

Universitätskurs E-Sport-Management

Von der NBA unterstützt





Universitätskurs E-Sport-Management

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitaetskurs/e-sport-management

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Videospiele sind ein recht neuer Markt, aber E-Sport, oder elektronischer Sport, ist sogar noch neuer, denn es gibt ihn erst seit weniger als 50 Jahren. Dabei handelt es sich um Online-Meisterschaften, bei denen verschiedene Spieler zusammenkommen, um zu sehen, wer der Beste in dem jeweiligen Spiel ist. Das macht sie sehr attraktiv, denn immer mehr Unternehmen suchen nach Mitarbeitern, die diese Art von Online-Wettbewerben mit Tausenden von Anhängern verwalten. Mit diesem Programm erwerben die Studenten alle Konzepte und Fähigkeiten, die für die Entwicklung des E-Sport-Managements und den Einstieg in einen sehr anspruchsvollen Arbeitsmarkt erforderlich sind. Und das alles mit einem Abschluss, der online und mit den innovativsten Bildungstechniken des Sektors vermittelt wird.



“

*Lernen Sie, wie man die beiden für die
Entwicklung eines Geschäftsmodells
erforderlichen Einheiten verwaltet:
Verein und Spieler"*

E-Sport kann als Videospielewettbewerb definiert werden, der in den letzten Jahren sehr populär geworden ist. In der Regel handelt es sich um Multiplayer-Wettbewerbe, die sowohl von Profis als auch von Amateuren oder Hobbyspielern gespielt werden können. Erstmals erschienen sie im Jahr 1972 mit dem berühmten Spiel *Spacewar*. Von da an bis heute wurden viele Videospiele in dieser Modalität entwickelt, die sogar Menschen hervorgebracht haben, die sich beruflich mit dieser Modalität beschäftigen.

In diesem Programm lernen die Studenten das Sub-Ökosystem des E-Sports kennen. Werbung, *Merchandising* und *Influencer Marketing* sind Aspekte, die eng mit diesem Fachgebiet verbunden sind und bei der Entwicklung des E-Sports eine wichtige Rolle spielen. Die Studenten werden sich das relevante Wissen anhand von Fällen und Realitäten aneignen, die ihnen eine praktischere Vision der Kenntnisse vermitteln. Sie werden auch lernen, wie man die beiden Entitäten verwaltet, die es für die Entwicklung eines Geschäftsmodells in diesem Bereich gibt: den Verein und den Spieler.

Dieser Abschluss hat einen sehr umfassenden Lehrplan, der von Fachleuten mit umfangreicher Berufserfahrung in Videospieleunternehmen erstellt wurde. Dadurch lernen die Studenten alles, was mit dem E-Sport-Management zusammenhängt. Auf diese Weise werden sie in der Lage sein, in ihrer beruflichen Zukunft Veranstaltungen und Meisterschaften erfolgreich zu managen, sowie die übrigen Funktionen, die zu einer Tätigkeit in diesem Sektor gehören.

TECH bietet eine 100%ige Online-Methode an, die es den Studenten ermöglicht, diesen Abschluss von überall aus zu studieren, einfach indem sie einen Internetzugang haben. Auf diese Weise können die Studenten ihr Studium mit anderen Aspekten ihres Lebens, wie z. B. der Arbeit oder persönlichen Angelegenheiten, verbinden. Dieser Universitätskurs verfügt auch über die neuesten Trends in den Bildungstechniken, wie z. B. die Wiederholung von Konzepten durch den Dozenten für den Studenten, besser bekannt als *Relearning*.

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

- ◆ Die Verwendung von Fallstudien, um den Lernprozess direkter zu gestalten
- ◆ Spezialisierte Inhalte zu Entwicklung und Animation von Videospiele
- ◆ Theoretische Lektionen, 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



Bei TECH machen wir das Beste aus der Technologie, indem wir eine Vielzahl von Multimedia-Ressourcen einsetzen. Auf diese Weise erreichen wir ein qualitativ hochwertiges Vertiefen in jedes der Themen dieses Universitätskurses"

“

Lernen Sie, wie Sie je nach Spielertyp ein Geschäftsmodell entwickeln können: für Profis, für Amateure und für Hobbyspieler"

