



BUSINESS INNOVATION IN ESPORTS

KEUZETRAJECT IN DE BACHELOR NETWERKECONOMIE

howest
hogeschool

BACHELOR - KORTRIJK Campus Kortrijk Weide - The Penta • Sint-Martens-Latemlaan 1B

Esports zit volop in de lift en het potentieel van deze sector is gigantisch. Dit unieke keuzetraject bereidt je voor op een carrière in de booming business van esports. Experts uit de sector leren je de ins en outs van deze snelgroeiende sector. Daarbij leer je niet gamen op zich, maar wel hoe je als ondernemer waarde kan creëren in de wereld van het competitieve gamen.

Voor wie?

Iedereen die enerzijds interesse heeft in business en ondernemerschap en anderzijds gelooft in de ongekende en onverkennde mogelijkheden van esports voor onder meer grote bedrijven, evenementen of professionele sportclubs. De opleiding mikt dus niet zozeer op de fervente gamer of esporter, maar wel op studenten die een gezonde belangstelling hebben in games én in de economische kant van esports en het hele ecosysteem eromheen.

Wat leer je?

In dit driejarige keuzetraject verwerf je een set van transferable skills die je in staat stellen om in diverse sectoren aan de slag te gaan. De topics business en ondernemerschap, marketing, IT, communicatie en samenwerking uit de opleiding Netwerkeconomie worden specifiek toegepast op esports. Als je na drie jaar afstudeert, weet je niet alleen wat de verdienmodellen zijn van esports, welke opportuniteiten er zijn op reclamevlak of hoe je een eigen esportscompany of -platform kan opzetten, je kan sowieso ook terugvallen op een sterke businessopleiding.

Waar kom je terecht?


Als afgestudeerde Business Innovator met specialisatie esports ben je een pionier die volop zijn waarde zal kunnen bewijzen voor **HR-bedrijven, FMCG-bedrijven, softwarebedrijven en tal van andere dynamische organisaties**. Zij hebben jou nodig om futureproof te worden en het enorme (omzet)potentieel van esports te ontginnen.

Onze troeven

- De eerste **volwaardige bacheloropleiding esports** in Vlaanderen
- **Ondernemen** toegepast op esports
- Dé **gameschool** van Vlaanderen
- **Praktijkgericht**: de focus ligt op projectwerk
- **Werkveld** centraal

STUDIEPROGRAMMA

2022 - 2023

	SEMESTER 1 (30 SP)	SEMESTER 2 (30 SP)	SEMESTER 3 (30 SP)	SEMESTER 4 (30 SP)	SEMESTER 5 (30 SP) 	SEMESTER 6 (30 SP) 
ENTREPRE-NEURSHIP	Intro netwerk-economie (3 SP) Bedrijfseconomie (6 SP) Introduction to Esports (3 SP)	Business Innovation Cases (3 SP) Entrepreneurship for Esports (6 SP) Systeemdenken (3 SP)		Duurzaam ondernemen (6 SP) Portfolio 4: change management project (6 SP)	Transitieproject (9 SP)	Bachelorproef (9 SP) Stage (9 SP)
DIGITAL SKILLS	ICT basics (3 SP) Open source (3 SP) Data lab (3 SP)	Netwerktheorie (3 SP) Digitale tools (6 SP) Databases (6 SP)	Netwerk mapping (6 SP) Future thinking (6 SP)	Business Intelligence (9 SP)	The Collective + XL (12 SP)	
RESEARCH	Online & Offline Media (3 SP) Evolutie van innovatie (3 SP) Portfolio 1: Zelfkennis (3 SP)		Deskresearch (6 SP)		Portfolio 5: Voorbereiding bachelorproef en stages (9 SP)	
COMMUNITY BUILDING		Portfolio 2: Storytelling (3 SP)	Marketing & community building (6 SP) Portfolio 3: Netwerk opbouwen (6 SP)			
KEUZE-TRAJECT				eSports Business (9 SP)	Business Innovation in eSports (12 SP)	


 = Via het portfolio heb je de touwtjes in handen om te tonen wat jij kan.

Programma onder voorbehoud

 In deze semesters kan je kiezen voor een buitenlandse studie of stage.

Goed om weten

In 2020 was de Belgische gamingindustrie goed voor een omzet van bijna 700 miljoen euro, zo blijkt uit een rapport van Deloitte. De Belgische esportsmarkt haalt weliswaar nog niet dezelfde exposure, maar hetzelfde rapport ziet wel een groeiende interesse in esports en een snel toenemend marketingpotentieel. Esports zit dus volop in de lift en de verwachting is dat deze sector gaat boomen.

 **Tip:** voor onze andere opleidingen binnen **Bedrijf en Organisatie** neem een kijkje op **howest.be**

Meer info:
jan.dauwe@howest.be
+32 498 45 26 86
www.howest.be/esports

