

# Universitätskurs

## Sportpsychologie Angewandt auf E-Sport

Von der NBA unterstützt





## Universitätskurs

### Sportpsychologie Angewandt auf E-Sport

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/sportwissenschaften/universitatskurs/sportpsychologie-angewandt-esport](http://www.techtitude.com/de/sportwissenschaften/universitatskurs/sportpsychologie-angewandt-esport)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 16

05

Qualifizierung

---

Seite 24

# 01 Präsentation

Die Professionalisierung des E-Sport-Sektors ist sehr schnell vorangeschritten, und das Aufkommen von Videospelwettbewerben hat der Figur des Sportpsychologen Auftrieb gegeben. Die psychologischen Herausforderungen, mit denen ein professioneller E-Sport-Spieler und ein professioneller Fußballspieler konfrontiert sein können, sind ähnlich. Darüber hinaus stellt ihr Engagement in den sozialen Netzwerken eine differenzierte Komponente dar, da sie in einem ausgesprochen digitalen Umfeld arbeiten. Daher vermittelt dieser 100%ige Online-Abschluss dem Studenten ein Verständnis für die aktuelle Bedeutung der Videospelindustrie und ihre psychologischen Auswirkungen sowie ein Verständnis für die Zukunftsaussichten der Welt des E-Sports.





“

*Eine Spezialisierung mit hohem Fortbildungsniveau, die es Ihnen ermöglicht, beruflichen Erfolg in einem boomenden Sektor mit großem Vorsprung zu erzielen"*

Im E-Sport funktioniert der Verstand eines jeden Spielers auf eine bestimmte Weise. Das Wissen, wie man elektronische Videospielteams managt und wie man das Beste aus jedem Teilnehmer herausholt, ist eine Bereicherung, die viele Teams bereits durch die Rolle eines sportwissenschaftlichen Experten wie eines Psychologen einbeziehen. Diese geben dem Spieler das Gefühl, jederzeit die Kontrolle über die Aktionen zu haben, die er während der Spiele durchführt.

Wenn man bedenkt, dass es sich um eine Sportart handelt, in diesem Fall um E-Sport, ist die Psychologie wie in jeder anderen Sportart von grundlegender Bedeutung, da sie darauf abzielt, das Beste aus den Spielern herauszuholen. Daher bereitet diese Fortbildung den Absolventen auf einen immer beliebter werdenden Sektor vor, indem sie das nötige Wissen vermittelt, um die volle Konzentration auf den Moment des Spiels zu lenken und alle Emotionen, die das *Gameplay* behindern, so weit wie möglich beiseite zu lassen.

Da es sich außerdem um einen 100%igen Online-Universitätskurs handelt, ist der Student nicht an feste Zeiten oder die Notwendigkeit, sich an einen anderen Ort zu begeben, gebunden, sondern kann zu jeder Tageszeit auf einen reichhaltigen Inhalt zugreifen, der ihm helfen wird, den Aufstieg der auf E-Sport angewandten Sportpsychologie zu verstehen. Und das alles zu jeder Tageszeit, wobei er sein Arbeits- und Privatleben mit seinem akademischen Leben verbinden kann.

Dieser **Universitätskurs in Sportpsychologie Angewandt auf E-Sport** enthält das vollständigste und aktuellste wissenschaftliche Programm auf dem Markt. Die wichtigsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für *Coaching* und Sportpsychologie vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Sie werden mehr über die Mittel zur Vorbeugung von psychologischen Krankheiten wie Depressionen in der Videospielindustrie erfahren"*

“

*Wie bei traditionellen Sportarten werden auch im E-Sport Spezialisten für mentale Gesundheit benötigt, um die Spieler auf den Umgang mit Stresssituationen vorzubereiten”*

