

Toiminnon nimi: Elektronisen urheilun tuomarikoulutusta pohjoiseen

Tiivistelmä:

Suunnitellaan elektronisen urheilun tuomarikoulutusta toteutettavaksi eri tahojen yhteistyönä osana lanitapahtumaa. Tarjotaan mahdollisuus tuomarikoulutuksen näyttötyön suorittamiseen saman tien paikan päällä.

Kohderyhmä:

Elektronisen urheilun parissa tehtävästä vapaaehtoistyöstä kiinnostuneet 15+ vuotiaat. Varsinkin nuoret alasta kiinnostuneet, mutta myös esim. nuorisohjaajat.

Tavoitteet:

Suunnitellaan toteuttamiskelpoinen tuomarikoulutus, toimitaan yhdistävänä tekijänä eri toimijoiden välillä: Suomen elektronisen urheilun liitto ry, Vector – Suomen verkkopeliyhdistys ry sekä kunnan nuorisotoimi.

Kesto:

Tapaamiset Slackissa (osa tekstipohjaisia, osa chat-kokouksia): 35 tapaamiskertaa. Lisäksi yksityisviestit Slackissa.

Tapaamiset Discordissa (osa tekstipohjaisia, osa chat-kokouksia): Lisäksi yksityisviestit Discordissa. Toteuttajanuorten keskinäiset ja henkilökohtaiset sähköpostiviestit.

Itse tuomarikoulutus 2+1+1 luentoa ja näyttötyö.

Toteutuspaikka:

Slack, Discord, Sähköposti, Ouluhalli (tapahtumapaikka).

Ennakkovalmistautuminen:

Markkinointiin ja grafiikoihin on syytä varata vähintään kuukausi. Koulutusta on alettava valmistelemaan viimeistään kolme kuukautta ennen tapahtumaa. SEUL:n tapahtumanjärjestäjän käsikirja on hyvä ohjenuora aikataululle, jos koulutus järjestetään pelitapahtuman yhteydessä. Aikataulu on hyvä integroida pelitapahtuman toteutuksen aikajanelle.

Tarvikkeet:

Kokoustila AV-laitteineen. Tuomarikouluttaja.

Toteuttaminen:

1. Selvitä sopiva lanitapahtumaorganisaatio ja keskustele heidän organisaatioonsa liittymisestä. Keskustele SEUL:n kanssa tuomarikouluttajan saatavuudesta tapahtuman ajaksi.
2. Liity organisaatioon ja hyödynnä heidän osaamistaan esim. viestintägrafiikkojen laadinnassa ja mainostuksessa. Tarkoituksena ei ole tehdä materiaaleja ja markkinointia itse, vaan hyödyntää organisaation olemassaolevia vapaaehtoistiimejä.
3. Sovi tilaratkaisuista pelitapahtumaorganisaation kanssa.

4. Sovi tuomarikouluttajan matka- ja palkkiokuluista SEUL:n kanssa.
5. Sovi organisaation ja SEUL:n kanssa kuka hoitaa ilmoittautumiset ja kommunikoinnin osallistujien kanssa.
6. Pidä koulutus.

Hyöty:

Osallistujat saavat kokemusta eri organisaatioiden yhteistyöstä ja vapaaehtoistyökokemusta. Organisaatiot saavat lisää koulutettuja vapaaehtoisia, varsinkin paikallisesti alueille, joilla ei ole ollut esports-tuomarikoulutuksia. Yhteiskunnan tasolla esports-tietoisuus kasvaa ja harrastus vahvistuu. Toiminnan tehokkuutta voidaan arvioida esim. osallistujien määrällä ja/tai koulutettujen tuomarien aktiivisuuden tarkkailusta jälkikäteen.

Mitä erityistä on hyvä huomioida?

Markkinointiin, grafiikoihin ja ilmoittautumisten hallintaan menee yllättävän paljon aikaa. On oltava riittävän laaja tiimi ja tarpeeksi aikaa.

Lisätietoja:

vectorama.info

Seul.fi

Agape#0146 (Discord)

Avainsanat:

esports, tuomarikoulutus, Vectorama, Vector, SEUL, elektroninen urheilu, vapaaehtoistyö