

Blended-Learning-Masterstudiengang Sportpsychologie





Blended-Learning-Masterstudiengang Sportpsychologie

Modalität: Blended Learning (Online + Klinisches Praktikum)

Dauer: 12 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 1.620 Std.

Internetzugang: www.techtitute.com/de/psychologie/semiprasentieller-masterstudiengang/semiprasentieller-masterstudiengang-sportpsychologie

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Warum dieses Programm
belegen?

Seite 8

03

Ziele

Seite 12

04

Kompetenzen

Seite 18

05

Planung des Unterrichts

Seite 22

06

Klinisches Praktikum

Seite 26

07

Wo kann ich das klinische
Praktikum absolvieren?

Seite 32

08

Methodik

Seite 36

09

Qualifizierung

Seite 44

01

Präsentation

Die Sportpsychologie ist ein Fachgebiet, das sich auf die Verbesserung der Leistung von Sportlern konzentriert, indem es mentale Fähigkeiten wie Konzentration, Selbstvertrauen und Stressbewältigung verbessert. Es hat sich gezeigt, dass Sportler, die mit einem auf diesen Bereich spezialisierten Psychologen zusammenarbeiten, bei Wettkämpfen effektiver sind und schwierige Situationen besser bewältigen können. Aus diesem Grund werden diese Experten von vielen Profis, die sportliche Erfolge erzielen wollen, stark nachgefragt. Daher hat TECH diesen Abschluss entwickelt, der dem Studenten ermöglicht, die neuesten psychologischen Techniken oder *Coaching*-Strategien im Sportbereich zu beherrschen und so sein Wachstum in diesem Bereich zu fördern. Er wird diese Kenntnisse durch eine Kombination aus 100%igem Online-Unterricht und einem Praktikum in einem renommierten klinischen Umfeld erwerben.





“

Der Blended-Learning-Masterstudiengang in Sportpsychologie ermöglicht es Ihnen, die Coaching-Techniken zu erlernen und zu beherrschen, die dazu beitragen, die Leistung des Sportlers im Sport zu optimieren”

In den letzten Jahren hat sich die Sportpsychologie als hervorragender Verbündeter für alle Sportler positioniert, die nachhaltige und ausgeglichene Wettbewerbserfolge erzielen wollen. In diesem Sinne hilft diese Disziplin den Sportlern bei der Bewältigung von Ängsten, Stress und anderen negativen Emotionen, die ihre Leistung und Lebensqualität beeinträchtigen können, sehr effektiv. Sie kann auch bei Konzentrationsschwäche oder mangelndem Selbstvertrauen helfen, was sich positiv auf die Prävention von Muskelverletzungen auswirken kann. Angesichts der vielfältigen Vorteile, die sie bietet, nehmen immer mehr Sportler die Dienste dieser Fachleute in Anspruch, um ihre sportliche Praxis zu optimieren.

Aus diesem Grund hat TECH den Blended-Learning-Masterstudiengang in Sportpsychologie entwickelt, ein umfassendes Programm, das dem Studenten die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten vermittelt, um sich in diesem gefragten Bereich auszuzeichnen. Während der 12 Monate theoretischen Unterrichts wird er in der Lage sein, die Techniken der effektiven Führung im Sport oder die modernsten Instrumente für die psychologische Beurteilung von Sportlern zu erkennen. Außerdem lernt er, wie er seine persönliche Marke in den sozialen Netzwerken richtig verwaltet und beschäftigt sich mit der Rolle, die der Psychologe im E-Sport spielt.

Dank der *Relearning*-Methode, die eine hervorragende Möglichkeit bietet, das Lernen an die pädagogischen Bedürfnisse des Schülers anzupassen, wird die Wissenserhaltung maximiert. Der Studiengang ist außerdem zu 100% online und ermöglicht es den Studenten, ihr Studium an ihren individuellen Zeitplan anzupassen, was die Vereinbarkeit von Studium und Privatleben erleichtert.

Im Anschluss an die theoretische Phase folgt ein dreiwöchiger Praxisaufenthalt in einem hochmodernen klinischen Umfeld. Eingebunden in ein Team, das sich aus den besten Fachleuten der Sportpsychologie zusammensetzt, haben sie eine ausgezeichnete Gelegenheit, das im Kurs erworbene Wissen auf die reale Arbeitsumgebung zu übertragen.

Dieser **Blended-Learning-Masterstudiengang in Sportpsychologie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Entwicklung von mehr als 100 Fallstudien, die von Spezialisten in Sportpsychologie vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Umgang mit modernen Methoden zur Beurteilung der psychischen Situation des Sportlers
- ♦ Modernste *Coaching*-Techniken, um Sportlern bei der Bewältigung ihrer Emotionen während des Sports zu helfen
- ♦ Erwerb von Fähigkeiten für Personal Branding und Social Media Management für berufliche Zwecke
- ♦ Ergänzt wird dies durch theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit der Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit einer Internetverbindung
- ♦ Außerdem haben Sie die Möglichkeit, ein Praktikum in einem der besten Unternehmen der Welt zu absolvieren



Lernen Sie in diesem kompletten Blended-Learning-Masterstudiengang die neuesten Techniken der effektiven Führung in der Welt des Sports kennen“

“

Genießen Sie ein Programm mit einem theoretischen Teil, der zu 100% online unterrichtet wird, so dass Sie Ihr Lernen von zu Hause aus optimieren können“

Dieser vorgeschlagene Masterstudiengang mit Professionalisierungscharakter und Blended-Learning-Modalität zielt auf die Aktualisierung von Fachkräften in der Psychologie ab. Die Inhalte basieren auf den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen und sind didaktisch darauf ausgerichtet, theoretisches Wissen in die psychologische Praxis zu integrieren. Die theoretisch-praktischen Elemente erleichtern die Aktualisierung des Wissens und ermöglichen die Entscheidungsfindung beim Patientenmanagement.

Dank der multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen sie dem Psychologen ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist. Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem sie versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Studiengangs auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Setzen Sie sich an die Spitze der Sportpsychologie in nur 12 Monaten theoretischen Lernens und 3 Wochen praktischen Unterrichts.

Erhöhen Sie mit diesem Blended-Learning-Masterstudiengang Ihre Chancen, als Sportpsychologe für renommierte Spitzensportler zu arbeiten.



02

Warum dieses Programm belegen?

In vielen Arbeitsbereichen reichen theoretische Kenntnisse nicht aus, um bedeutende Fortschritte zu erzielen und beruflich voranzukommen. Im Bereich der Sportpsychologie ist es nicht nur wichtig, die innovativsten Forschungstechniken zu kennen, sondern auch zu wissen, wie man sie in einem realen klinischen Kontext effektiv anwendet. Um diesem Bedarf gerecht zu werden und die Fähigkeiten der Studenten zu verbessern, hat TECH diesen Blended-Learning-Masterstudiengang entwickelt, der eine qualitativ hochwertige theoretische Fortbildung mit der Möglichkeit verbindet, 120 Stunden lang praktische Erfahrungen in einem modernen Krankenhaus zu sammeln.