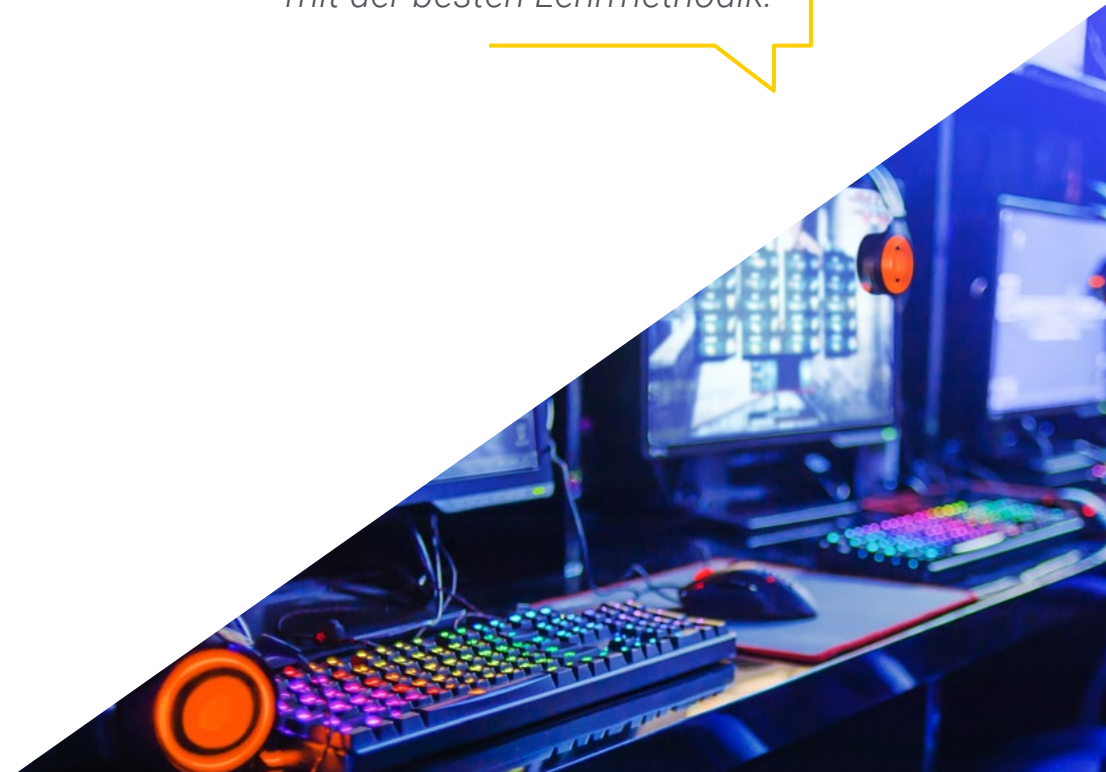
Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, 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 die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Werden Sie Experte für Sportpsychologie, angewandt auf E-Sport, eine Sportart, die immer beliebter wird.*

*Wir bieten Ihnen den umfassendsten Universitätskurs mit der besten Lehrmethodik.*



# 02 Ziele

Neben einer Reihe von Zielen ermöglicht die Gestaltung des Programms dieses Universitätskurses dem Absolventen, sich mit den verschiedenen Funktionen des Psychologen in der Videospelindustrie zu beschäftigen und mehr über die aktuelle Bedeutung der Videospelindustrie und ihre psychologischen Auswirkungen zu erfahren. Es entschlüsselt auch den Entscheidungsprozess im Sport und zeigt die Zukunftsaussichten für die Welt des E-Sport auf. All dies durch eine eingehende Untersuchung der Mittel zur Vorbeugung von psychologischen Krankheiten wie Depressionen in der Videospelindustrie.





