu Tanhuvaaran Urheiluopistolle
5. Tulosten levittäminen
 - Opas e-urheiluvalmennuksen toteuttamisesta ja kehittämisestä
 - Tulosten levittäminen verkostojen kautta koko Suomeen

Tulokset

Lyhyt aikaväli

1. Itä-Suomen alueella käynnistyy e-urheiluharrastustoimintaa ja valmennustoimintaa.
2. Syntyy valmentajakoulutuksen ja e-urheilijavalmennuksen prototyypit.
3. On tuotettu ja jaettu tietoa e-urheilusta sekä esitelty e-urheilutoimintaa Itä-Suomen alueella.
4. Ollaan ideoitu, käynnistetty tai kehitetty e-urheiluliiketoimintaa Itä-Suomen alueella.
5. E-urheilusta kiinnostuneiden toimijoiden yhteistyö paranee.
6. Itä-Suomen houkuttelevuus ja tunnettavuus e-urheilumahdollisuuksien osalta kehittyä ja vahvistuu.

Pitkä aikaväli

1. Rakenteita ja toimintamalleja, joissa e-urheiluvalmennus nauttii arvostusta.
2. E-urheilun parissa toimivien joukkueiden, pelaajien ja organisaatioiden suhtautuminen valmennukseen paranee.
3. E-urheilijat ja joukkueet saadaan harjoittelemaan päämäärätietoisesti sekä ymmärtämään muun elämän vaikutus suorituskykyyn.
4. E-urheilun parissa toimivat henkilöt ymmärtävät muidenkin osa-alueiden, kuin vain substanssiosaamisen arvon menestymisen kannalta.
5. Valmennuksen yleistymisen e-urheilussa ja sitä kautta terveempien asenteiden sekä arvojen leviäminen e-urheilukentälle.
6. Itä-Suomen alueen e-urheilutoiminta kehittyy ja syntyy uusia harrastus- ja liiketoimintaa tarjoavia tahoja.
7. Hankkeen kautta luodaan yleispohjaa koko e-urheilukentälle, jota jokaisen lajin/pelin edustaja voi hyödyntää omassa valmennustoiminnassaan.

Lisätiedot ja tiedustelut

Lisätietoja hankkeen toiminnasta, e-urheilusta ja pelaamisesta

Toni Andersson, E-urheiluasiantuntija, projektipäällikkö.

Puh. 044 732 9041

email: toni.andersson@tanhuvaara.fi