“

TECH bietet Ihnen die einmalige Gelegenheit, exzellenten theoretischen Unterricht mit einem dreiwöchigen Praktikum in einem renommierten klinischen Umfeld zu verbinden”

1. Aktualisierung basierend auf der neuesten verfügbaren Technologie

In den letzten Jahren war die Sportpsychologie an zahlreichen Fortschritten bei den *Coaching*-Strategien und Interventionstechniken beteiligt, die es ermöglichen, das Wohlergehen der Sportler effektiver zu gewährleisten. Aus diesem Grund hat TECH diesen Studiengang ins Leben gerufen, der den Studenten diese innovativen Methoden aus theoretischer und praktischer Sicht vermitteln soll.

2. Auf die Erfahrung der besten Spezialisten zurückgreifen

Dieser Blended-Learning-Masterstudiengang verfügt über ein hochqualifiziertes Lehrpersonal, das den Studenten während des gesamten theoretischen Unterrichts hervorragende Lehrmittel zur Verfügung stellt. In der Praxisphase haben die Studenten die Möglichkeit, mit einem außergewöhnlichen klinischen Team zusammenzuarbeiten und an der Seite von Experten auf dem Gebiet der Sportpsychologie zu arbeiten, was es ihnen ermöglicht, wichtige Kompetenzen in diesem Bereich zu erwerben.

3. Einstieg in erstklassige professionelle Umgebungen

TECH führt ein sorgfältiges Auswahlverfahren für die Zentren durch, in denen das Praktikum im Rahmen dieses Blended-Learning-Masterstudiengangs absolviert wird, um sicherzustellen, dass die Studenten Zugang zu prestigeträchtigen Krankenhauseinrichtungen haben. Dadurch können sie Teil außergewöhnlicher Arbeitsteams werden, in denen sie von der Erfahrung hochqualifizierter Experten auf dem Gebiet der Sportpsychologie lernen können.





4. Kombination der besten Theorie mit modernster Praxis

Im Bildungsbereich gibt es häufig Programme, die nicht ausreichend an die Bedürfnisse von Berufstätigen angepasst sind, was sich in langen Unterrichtszeiten niederschlägt, die schwer mit dem Privat- und Berufsleben zu vereinbaren sein können. Um dieses Problem wirksam zu lösen, hat TECH ein innovatives Lernmodell entwickelt, das eine qualitativ hochwertige theoretische Fortbildung mit einem Praktikum in einem renommierten klinischen Umfeld verbindet.

5. Ausweitung der Grenzen des Wissens

TECH bietet den Studenten die Möglichkeit, ihr Praktikum in klinischen Zentren von anerkannter Qualität zu absolvieren. Auf diese Weise können die Studenten von Fachleuten mit umfassender Erfahrung auf dem Gebiet der Sportpsychologie lernen.

“

Sie werden in dem Zentrum Ihrer Wahl vollständig in die Praxis eintauchen“

03 Ziele

TECH hat den Blended-Learning-Masterstudiengang in Sportpsychologie mit dem Ziel konzipiert, den Studenten die modernsten Kenntnisse und Fähigkeiten in diesem Bereich zu vermitteln. Während dieser Lernerfahrung werden sich die Studenten mit den Anwendungen des *Coachings* in der Welt des Sports, mit Führungsstrategien in Sportdisziplinen oder mit der Rolle des Psychologen im Bereich des E-Sports befassen. All dies wird durch die folgenden allgemeinen und spezifischen Ziele unterstützt.





“

Durch diesen Blended-Learning-Masterstudiengang werden Sie eine Reihe von Kenntnissen und Fähigkeiten erwerben, die Ihre Karriere als Sportpsychologe voll entfalten werden"



Allgemeines Ziel

- Das Hauptziel des Blended-Learning-Masterstudiengangs in Sportpsychologie ist es, den Studenten die relevantesten und aktuellsten Kenntnisse und Fähigkeiten in diesem Bereich zu vermitteln. Um dies zu erreichen, kombiniert das Programm hochwertigen theoretischen Unterricht mit einer 3-wöchigen Praxisphase in einem renommierten Krankenhaus. Während dieser Praxisphase haben die Studenten die Möglichkeit, das erworbene Wissen in einem realen Umfeld anzuwenden, was die Entwicklung wertvoller Fähigkeiten für die tägliche Berufspraxis ermöglicht.



Der Blended-Learning-Masterstudiengang in Sportpsychologie ermöglicht es Ihnen, die Rolle des Psychologen in der Welt des E-Sports zu vertiefen





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen der Sportpsychologie

- ♦ Untersuchen der Hauptaufgaben von Sportpsychologen und Sporttrainern
- ♦ Kennen der psychologischen Funktionen von Sportschiedsrichtern
- ♦ Untersuchen des psychologischen Prozesses von der Nachfrage bis zur Selbstintervention
- ♦ Analysieren der bestehenden Sozialschutz- und Koordinierungsstrukturen in der Sportpsychologie

Modul 2. Führung und Management von Hochleistungsteams

- ♦ Untersuchen der effektivsten Managementmodelle im Hochleistungssport
- ♦ Lernen, wie man effektive Führung im Sportumfeld anwendet

Modul 3. Anwendungen von *Coaching* in der Welt des Sports

- ♦ Kennen des grundlegenden Prozesses des individuellen *Coachings*
- ♦ Analysieren der Methodik eines Sportcoaching-Prozesses
- ♦ Lernen, einen effektiven Arbeitsplan zu erstellen

Modul 4. Psychologische Techniken im Sport

- ♦ Vertiefen des integrativen Sports und spezifischer Sportarten
- ♦ Entschlüsseln des Entscheidungsprozesses im Sport
- ♦ Kennen der umfassenden Ziel- und Wettbewerbspläne
- ♦ Vertiefen der Techniken zum Aufbau von Selbstvertrauen und emotionaler Selbstbeherrschung

Modul 5. Angewandte Führung im Einzel- und Mannschaftssport

- ♦ Kennen der Unterschiede zwischen einem Sportpsychologen und einem *Coach*
- ♦ Vertiefen des Konzepts des psychologischen Trainings
- ♦ Lernen, eine Teammentalität aufzubauen
- ♦ Wissen, wie man die Selbstführung fördert
- ♦ Vertiefen der Methoden zur Bewältigung von Niederlagen

Modul 6. Vermittlungsinstrumente für Sportpsychologen und -trainer

- ♦ Vertiefen des psychologischen Trainings für bestimmte Sportarten
- ♦ Lernen den Lernprozess des Sportlers zu optimieren, um eine regelmäßige Leistung zu erzielen
- ♦ Behandeln von Verletzungen und Rehabilitation von Profisportlern

Modul 7. Persönliches *Branding* und Verwaltung digitaler Instrumente

- ♦ Lernen der Grundlagen und der Positionierung einer persönlichen Marke
- ♦ Vertiefen der Verwaltung und des Umgangs mit sozialen Netzwerken, um berufliche Ziele zu erreichen
- ♦ Kennen der angemessenen Nutzung sozialer Netzwerke durch den Sportler
- ♦ Untersuchen von Überzeugungs- und Beeinflussungstechniken, die auf verschiedene Blog-, Podcast- oder Videoblog-Plattformen anwendbar sind
- ♦ Studieren der psychologischen Pyramide der sportlichen Leistung