“

*Erfahren Sie mehr über die aktuelle Bedeutung der Videospiegelindustrie und ihre psychologischen Auswirkungen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ♦ Abdecken der verschiedenen Führungsstile, die im Sportbereich am erfolgreichsten sind
- ♦ Analysieren des Managements von Hochleistungsteams auf psychologischer und motivierender Ebene
- ♦ Untersuchen der Grundpfeiler, auf denen die Sportpsychologie beruht
- ♦ Analysieren der Anwendungsmöglichkeiten der gängigsten Techniken und Methoden im Sportcoaching
- ♦ Lernen der im Sport am häufigsten verwendeten psychologischen Techniken
- ♦ Kennen der Figur des Leaders im Einzel- und Mannschaftssport
- ♦ Verstehen der Bedeutung des *Personal Branding* für die berufliche Entwicklung
- ♦ Aktualisieren der Verwaltung der verschiedenen digitalen Instrumente zur Verbreitung der persönlichen Marke
- ♦ Vertiefen de Kenntnisse über den kulturellen Wandel von Sportorganisationen
- ♦ Studieren der verschiedenen interdisziplinären Instrumente des Sportpsychologen und Trainers
- ♦ Vertiefen der Arbeit des Psychologen als Vermittler im Kontext des Sports





## Spezifische Ziele

---

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



*Sie werden die verschiedenen Funktionen des Psychologen in der Videospieldindustrie eingehend kennenlernen"*

# 03

## Struktur und Inhalt

Das Programm wurde auf der Grundlage der Anforderungen der Sportpsychologie, angewandt auf E-Sport, entwickelt, so dass ein Lehrplan erstellt wurde, der in einem Modul die Videospelindustrie und ihre Bedeutung für die Psychologie umfasst. Dieser Universitätskurs deckt alles ab, von der Verwaltung von Spielern, Vereinen und der Figur des Psychologen, seiner Rolle und seinen Aufgaben bis hin zur Videospel sucht und den Risiken der sozialen Netzwerke.



“

*Qualitätsinhalte auf der Tagesordnung  
für eine erfolgreiche berufliche Zukunft”*

## Modul 1. E-Sport

- 1.1. Was ist E-Sport?
- 1.2. Die Videospelindustrie und ihre Bedeutung für die Psychologie
- 1.3. Spielermanagement
- 1.4. Vereinsmanagement
- 1.5. Die Figur des Psychologen, Rolle und Funktionen
- 1.6. Abhängigkeit von Videospelen
- 1.7. Risiken der sozialen Netzwerke im E-Sport
- 1.8. Psychologische Beurteilung und Intervention
- 1.9. Prävention von Depression und Selbstmord
- 1.10. Die Zukunft des E-Sports und die Rolle des Psychologen





“

*Ein Programm, das alles abdeckt, was man über E-Sport wissen muss, um in diesem Sektor erfolgreich zu sein”*

# 04 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 aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

**“** *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

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.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



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. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente spezialisiert. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

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

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



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 TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



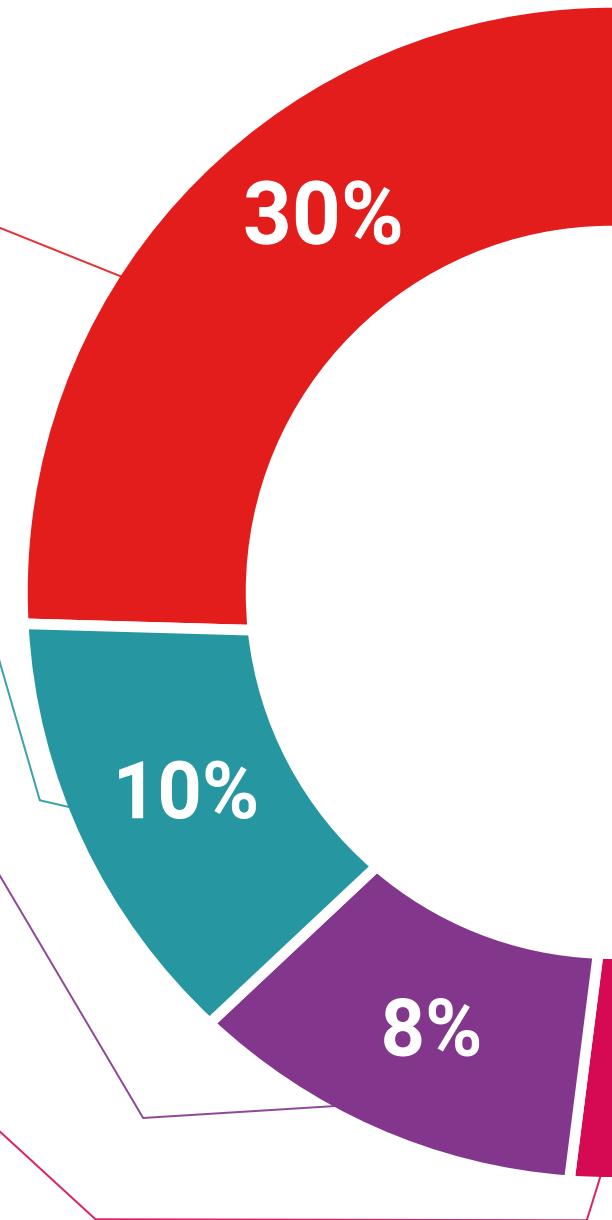
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

