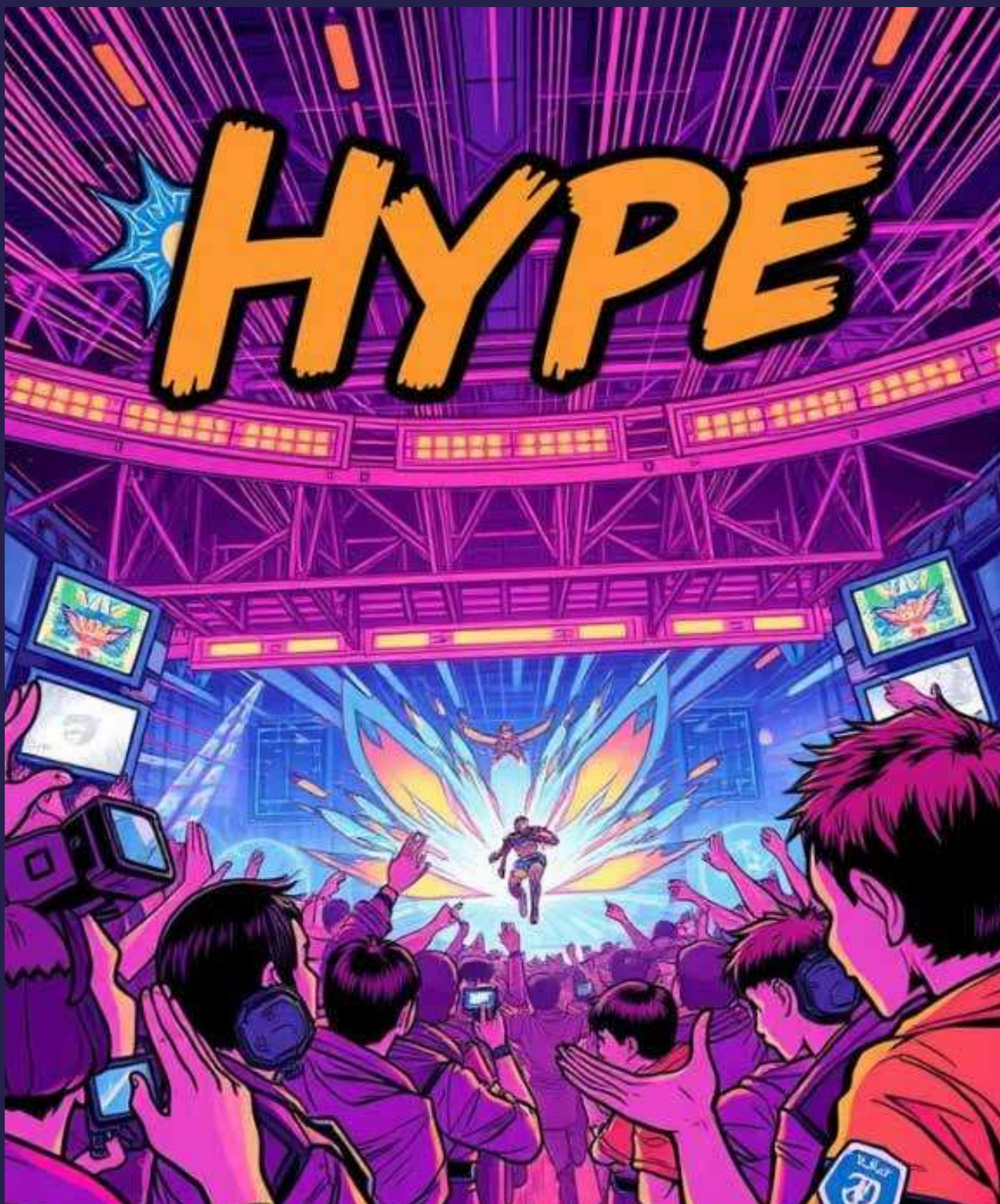




GGWP: THE ESPORTS PLAYBOOK

Keuzedeel ondernemerschap: Esports MBO niveau 3/4



GGWP: the Esports Playbook, Keuzendeel ondernemerschap: Esport MBO niveau 3/4

Editie: Eerste druk, 2025

Versie: 1.0

Doelgroep: MBO-studenten (niveau 3 en 4)