Modul 8. Kultureller Wandel in Sportorganisationen

- ♦ Erfassen des Teammanagements als Sportcoach
- ♦ Analysieren der Werte, die Sportorganisationen antreiben
- ♦ Kennen der Gestaltung von Interventionsplänen, die in Teams und Organisationen durchgeführt werden

Modul 9. Der Psychologe und der Coach als Vermittler

- ♦ Vertiefen der Ausbildung von Sporttrainern unter psychologischen Gesichtspunkten
- ♦ Kennen des Prozesses der Gestaltung von Workshops und der auf die Sportpsychologie angewandten Forschung

Modul 10. E-Sport

- ♦ Vertiefen der Kenntnisse über E-Sport
- ♦ Verstehen der aktuellen Bedeutung der Videospelindustrie und ihrer psychologischen Auswirkungen
- ♦ Erforschen und Lernen der verschiedenen Rollen des Psychologen in der Videospelindustrie
- ♦ Verstehen der Zukunftsaussichten der E-Sport-Welt
- ♦ Vertiefen der Mittel zur Vorbeugung von psychologischen Krankheiten wie Depressionen in der Videospelindustrie

04

Kompetenzen

Nach Abschluss der Prüfungen des Blended-Learning-Masterstudiengangs verfügen die Studenten über die notwendigen Kompetenzen, um im Bereich der Sportpsychologie mit größter Sorgfalt und aktuellem Wissen zu arbeiten. Dies wird sie in die Lage versetzen, sich in diesem Bereich hervorzutun und eine erfolgreiche berufliche Laufbahn an der Seite von Spitzensportlern einzuschlagen, um das Erreichen ihrer sportlichen Ziele und ihr psychisches Wohlbefinden zu gewährleisten.





“

Erwerben Sie die Fähigkeiten, die erforderlich sind, um Spitzensportler bei der Verwirklichung ihrer beruflichen Ziele zu begleiten und ihre Emotionen in verschiedenen Momenten perfekt zu steuern"



Allgemeine Kompetenzen

- ♦ Leiten von Hochleistungsteams in verschiedenen Sportumgebungen, einschließlich E-Sport
- ♦ Beherrschen der Sportpsychologie, sowohl in ihren Grundlagen als auch in ihren fortgeschrittenen Stufen
- ♦ Wissen, welche psychologischen Strategien man in jeder Situation anwenden kann
- ♦ Leiten von Teams und Einzelpersonen mit klarer Unterscheidung von Strategien für Einzel- und Mannschaftssportarten
- ♦ Entwickeln einer starken und prominenten persönlichen Marke in der Sportlandschaft Ihrer Wahl
- ♦ Verstehen der kulturellen Besonderheiten von Sportorganisationen
- ♦ Anwenden der verschiedenen für das Sportcoaching spezifischen Moderationsinstrumente





Spezifische Kompetenzen

- ♦ Unterscheiden der zu verfolgenden Strategien je nach Sportart, ob es sich um Hochleistungssport, Technisierung oder Breitensport handelt
- ♦ Psychologisches Eingreifen in Risikosituationen für den Athleten
- ♦ Erwerben und Entwickeln einer Arbeitsmethodik für das Sportcoaching
- ♦ Fördern des Selbstvertrauens und der emotionalen Selbstbeherrschung des Sportlers
- ♦ Anwenden des *Live Trainings* im Sportcoaching
- ♦ Effektives Diagnostizieren des psychologischen Zustands von Sportteams oder -organisationen
- ♦ Effizientes Vorgehen beim Rücktritt im Profisport
- ♦ Anwenden von *Mindfulness* und Neurowissenschaften auf die Wahrnehmung und Leistung von Sportlern
- ♦ Gestalten von Workshops und Interventionssitzungen in verschiedenen Sportumgebungen



Durch diesen Blended-Learning-Masterstudiengang erwerben Sie eine Reihe von Kompetenzen, die Ihnen garantieren, dass Sie sich im Bereich der Sportpsychologie hervorheben werden"

05

Planung des Unterrichts

Der Lehrplan dieses Studiengangs wurde entwickelt, um den Studenten die aktuellsten Kenntnisse und Fähigkeiten auf dem Gebiet der Sportpsychologie zu vermitteln. Alle didaktischen Inhalte des Blended-Learning-Masterstudiengangs sind in einer Vielzahl von Formaten verfügbar, darunter Videos, Vorlesungen und interaktive Zusammenfassungen, was eine dynamischere und interaktive Lernerfahrung ermöglicht. Darüber hinaus können die Studenten dank der Online-Methode ihre Zeitpläne nach Belieben anpassen und so ihr Studium perfekt mit ihren beruflichen Verpflichtungen vereinbaren.



“

Das Relearning-System dieses Studiengangs ermöglicht es Ihnen, in Ihrem eigenen Tempo zu lernen“

Modul 1. Grundlagen der Sportpsychologie

- 1.1. Einführung in die Sportpsychologie
- 1.2. Soziologie des Sports und Klassifizierung
- 1.3. Neurologische Grundlagen
- 1.4. Neurologische Grundlagen der Bewegung
- 1.5. Motorisches Lernen und Fähigkeiten
- 1.6. Modelle der psychologischen Intervention
- 1.7. Von der Nachfrage zur Intervention. Intervention in Training und Wettbewerb
- 1.8. Wettbewerbsebenen: Hochleistungssport, technischer Sport und Breitensport
- 1.9. Wirkung und Nutzen des Sportpsychologen
- 1.10. Sportpsychologie heute

Modul 2. Führung und Management von Hochleistungsteams

- 2.1. Ursprung und Geschichte der Führungsstile
- 2.2. Transformationaler und transaktionaler Führungsstil
- 2.3. Führungsstil und Anhänger
- 2.4. Grundlagen von Hochleistungsteams
- 2.5. Definition der Herausforderung der Hochleistung
- 2.6. Aktionsplan
- 2.7. Nachhaltigkeit und Erhaltung von Hochleistung
- 2.8. Führungsformen und Trainer im Sport
- 2.9. Risikosituationen für Sportler
- 2.10. Selbstfürsorge von Hochleistungssportlern und ihren „Betreuern“

Modul 3. Anwendungen von *Coaching* in der Welt des Sports

- 3.1. Ursprünge und Hintergrund des *Coachings*
- 3.2. Aktuelle Schulen und Tendenzen
- 3.3. Arbeitsmodelle
- 3.4. Unterschiede zwischen *Coaching* und anderen Ansätzen
- 3.5. *Coach*-Kompetenzen und Ethik-Kodex

- 3.6. Koaktives *Coaching*
- 3.7. Den grundlegenden Prozess des individuellen *Coachings* kennen
- 3.8. Methodik eines Sport-*Coaching*-Prozesses
- 3.9. Ausarbeitung von Arbeitsplänen und *systemisches* und Team-*Coaching*
- 3.10. Bewertungsverfahren für *Coaching*