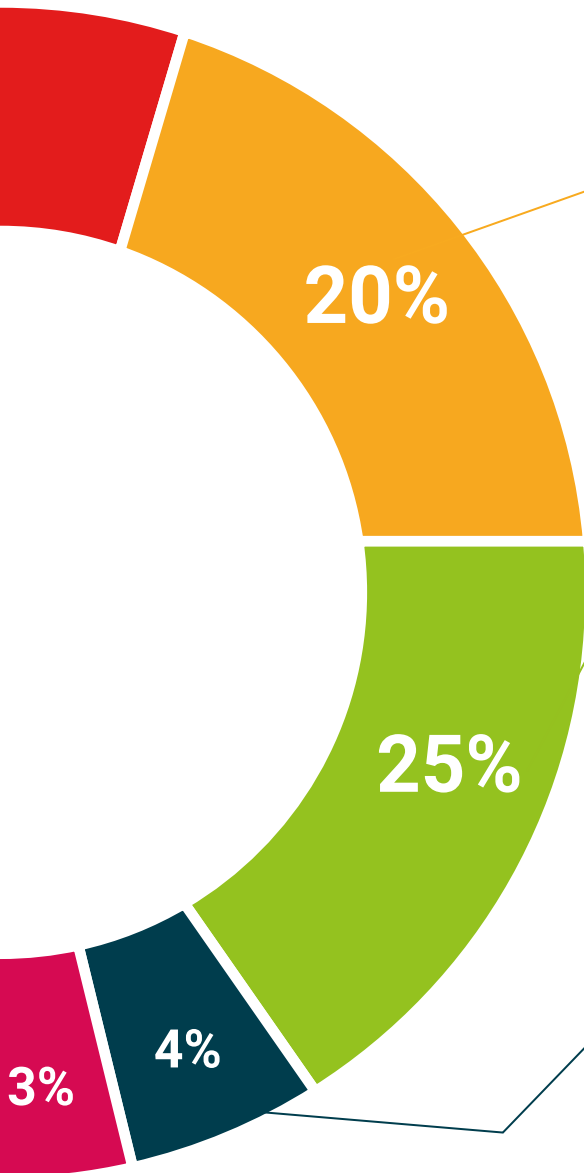
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Situation ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### 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.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



05

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Sportpsychologie Angewandt auf E-Sport 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 **Universitätskurs in Sportpsychologie Angewandt auf E-Sport** enthält das vollständigste und aktuellste wissenschaftliche Programm auf dem Markt.

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

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Sportpsychologie Angewandt auf E-Sport**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**

Von der NBA unterstützt



\*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  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung instituten  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

### Universitätskurs

Sportpsychologie

Angewandt auf E-Sport

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Sportpsychologie Angewandt auf E-Sport

Von der NBA unterstützt



**tech** technologische  
universität