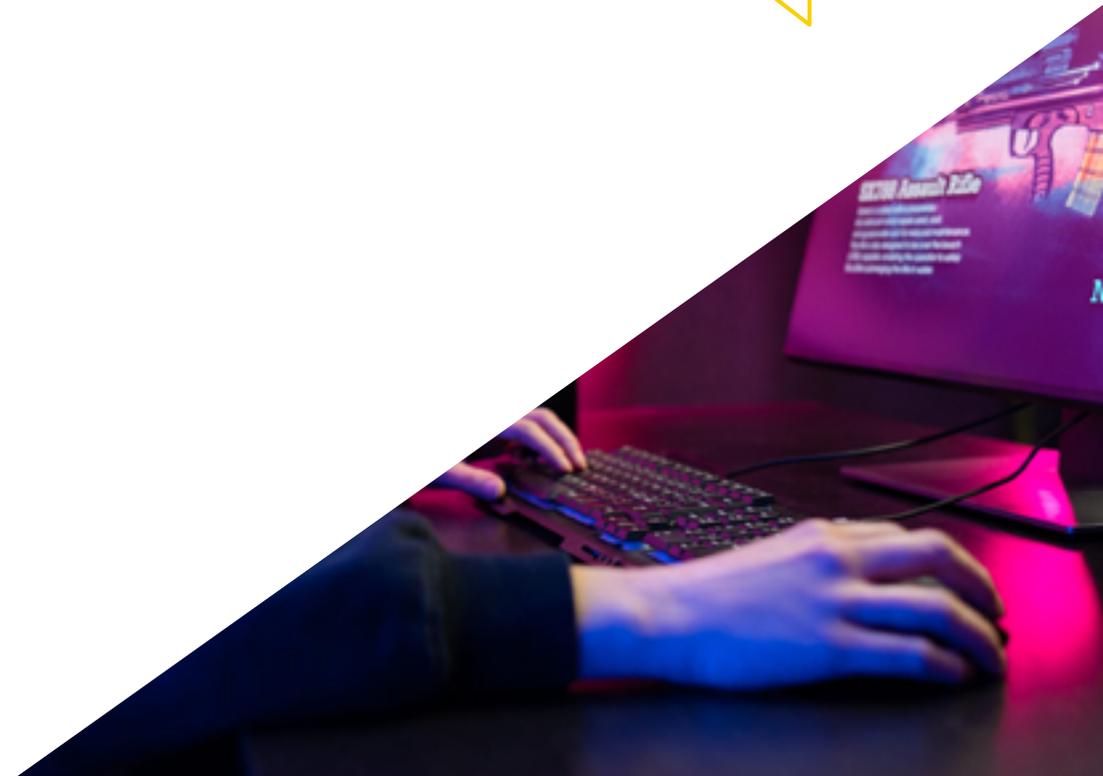
Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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 Programms 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.

Arbeiten Sie in Unternehmen, die sich auf E-Sport spezialisiert haben, wie Cloud 9 oder Team Liquid.

Bei TECH passen wir uns an Sie an. Unsere Online-Methodik ermöglicht es Ihnen, Ihre berufliche Karriere zu vertiefen, wann und wie Sie wollen.



02 Ziele

Die Ziele dieses Universitätskurses in E-Sport-Management sind die Fähigkeiten, die Studenten erwerben müssen, um sich beruflich in einem Videospieleunternehmen zu entwickeln. Es ist wichtig, dass die Studenten durch die verschiedenen Themen, aus denen sich dieses Programm zusammensetzt, lernen, die Elemente des E-Sports zu differenzieren und sie auf optimale Weise und mit einer geschäftlichen Perspektive zu verwalten.



“

*Lernen Sie, wie man Vereine
und Spieler verwaltet. Zwei
unverzichtbare Elemente im E-Sport"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefen des Verständnisses und Gestaltung von Videospieldprojekten
- ◆ Lernen im Detail, wie man Marketing- und Verkaufsstrategien entwickelt





Spezifisches Ziel

- ◆ Kennen und Studieren des gesamten E-Sport-Sub-Ökosystems, sowohl der Hauptakteure als auch der Geschäftsmodelle, um diesen Markt entwickeln zu können

“

Die allgemeinen und spezifischen Ziele dieses Universitätskurses werden Sie zu einem erfolgreichen Abschluss Ihrer akademischen Fortbildung führen"

03

Kursleitung

Dieser Studiengang verfügt über ein hochqualifiziertes Dozententeam. Dank ihrer umfangreichen Erfahrung werden sie den Studenten die allgemeinen und spezifischen Konzepte und Fähigkeiten vermitteln. Auf diese Weise werden die Studenten eine korrekte Entwicklung ihrer beruflichen Laufbahn in Unternehmen in einem aufstrebenden Markt wie dem der Videospiele erreichen. Die Lehrkräfte werden für diesen Universitätskurs die bewährtesten Lehrmethoden der Branche anwenden.



“

Die Lehrkräfte, die diesen Universitätskurs unterrichten, verfügen über umfangreiche Berufserfahrung im Ökosystem der Videospieleunternehmen“

Leitung



Hr. Sánchez Mateos, Daniel

- Direktor für Betrieb, Geschäftsentwicklung und FuE bei Gamera Nest
- Direktor des Programms PS Talents bei PlayStation Iberia
- Partner/Direktor für Produktion, Marketing und Betrieb bei ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- Partner/Direktor für Produktion und Betrieb/Produktdesigner bei DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- Online-Management in der Marketingabteilung bei AURUM PRODUCCIONES
- Mitglied der Design- und Lizenzierungsabteilung bei LA FACTORÍA DE IDEAS
- Betriebsassistent bei DISTRIMAGEN SL. in Madrid (Spanien)
- Hochschulabschluss in Kommunikationswissenschaften an der Universität Complutense von Madrid
- Offizieller Masterstudiengang in Management, Marketing und Kommunikation an der Universität Camilo José Cela, Madrid
- Masterstudiengang in Fernsehproduktion von IMEFE in Zusammenarbeit mit der Europäischen Union



