



FACULTEIT LICHAMELIJKE OPVOEDING EN KINESITHERAPIE (LK)  
Vakgroep Bewegings- en Sportwetenschappen (BESW)

KENNISCENTRUM VOOR SPORTMANAGEMENT

**GLOEDNIEUWE OPLEIDING AAN DE VUB !**

**EXPERT CLASS IN ESPORTS MANAGEMENT**

---

Brussel, zondag 24 mei 2020

**PERSBERICHT – Voor onmiddellijke verspreiding**

**“Expert Class in Esports Management”**  
De eerste universitaire opleiding Esports van de Lage Landen.

**Academiejaar 2020-2021 -> Start in oktober 2020**

**Met de “Expert Class in Esports Management” profileert én positioneert de Vrije Universiteit Brussel zich als allereerste universiteit in de Lage Landen met een postuniversitair programma voor Esports als specifiek vakgebied.**

**De Expert Class is een ‘next gen’ voortgezette opleiding die zich richt naar juniors en seniors met ambitie om door te groeien tot Esports-experten. De lessenreeks wordt verzorgd door highest level gastdocenten, key note sprekers en influencers uit de Esports-industrie en uit landen die al jaren trendsetter zijn (Denemarken, Duitsland, Verenigd Koninkrijk, Ierland en Nederland).**

**De start van dit master classes-traject ‘live on campus’ en binnen de Faculteit LK en de Vakgroep BESW past bovendien perfect in de baanbrekende rol die de VUB opneemt op het vlak van Artificial Intelligence. Want geen Esports zonder de kracht van algoritmes.**

**Algemene info**

Gamen doen we haast allemaal wel eens. Een virtueel spelletje op de smartphone of enkele uren FIFA met vrienden en vriendinnen... You name it! Anno 2020 is gamen veel meer dan een digitaal spel, het is big business. **Esports** of de competitieve vorm van gamen is vandaag veel duidelijker en visueler aanwezig dan ooit tevoren. Hoog tijd dus om in de Lage Landen de kennis, kunde en kennissen rond deze nieuwe sportwereld te delen op postuniversitair niveau. Vanaf academiejaar 2020-2021 zal er op de Brussels Humanities, Sciences & Engineering Campus van Vrije Universiteit Brussel (Campus Etterbeek – VUB) en binnen de Faculteit Lichamelijke Opvoeding & Kinesithérapie – Vakgroep Bewegings- en Sportwetenschappen, een gloednieuwe én unieke **Expert Class in Esports Management** te volgen zijn, kortweg **Expert Class Esports**.

## *Wat is de Expert Class in Esports Management?*

Bij Esports komt, net zoals bij sport, veel meer kijken dan het spel op zich. Naast de spelers zelf zijn er tal van sponsors, eventorganisatoren, technologie-, televisie- en andere (live)-streambedrijven die hun graantje wensen mee te pikken.

De Expert Class in Esports Management focust zich in eerste instantie op de **commercieel-economische invalshoek** van deze boeiende sector uit de sportindustrie. Gedurende het academiejaar 2020-2021 geeft de Expert Class elke deelnemer een aparte inkijk in de wereld van Esports. Veertien donderdagen lang neemt de opleiding je mee langs alle mogelijke componenten die bij Esports-management komen kijken. Van geschiedenis tot events en van marketing tot de sociale aspecten, elk thema wordt onder de console genomen.

Het **postuniversitair getuigschrift** Expert Class in Esports Management wordt uitgereikt op basis van een paper die op donderdag 7 mei 2021 wordt verdedigd voor een jury bestaande uit vakexperten gerelateerd aan de respectieve topics van de eindwerken enerzijds en de organisatoren van de Expert Class Esports enerzijds .

## *Hoe bouwen we de Expert Class in Esports Management op?*

De Expert Class is opgebouwd op basis van 5 belangrijke pijlers rond Esports. De geschiedenis, de data, de events, de marketing en de impact op de samenleving.