Toepassing: Ondernemerschap



Samenstelling & Redactie

R. Robinson: Esports-specialist, Docent Ondernemerschap MBO,
Content Creator

R. van Tongeren: Esports-specialist, Docent Ondernemerschap HBO,
Content Creator



Vormgeving & Illustraties

Vormgeving: Evita Tjon A Ten, Evita Media

Illustraties & Beeldmateriaal: AI gegenereert



Website & Extra Materiaal

Meer lesmateriaal, opdrachten en interviews vind je op:
www.esportskills.nl



Copyright & Gebruik

© 2025 [Uitgever / Auteurs]. Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt worden in enige vorm of op enige wijze zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Gebruik binnen het mbo-onderwijs is toegestaan onder vermelding van de bron.



INHOUDSOPGAVE

Voorwoord.....	3
Inleiding.....	4

Hoofdstuk 1: Introductie tot esports (Week 1-4).....5

1.1	WAT IS ESPORTS?.....	5
	De opkomst van esports.....	6
	Redenen voor de groei van esports.....	6
	Esports wereldwijd: een cultuurfenomeen.....	8
	Economische kansen.....	9
	Esports in Nederland.....	10
1.2	WAT MAAKT EEN ESPORTS-TEAM SUCCESVOL?.....	11
	Teamstructuur en management.....	11
	Training en vaardigheidsontwikkeling.....	12
	Coaching en mentorschap.....	12
	Spelers werving en teambuilding.....	12
	Lange termijn groei en stabiliteit.....	12
1.3	JE TEAM ALS MERK.....	13
	Waarom is je team als merk neerzetten belangrijk?.....	13
	Basisprincipes van een merk bouwen.....	13
	Doelgroep en concurrentie.....	14
	Hoe bepaal je jouw doelgroep?.....	15
	Concurrentieanalyse: Het belang van uniek zijn.....	15
	Opdrachten.....	17
	Individuele opdrachten tijdens de lessen:.....	17
	Teamopdrachten:.....	17
	Samenvatting Hoofdstuk 1.....	17
	Bronnenlijst.....	18

Hoofdstuk 2: Strategie en Financiën (Week 5-8).....19

2.1	BUDGET EN FINANCIËN.....	19
	Hoe stel je een budget op?.....	20
	Hoe financier je je team?.....	21
	Juridische afspraken.....	21
2.2	SPONSORPITCHES.....	22
	Structuur van een goede pitch.....	22
	Vind een sponsor.....	22
2.3	SOCIAL MEDIA EN CONTENTSTRATEGIE.....	23
	Hoe bouw je een community rond je merk?.....	23
	Opdrachten.....	24
	Individuele opdrachten tijdens de lessen:.....	24
	Teamopdrachten:.....	24
	Samenvatting Hoofdstuk 2.....	25
	Bronnenlijst.....	25

Hoofdstuk 3: Toepassing (Week 9-16).....26

3.1	GAMEPLAY-ANALYSE: WAT MAAKT EEN PRO EEN PRO?.....	27
	Waarom gameplay-analyse?.....	27
	Tools voor gameplay-analyse.....	27
3.2	ETHIEK EN DIVERSITEIT IN ESPORTS: FAIR PLAY BOVEN ALLES.....	27
	Belangrijke ethische kwesties in esports.....	27
3.3	TOERNOOIORGANISATIE: HOE ZET JE EEN SUCCESVOL EVENT OP?...28	
	Wat heb je nodig voor een toernooi?.....	28
	Verschillende toernooiformats.....	29
	Samenvatting.....	30
	Opdrachten.....	30
	Individuele opdrachten tijdens de lessen:.....	30
	Teamopdrachten:.....	30

Hoofdstuk 4: Eindproject (Week 17-20)	31
4.1 EINDTOERNOOI ORGANISEREN	31
4.2 PRESENTATIES EN EVALUATIE	32
Handige tools en bronnen.....	35
Bijlagen.....	36
DISCLAIMER.....	51