Modul 4. Psychologische Techniken im Sport

- 4.1. Vertiefung des integrativen Sports und spezifischer Sportarten
- 4.2. Entscheidungsprozesse im Sport
- 4.3. Ausbildung des Trainers. Die Unterstützung der Trainer
- 4.4. Festlegung von umfassenden Wettbewerbszielen und -plänen
- 4.5. Techniken zur Förderung von Selbstvertrauen und emotionaler Selbstbeherrschung
- 4.6. Auswirkungen der Sensibilisierung für das Lernen auf Vertrauen, Selbstwirksamkeit und Leistung
- 4.7. Schulung zur Selbstinstruktion
- 4.8. *Mindfulness* angewandt auf Sport
- 4.9. NLP angewandt auf Sport
- 4.10. Motivation und Emotionen

Modul 5. Angewandte Führung im Einzel- und Mannschaftssport

- 5.1. Sportpsychologie vs. *Coach*
- 5.2. Psychologisches Training
- 5.3. Psychologische Determinanten der Leistung und des Talentmanagements
- 5.4. Teammentalität und grundlegende Elemente der Intervention
- 5.5. Fähigkeiten der Kommunikation
- 5.6. Intervention bei Stress und Ängsten
- 5.7. Bewältigung von Niederlagen/Burnout-Prävention
- 5.8. Erfahrungsbasierte Instrumente: *Live Training* angewandt auf Sportcoaching
- 5.9. Extremsport: Talent, mentale Stärke und Ethik in der Sportentwicklung
- 5.10. Selbstführung. Sich selbst verwalten
- 5.11. Der *Coach*-Führer und Teammanagement, Ethik und *Coaching*
- 5.12. Diagnoseinstrumente in Sportteams und -organisationen
- 5.13. Ausarbeitung von Plänen für Teaminterventionen und Organisationsentwicklung

Modul 6. Vermittlungsinstrumente für Sportpsychologen und -trainer

- 6.1. Interdisziplinäre Arbeit (Rehabilitation, Physiotherapeuten, Ernährungsberater, Ärzte usw.)
- 6.2. Instrumente zur Bewertung von Sportlern
- 6.3. Sportartspezifisches psychologisches Training
- 6.4. Optimierung des Lernens des Sportlers und die Suche nach Regelmäßigkeit in der sportlichen Leistung
- 6.5. Psychologische Pyramide der sportlichen Leistung
- 6.6. Psychologischer Ansatz bei Verletzungen und Rehabilitation
- 6.7. Rücktritt im Profisport
- 6.8. Substanzkonsum und andere Risiken
- 6.9. Neurowissenschaften angewandt auf Wahrnehmung und Leistung
- 6.10. Erfahrungsbasierte Instrumente: *Live Training*

Modul 7. Persönliches *Branding* und Verwaltung digitaler Instrumente

- 7.1. Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT)
- 7.2. Grundlagen des digitalen Marketings
- 7.3. Internet, das Web, Web 2.0 und Web 3.0
- 7.4. Persönliche Markenpositionierung
- 7.5. Verwaltung sozialer Medien
- 7.6. Sportler und die Nutzung ihrer Netzwerke und Interventionen in den Medien
- 7.7. Erstellung von Content Marketing über verschiedene Plattformen: Blog, Podcast, Video-Blogs usw.
- 7.8. Kompetenz in der Medienkommunikation
- 7.9. Überredungs- und Beeinflussungstechniken

Modul 8. Kultureller Wandel in Sportorganisationen

- 8.1. Wertorientierte Sportorganisationen. Aufgabe und Vision
- 8.2. Business-Tools für Kommunikation und Koordination
- 8.3. Unternehmensstrategie und technologische Strategie
- 8.4. Organisationskultur und -klima
- 8.5. Organisatorische Führung
- 8.6. Tools für das *Coaching* von Führungskräften
- 8.7. Dynamiken und Interventionstechniken in der Sportorganisation

Modul 9. Der Psychologe und der *Coach* als Vermittler

- 9.1. Psychologe und *Coach*: Protagonisten des Prozesses
- 9.2. Gruppen- und Teamdynamik
- 9.3. Verstärkung und Bestrafung
- 9.4. Konzentration und Visualisierung
- 9.5. Werte und Haltungen im Sport
- 9.6. Persönlichkeit des Sportlers
- 9.7. Bewertung und Diagnose von häufigen Problemen
- 9.8. Gestaltung von Workshops und Interventionssitzungen
- 9.9. Interventionsphasen und -sitzungen
- 9.10. Projektentwicklung und angewandte Forschung

Modul 10. E-Sport

- 10.1. Was sind E-Sports?
- 10.2. Die Videospiegelindustrie und ihre Bedeutung für die Psychologie
- 10.3. Spielermanagement
- 10.4. Vereinsmanagement
- 10.5. Die Figur des Psychologen, Rolle und Funktionen
- 10.6. Abhängigkeit von Videospiele
- 10.7. Risiken der sozialen Netzwerke im E-Sport
- 10.8. Psychologische Beurteilung und Intervention
- 10.9. Prävention von Depression und Selbstmord
- 10.10. Die Zukunft des E-Sport und die Rolle des Psychologen

06

Klinisches Praktikum

Nach Abschluss der theoretischen Phase des Blended-Learning-Masterstudiengangs haben die Studenten die Möglichkeit, ein Praktikum in einem renommierten Krankenhaus zu absolvieren. Während dieser Zeit steht ihnen ein Tutor zur Seite, der sie begleitet, anleitet und alle Fragen beantwortet, so dass ein optimaler Lernerfolg gewährleistet ist.