1. De **geschiedenis**: ook al is voor vele mensen Esports een vrij nieuw begrip, het bestaat al tientallen jaren. We geven een overzicht van hoe Esports ontstond en begon en waar we vandaag staan.
2. De **data**: anno 2020 worden gegevens steeds belangrijker en dat is in Esports niet anders. Nog meer dan in andere sectoren spelen data een zeer belangrijke rol in deze niche. Het zijn immers deze data en bij uitbreiding AI die Esports een extra dimensie geven.
3. De **events**: evenementen zijn uitgegroeid tot het uithangbord van Esports. Grote voetbalstadia en andere venues die zich tot de nok vullen met fans om 'League of Legends'-finales te bekijken of beurzen in steden als Rotterdam en Keulen, het hoort er allemaal bij. Een uiteenzetting over één van de grootste Esports- en gamingbeurzen van het moment en een live bezoek aan een beurs maken integraal deel uit van het programma van onze Expert Class.
4. De **marketing**: net zoals in elke andere sector speelt marketing een grote, zeg maar beslissende rol. Aan de hand van enkele specifieke voorbeelden kijken we binnen in de wereld van Esports-marketing. Onder andere city marketing via Esports en sponsorships in een Esports-omgeving komen uitgebreid aan bod.
5. De **impact op de samenleving**: de maatschappelijke impact van Esports wordt groter en groter. Hoe gaan ouders om met het groeiende succes van games als 'Fortnite' en 'Call of Duty'? Hebben games ook een positieve invloed op onze maatschappij? En wat kan Virtual Reality en Augmented Reality ons nog bieden in de toekomst ver buiten de gaming industry?

### *Praktijkdocenten en gastsprekers*

Om expert te worden in je vak of om je expertise verder aan te scherpen, dien je uiteraard te leren van en te delen met... experts. De opleiding nodigt **nationale en internationale gastsprekers** uit die dagelijks bezig zijn met Esports en/of hun professionele carrière in deze sector hebben uitgebouwd en nog steeds uitbouwen. Kortom, ze ademen Esports en ze leren de deelnemers aan de hand van voorbeelden en cases waar het in de wereld van Esports vandaag en in de toekomst om draait.

### *Programma*

**14 donderdagen** lang word je ondergedompeld in een bad vol Esports met 6 bijeenkomsten voor en 8 na nieuwjaar. **Start op donderdag 8 oktober 2020** en einde op donderdag 7 mei 2021 met de presentatie van de eindwerken. Een lesdag start om 14 u en eindigt om 21 u (en dus telkens filevrij naar en uit Brussel). Tussenin zijn er de nodige pauzes en staat er tussen 18 en 19 u een groeps- en netwerklunch op het menu. Het programma ziet er als volgt uit (o.v.):

Donderdag 8 oktober 2020	Esports History & Evolution
Donderdag 15 oktober 2020	DreamHack Rotterdam 2020
Donderdag 22 oktober 2020	Esports Intelligence
Donderdag 12 november 2020	Esports Players, Agents & Federations
Donderdag 26 november 2020	Esports Business
Donderdag 10 december 2020	Esports Marketing
Donderdag 7 januari 2021	Esports Sponsorships
Donderdag 21 januari 2021	Esports Industry
Donderdag 4 februari 2021	Esports Consultancy
Donderdag 25 februari 2021	Esports Belgium & The Netherlands
Donderdag 11 maart 2021	Esports Social
Donderdag 25 maart 2021	Esports Legal
Donderdag 22 april 2021	Esports Football

- Presentaties eindwerken: donderdag 7 mei 2021
- Graduation Ceremony "Expert Class Esports": vrijdag 28 mei 2021 (o.v.)

**Voor alle detailinfo**

VUB Sportmanagement & Esports Management  
Jos Verschueren  
0477/39.12.32.  
[jos.verschueren@vub.ac.be](mailto:jos.verschueren@vub.ac.be)

**Expert Class in Esports Management @ VUB  
Universitaire expertise in Esports.**

**P.S.:**

Voor een WORD-document versie van dit persbericht:  
bel met Jos Verschueren op 0477/39.12.32.

---