Professoren

Hr. Espinosa de los Monteros Iglesias, Rafael

- ◆ Kaufmännischer Direktor und Direktor für FuE-Projektfinanzierung bei Kaudal
- ◆ CEO bei Reta al Alzheimer
- ◆ CEO bei Pyxel Arts
- ◆ Direktor für Produkte und Dienstleistungen bei Arquimea Ingeniería
- ◆ Key Account Manager bei Cota Soluciones
- ◆ Qualitätsmanager für Software bei Recreativos Franco Gaming
- ◆ Nationaler IT-Manager bei Credit Agricole Cheuvreux
- ◆ ADSL-Projektmanager und Einrichtungsberater bei Telefónica Spain
- ◆ Netzwerk- und Telefoniertechniker von der Universität Carlos III Madrid
- ◆ Technischer Wirtschaftsingenieur: Industrieelektronik von der Universität Carlos III Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Unternehmensstrategie und -kommunikation an der Universität Rey Juan Carlos I
- ◆ Masterstudiengang in Künstliche Intelligenz und Innovation bei FOUNDERZ
- ◆ Internationaler Masterstudiengang in Business Administration an der LUIS BUSINESS SCHOOL

“

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden“

04

Struktur und Inhalt

Dieses Programm hat einen reichhaltigen und abwechslungsreichen Inhalt, der die Studenten in allen Aspekten vorbereitet, die sie für ihre zukünftige Karriere mit Spezialisierung auf E-Sport-Management benötigen. Dieser Universitätskurs besteht aus einem einzigen Modul mit 10 Themen, in denen verschiedene Fälle und Realitäten behandelt werden, damit der Absolvent die erworbenen Kenntnisse in die Praxis umsetzen kann.



“

Durch die Inhalte dieses Programms lernen Sie verschiedene Geschäftsmodelle kennen, die im E-Sport-Management angewendet werden können”

Modul 1. E-Sport-Management

- 1.1. Die E-Sport-Branche
 - 1.1.1. E-Sport
 - 1.1.2. Akteure der E-Sport-Branche
 - 1.1.3. Das Geschäftsmodell und der Markt des E-Sports
- 1.2. Die Verwaltung von E-Sport-Vereinen
 - 1.2.1. Die Bedeutung der Vereine im E-Sport
 - 1.2.2. Gründung von Vereinen
 - 1.2.3. Verwaltung und Management von E-Sport-Vereinen
- 1.3. Die Beziehung der E-Gamer
 - 1.3.1. Die Rolle des Spielers
 - 1.3.2. Fähigkeiten und Kompetenzen der Spieler
 - 1.3.3. Spieler als Markenbotschafter
- 1.4. Wettbewerbe und Veranstaltungen
 - 1.4.1. *Delivery* im E-Sport: Wettkämpfe und Events
 - 1.4.2. Veranstaltungsmanagement und Meisterschaften
 - 1.4.3. Wichtige lokale, regionale, nationale und globale Meisterschaften
- 1.5. Sponsorenmanagement im E-Sport
 - 1.5.1. Sponsorenmanagement im E-Sport
 - 1.5.2. Arten des Sponsorings im E-Sport
 - 1.5.3. Die E-Sport-Sponsoring-Vereinbarung
- 1.6. Verwaltung von Werbung im E-Sport
 - 1.6.1. *Advergaming*: neues Werbeformat
 - 1.6.2. *Branded Content* im E-Sport
 - 1.6.3. *E-Sport* als Kommunikationsstrategie
- 1.7. Marketing im E-Sport-Management
 - 1.7.1. Management des *Owned Media*
 - 1.7.2. Management des *Paid Media*
 - 1.7.3. Besonderer Fokus auf *Social Media*
- 1.8. *Influencer Marketing*
 - 1.8.1. Marketing-Influencer
 - 1.8.2. Publikumsmanagement und seine Auswirkungen auf den E-Sport
 - 1.8.3. *Influencer-Marketing*-Geschäftsmodelle





1.9. Merchant

1.9.1. Verkauf von Dienstleistungen und damit verbundenen Produkten

1.9.2. Merchandising

1.9.3. Elektronischer Handel und *Marketplaces*

1.10. E-Sport-Metriken und KPIs

1.10.1. Metriken

1.10.2. KPIs für Fortschritt und Erfolg

1.10.3. Strategische Karte der Ziele und Indikatoren

“

Jeder Punkt des Lehrplans wurde sorgfältig ausgearbeitet, damit Sie lernen, welche Aufgaben im Rahmen der Strategien, die von Unternehmen bei der Entwicklung von Videospiele befolgt werden müssen, zu erfüllen sind“

05 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"

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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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

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.

*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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 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.



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.



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung 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.



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.



Qualifizierung

Der Universitätskurs in E-Sport-Management 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 E-Sport-Management** enthält das vollständigste und aktuellste 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 E-Sport-Management**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



*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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
E-Sport-Management

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs E-Sport-Management

Von der NBA unterstützt