“

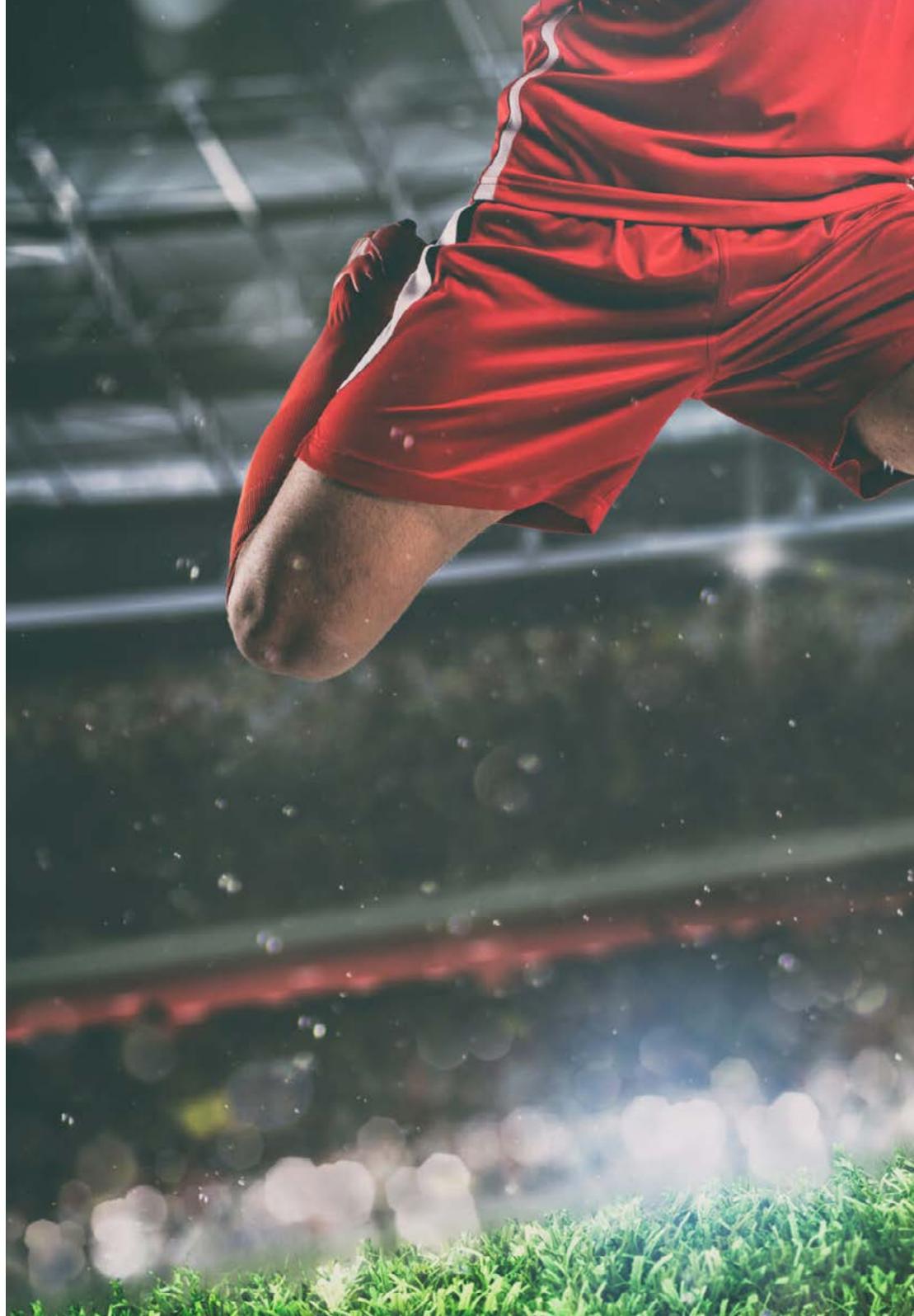
Genießen Sie ein Praktikum in einem Krankenhaus in geografischer Nähe zu Ihrem üblichen Wohnort"

Im letzten Abschnitt des Blended-Learning-Masterstudiengangs haben die Studenten die Möglichkeit, ein dreiwöchiges Praktikum von Montag bis Freitag mit aufeinanderfolgenden 8-Stunden-Arbeitstagen in einem erstklassigen Krankenhaus zu absolvieren. Während dieses Zeitraums arbeiten sie in einem realen beruflichen Umfeld und haben die Möglichkeit, die im Laufe des Studiums erworbenen Kenntnisse in die Praxis umzusetzen.

Die praktische Phase des Studiums zielt darauf ab, die wesentlichen Kompetenzen im Bereich der Sportpsychologie zu stärken und zu entwickeln. Die Studenten üben ihre Funktionen in einem anspruchsvollen professionellen Umfeld aus, was ihnen ermöglicht, ihre Fähigkeiten im Umgang mit Spitzensportlern zu verbessern.

Dieses Praktikum in einem hochwertigen Krankenhaus ist eine einmalige Gelegenheit, Kenntnisse zu erwerben, die die psychologische Praxis des Studenten in einem Umfeld, in dem die Erhaltung der psychischen Gesundheit des Patienten von größter Bedeutung ist, voll entfalten.

Der praktische Unterricht wird unter aktiver Beteiligung der Studenten durchgeführt, die die Tätigkeiten und Verfahren jedes Kompetenzbereichs ausführen (lernen zu lernen und zu tun), begleitet und angeleitet von den Dozenten und anderen Ausbildern, die Teamarbeit und multidisziplinäre Integration als transversale Kompetenzen für die psychologische Praxis fördern (lernen zu sein und lernen, sich aufeinander zu beziehen).





Die im Folgenden beschriebenen Verfahren bilden die Grundlage für den praktischen Teil der Ausbildung. Ihre Durchführung hängt von der Verfügbarkeit und Arbeitsbelastung des Zentrums ab:

Modul	Praktische Tätigkeit
Coaching und Management von Hochleistungsteams	Erstellen eines effektiven <i>Coaching</i> -Arbeitsplans für den Sportler
	Erstellen eines auf Sportmannschaften ausgerichteten <i>Coaching</i> -Plans
	Umsetzen wirksamer Führungsstrategien in Spitzensportteams
Psychologische Techniken im Sport	Erstellen von psychologischen Plänen, die auf die Wettkampfziele des Sportlers abgestimmt sind
	Unterstützen des Sportlers und ihm die besten Techniken zum Aufbau von Selbstvertrauen und emotionaler Selbstbeherrschung vermitteln
Vermittlungsinstrumente für Sportpsychologen und -trainer	Betreuen des Athleten und ihm helfen, negative Ergebnisse zu überwinden
	Behandeln von Verletzungen und Rehabilitation von Profisportlern aus einer psychologischen Perspektive
	Betreuen von Sportlern, die einen Rückfall erlitten haben, und Fördern des richtigen Umgangs mit Emotionen
E-Sport	Durchführen wirksamer psychologischer Interventionen in E-Sport-Vereinen, sowohl kollektiv als auch für einzelne Spieler
	Anwenden von Strategien zur Prävention von psychischen Erkrankungen und Selbstmord bei E-Sportlern
Persönliches Branding und Verwaltung sozialer Netzwerke	Aufbauen eines persönlichen und anerkannten Images im Zusammenhang mit der Tätigkeit des Psychologen
	Effektives Verwalten und Betreiben sozialer Netzwerke, um die gewünschten beruflichen Ziele zu erreichen
	Anwenden von Überzeugungstechniken, um die Aufmerksamkeit potenzieller Patienten zu gewinnen

Zivile Haftpflichtversicherung

Das Hauptanliegen dieser Einrichtung ist es, die Sicherheit sowohl der Fachkräfte im Praktikum als auch der anderen am Praktikum beteiligten Personen im Unternehmen zu gewährleisten. Zu den Maßnahmen, mit denen dies erreicht werden soll, gehört auch die Reaktion auf Zwischenfälle, die während des gesamten Lehr- und Lernprozesses auftreten können.

Zu diesem Zweck verpflichtet sich diese Bildungseinrichtung, eine Haftpflichtversicherung abzuschließen, die alle Eventualitäten abdeckt, die während des Aufenthalts im Praktikumszentrum auftreten können.

Diese Haftpflichtversicherung für die Fachkräfte im Praktikum hat eine umfassende Deckung und wird vor Beginn der Praktischen Ausbildung abgeschlossen. Auf diese Weise muss sich die Fachkraft keine Sorgen machen, wenn sie mit einer unerwarteten Situation konfrontiert wird, und ist bis zum Ende des praktischen Programms in der Einrichtung abgesichert



Allgemeine Bedingungen der Praktischen Ausbildung

Die allgemeinen Bedingungen des Praktikumsvertrags für das Programm lauten wie folgt:

1. BETREUUNG: Während des Blended-Learning-Masterstudiengangs werden dem Studenten zwei Tutoren zugeteilt, die ihn während des gesamten Prozesses begleiten und alle Zweifel und Fragen klären, die auftauchen können. Einerseits gibt es einen professionellen Tutor des Praktikumszentrums, der die Aufgabe hat, den Studenten zu jeder Zeit zu begleiten und zu unterstützen. Andererseits wird dem Studenten auch ein akademischer Tutor zugewiesen dessen Aufgabe es ist, ihn während des gesamten Prozesses zu koordinieren und zu unterstützen, Zweifel zu beseitigen und ihm alles zu erleichtern, was er braucht. Auf diese Weise wird die Fachkraft begleitet und kann alle Fragen stellen, die sie hat, sowohl praktischer als auch akademischer Natur.

2. DAUER: Das Praktikumsprogramm umfasst drei zusammenhängende Wochen praktischer Ausbildung in 8-Stunden-Tagen an fünf Tagen pro Woche. Die Anwesenheitstage und der Stundenplan liegen in der Verantwortung des Zentrums und die Fachkraft wird rechtzeitig darüber informiert, damit sie sich organisieren kann.

3. NICHTERSCHEINEN: Bei Nichterscheinen am Tag des Beginns des Blended-Learning-Masterstudiengangs verliert der Student den Anspruch auf denselben ohne die Möglichkeit einer Rückerstattung oder der Änderung der Daten. Eine Abwesenheit von mehr als zwei Tagen vom Praktikum ohne gerechtfertigten/medizinischen Grund führt zum Rücktritt vom Praktikum und damit zu seiner automatischen Beendigung. Jedes Problem, das im Laufe des Praktikums auftritt, muss dem akademischen Tutor ordnungsgemäß und dringend mitgeteilt werden.

4. ZERTIFIZIERUNG: Der Student, der den Blended-Learning-Masterstudiengang bestanden hat, erhält ein Zertifikat, das den Aufenthalt in dem betreffenden Zentrum bestätigt.

5. ARBEITSVERHÄLTNIS: Der Blended-Learning-Masterstudiengang begründet kein Arbeitsverhältnis irgendeiner Art.

6. VORBILDUNG: Einige Zentren können für die Teilnahme am Blended-Learning-Masterstudiengang eine Bescheinigung über ein vorheriges Studium verlangen. In diesen Fällen muss sie der TECH-Praktikumsabteilung vorgelegt werden, damit die Zuweisung des gewählten Zentrums bestätigt werden kann.

7. NICHT INBEGRIFFEN: Der Blended-Learning-Masterstudiengang beinhaltet keine Elemente, die nicht in diesen Bedingungen beschrieben sind. Daher sind Unterkunft, Transport in die Stadt, in der das Praktikum stattfindet, Visa oder andere nicht beschriebene Leistungen nicht inbegriffen.

Der Student kann sich jedoch an seinen akademischen Tutor wenden, wenn er Fragen hat oder Empfehlungen in dieser Hinsicht erhalten möchte. Dieser wird ihm alle notwendigen Informationen geben, um die Verfahren zu erleichtern.

07

Wo kann ich das klinische Praktikum absolvieren?

Die Studenten dieses Blended-Learning-Masterstudiengangs haben die Möglichkeit, für einen Zeitraum von 3 Wochen ein Praktikum in renommierten Krankenhäusern zu absolvieren. Dadurch erhalten sie wertvolle Arbeitserfahrungen in einem realen Umfeld, da sie in Zentren arbeiten können, die über fortschrittliche Technologie verfügen, und so nützliche Fähigkeiten für ihre berufliche Leistung erwerben. Außerdem befinden sich diese Einrichtungen in verschiedenen geografischen Gebieten, so dass die Studenten die Einrichtung wählen können, die ihren persönlichen Bedürfnissen am besten entspricht.





“

*Machen Sie ein ausgezeichnetes
Praktikum in einem renommierten
Krankenhaus und bereichern Sie so
Ihre Lernerfahrung"*

tech 34 | Wo kann ich das klinische Praktikum absolvieren?

Der Student kann den praktischen Teil dieses Blended-Learning-Masterstudiengangs an einem der folgenden Zentren absolvieren:



Policlínico HM Moraleja

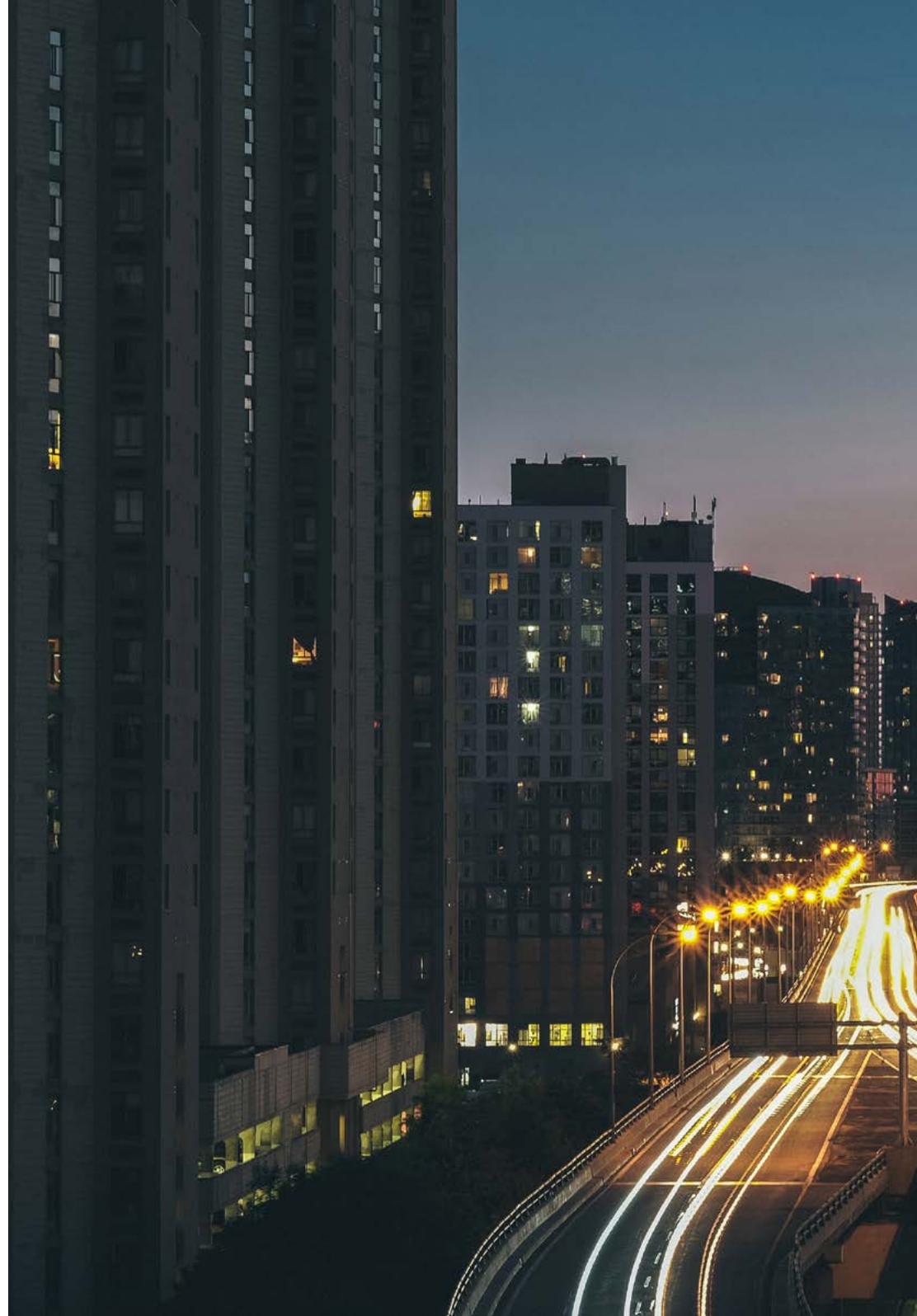
Land	Stadt
Spanien	Madrid

Adresse: P.º de Alcobendas, 10, 28109, Alcobendas, Madrid

Netzwerk von Privatkliniken, Krankenhäusern und spezialisierten Einrichtungen in ganz Spanien

Verwandte Praktische Ausbildungen:

-Rehabilitationsmedizin bei der Behandlung von Erworbenen Hirnverletzungen





Policlínico HM Matogrande

Land: Spanien
Stadt: La Coruña

Adresse: R. Enrique Mariñas Romero, 32G, 2º,
15009, A Coruña

Netzwerk von Privatkliniken, Krankenhäusern und
spezialisierten Einrichtungen in ganz Spanien

Verwandte Praktische Ausbildungen:

- Sportphysiotherapie
- Neurodegenerative Erkrankungen



*Sie werden Theorie und
Berufspraxis durch einen
anspruchsvollen und lohnenden
Bildungsansatz verbinden*

08

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



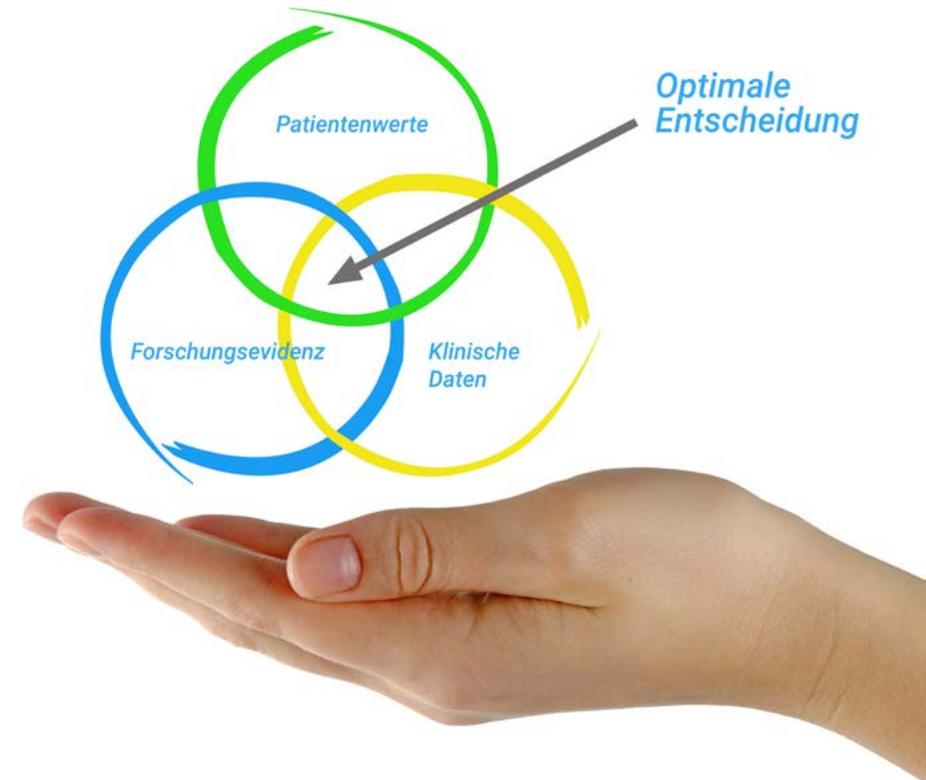
“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Bei TECH verwenden wir die Fallmethode

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten klinischen Fällen konfrontiert, die auf realen Patienten basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode. Fachkräfte lernen mit der Zeit besser, schneller und nachhaltiger.

Mit TECH erlebt der Psychologe eine Art des Lernens, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt.



Nach Dr. Gérvas ist der klinische Fall die kommentierte Darstellung eines Patienten oder einer Gruppe von Patienten, die zu einem "Fall" wird, einem Beispiel oder Modell, das eine besondere klinische Komponente veranschaulicht, sei es wegen seiner Lehrkraft oder wegen seiner Einzigartigkeit oder Seltenheit. Es ist wichtig, dass der Fall auf dem aktuellen Berufsleben basiert und versucht, die tatsächlichen Bedingungen in der beruflichen Praxis des Psychologen nachzustellen.

“

Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Psychologen, die dieser Methode folgen, erreichen nicht nur die Aneignung von Konzepten, sondern auch eine Entwicklung ihrer geistigen Kapazität durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es dem Psychologen ermöglichen, sein Wissen besser in die klinische Praxis zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Der Psychologe wird anhand realer Fälle und der Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen lernen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.



Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methodik wurden mehr als 150.000 Psychologen in allen klinischen Fachbereichen mit beispiellosem Erfolg fortgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

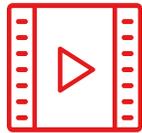
Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Neueste Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt dem Studenten die neuesten Techniken, die neuesten pädagogischen Fortschritte und die modernste Psychologie näher. All dies in der ersten Person, mit äußerster Präzision, erklärt und detailliert, um zur Assimilation und zum Verständnis des Studenten beizutragen. Und das Beste ist, dass Sie es sich so oft anschauen können, wie Sie möchten.



Interaktive Zusammenfassungen

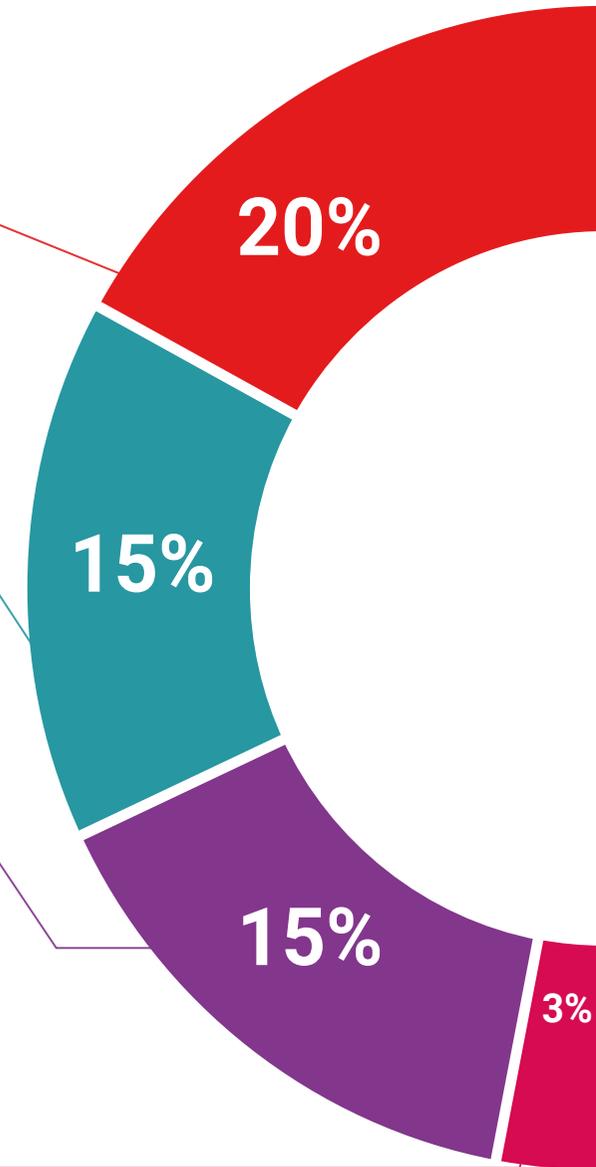
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

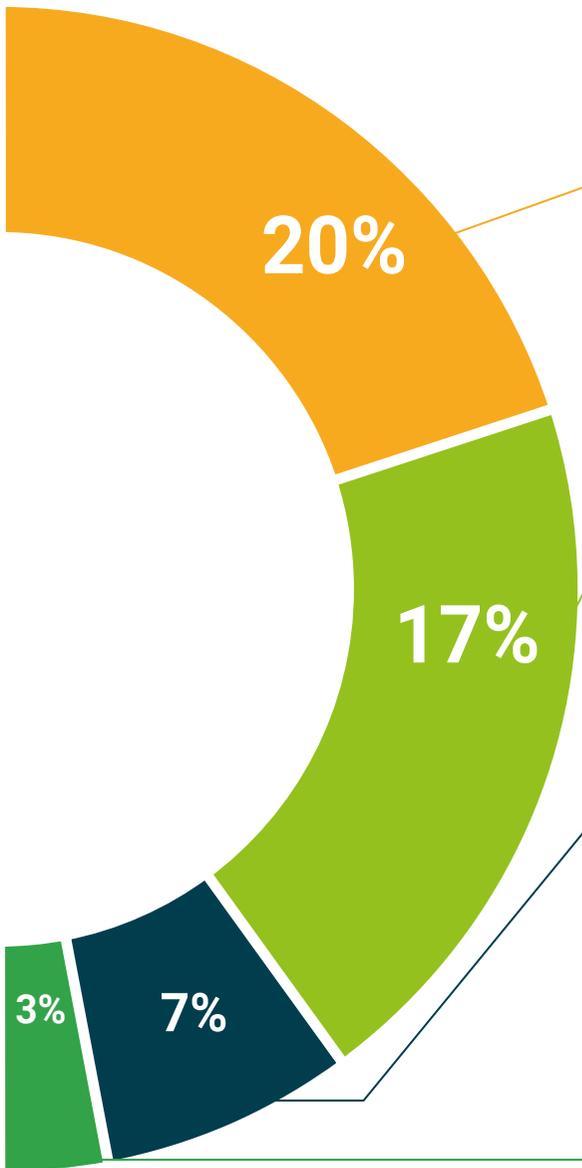
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Von Experten entwickelte und geleitete Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studenten durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



09

Qualifizierung

Der Blended-Learning-Masterstudiengang in Sportpsychologie garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm
erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren
Universitätsabschluss ohne lästige
Reisen oder Formalitäten“*

Dieser **Blended-Learning-Masterstudiengang in Sportpsychologie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm des professionellen und akademischen Panoramas.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der TECH Technologischen Universität.

Zusätzlich zum Diplom kann er ein Zertifikat sowie eine Bescheinigung über den Inhalt des Programms erhalten. Dazu muss er sich mit seinem Studienberater in Verbindung setzen, der ihm alle notwendigen Informationen zur Verfügung stellen wird.

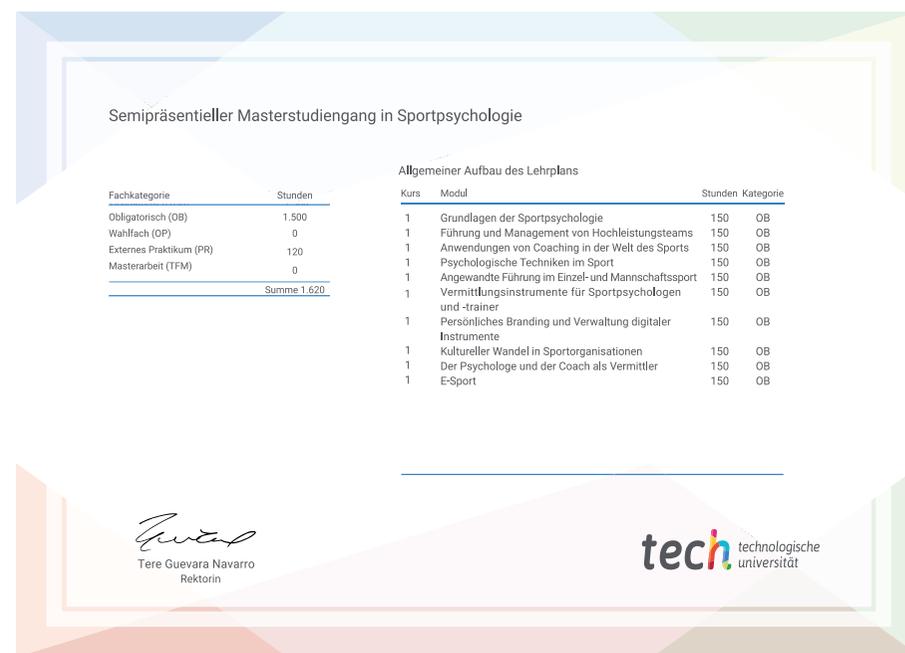
Titel: **Blended-Learning-Masterstudiengang in Sportpsychologie**

Modalität: **Blended Learning (Online + Klinisches Praktikum)**

Dauer: **12 Monate**

Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**

Unterrichtsstunden: **1.620 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation

tech technologische
universität

Blended-Learning-Masterstudiengang
Sportpsychologie

Modalität: Blended Learning (Online + Klinisches Praktikum)

Dauer: 12 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 1.620 Std.

Blended-Learning-Masterstudiengang Sportpsychologie

