

Modulübersicht

des Hochschulzertifikats
e-Sport-Management

Die Inhalte und Ziele der Module werden durch eine sinnvolle Verknüpfung verschiedener Lehr- und Lernmethoden vermittelt:

Studienhefte

Den theoretischen Rahmen Ihres Studiums bilden speziell für das Selbststudium aufbereitete Studienhefte, die Sie bequem orts- und zeitunabhängig bearbeiten können. Sie vermitteln Ihnen umfangreiches Wissen aus allen Themenfeldern Ihres Studiengangs und beinhalten Übungsaufgaben, die zur Verinnerlichung der Lehrinhalte dienen.

Online-Vorlesungen

Parallel zu den Studienheften werden Online-Vorlesungen angeboten, in denen besonders wichtige und komplexe Themen vertieft werden. Die Vorlesungen werden mit neuester Technik aufgezeichnet und sind für Sie im Online-Campus jederzeit abrufbar.

Online-Tutorien

In regelmäßig stattfindenden Online-Tutorien können Sie sich interaktiv mit Ihren Dozenten austauschen und konkrete Fragen stellen, um eventuelle Verständnislücken zu schließen.

Durch Online-Übungen und Fallstudien, die Sie je nach Aufgabenstellung alleine oder in der Gruppe bearbeiten, lernen Sie, wie Sie Ihr theoretisches Wissen in der Praxis anwenden und umsetzen können. In unserem Online-Campus haben Sie die Möglichkeit, sich mit Ihren Kommilitonen zu Arbeits- und Lerngruppen zusammenzuschließen oder sich in dazugehörigen Online-Foren auszutauschen.

Präsenzphasen

Ausgewählte Module sehen Präsenzphasen vor, die Ihnen wichtiges Praxiswissen vermitteln und den persönlichen Austausch mit Branchenexperten sowie Ihren Kommilitonen ermöglichen. Die Präsenzphasen finden in Düsseldorf statt und sind bei einigen Modulen verpflichtend.

Modul SBM 117 „e-Sport-Management“

Modulbeschreibung

Modul-Nr./ Code	SBM 117
Modulbezeichnung	e-Sport-Management
Semester oder Trimester	5. oder 6. Semester; erste Semesterhälfte (Vollzeit) 6. oder 7. Semester; erste Semesterhälfte (Teilzeit)
Dauer des Moduls	1 Semester
Art der Lehrveranstaltung	Wahlpflichtmodul
Ggfs. Lehrveranstaltungen des Moduls	e-Sport – Grundlagen und einführende Betrachtungen Management von e-Sport-Events und -Teams Potenziale des e-Sports aus Sicht von Unternehmen und Sportvereinen
Häufigkeit des Angebots des Moduls	jedes Semester
Zugangsvoraussetzungen	60 CP aus den ersten 4 Semestern (Vollzeit) 60 CP aus den ersten 5 Semestern (Teilzeit)
Verwendbarkeit des Moduls	Innerhalb des Studiengangs: keine Für andere Studiengänge: entsprechend der Studienordnung
Modulverantwortlicher/ Modulverantwortliche	Prof. Dr. Gerhard Nowak
Name der/des Hochschullehrer/s	Daniel Luther Niklas Timmermann
Lehrsprache	deutsch
Zahl der zugeteilten ECTS-Credits	15
Gesamtworkload und ihre Zusammensetzung	Gesamtworkload: 375 Online-Vorlesung: 60 Online-Tutorium: 70 Seminar: 20 Selbststudium mit Studienheften und Vertiefungsliteratur inkl. Prüfungszeit: 225
Art der Prüfung/ Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Hausarbeit
Gewichtung der Note in der Gesamtnote	1/12

Qualifikationsziele des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> ■ Die Studierenden lernen die gesellschaftspolitische Stellung des e-Sports kennen und können die daraus resultierenden Problematiken analysieren. ■ Die Studierenden lernen aktuelle Handlungsfelder im e-Sport kennen und können daraus (zukünftige) Herausforderungen ableiten. ■ Die Studierenden lernen die zentralen Akteure sowie die strukturellen Besonderheiten im e-Sport kennen und können daraus Rückschlüsse für das Management ziehen. ■ Die Studierenden lernen die Besonderheiten von e-Sport-Events- und e-Sport-Teams kennen und sind dadurch in der Lage, Managementinstrumente adäquat einzusetzen. ■ Die Studierenden lernen Gründe für den Einstieg von Unternehmen in den e-Sport-Markt kennen und können – in Verbindung mit dem Wissen über die Spezifika dieses Marktes – Erkenntnisse generieren, die sie zur Beratung der Unternehmen einsetzen können.
Inhalte des Moduls	<p>Grundlagen des e-Sports</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Begriffliche Einordnung des e-Sports vor dem Hintergrund (sport-)politischer Diskussionen ■ Zentrale Akteure und Strukturen ■ Historische Entwicklung ■ Disziplinen und Spiele ■ Breiten- und Spitzensport im e-Sport <p>Management von e-Sport-Events und -Teams</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Analyse der globalen „Big Events“ ■ (Kritische) Betrachtung nationaler Events ■ Besonderheiten Eventmanagement im e-Sport ■ Teamstrukturen ■ Besonderheiten Teammanagement (Vermarktung) im e-Sport <p>Potenziale des e-Sports aus Sicht von Unternehmen und Sportvereinen</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Markt- und Potenzialanalyse ■ Engagement von Unternehmen im e-Sport – Formen, Gründe, Chancen, Risiken ■ Engagement von Fußballvereinen im e-Sport – Formen, Gründe, Chancen, Risiken ■ (ökonomische) Entwicklungsszenarien

Lehr- und Lernmethoden des Moduls	<p>Die Lernziele des Moduls werden durch die Kombination von vier Lernorten erreicht:</p> <p>Lernorte mit der Primärorientierung Vermittlung von Wissen</p> <p>Studienheft: Die Studienhefte vermitteln die grundsätzlichen Inhalte, Modelle und Methoden des Moduls. Damit bilden sie den Rahmen für die anderen Lernorte.</p> <p>Online-Vorlesung: Online-Vorlesungen sind als nicht interaktive Veranstaltungen ausgelegt und können von den Studierenden zeitlich unabhängig online angesehen werden. Sie dienen dem besseren Verständnis der Inhalte der Studienhefte und ergänzen diese um Praxisbeispiele. Beispielsweise wird in einer solchen Online-Vorlesung auf die Akteure und Strukturen im e-Sport vertiefend eingegangen, da hier erhebliche Unterschiede zu „klassischen“ Sportarten bestehen.</p> <p>Lernorte mit der Primärorientierung Vermittlung von Können</p> <p>Online-Tutorium: Die virtuelle Klassenzimmer-Software Adobe Connect ermöglicht es, interaktive Online-Tutorien durchzuführen. Dabei steht die Vermittlung anwendungsbezogenen Wissens im Vordergrund. Gleichzeitig können hier Verständnislücken im direkten Dialog geschlossen werden.</p> <p>Lernorte mit der Primärorientierung Orientierungswissen und überfachliche Inhalte</p> <p>Seminar: An den Präsenztagen werden ausgewählte Inhalte des e-Sport-Managements vertieft. Damit werden zudem überfachliche Inhalte wie Kommunikation, insbesondere rhetorische Fähigkeiten, im Rahmen von Rollenspielen durchgeführt, um den Teilnehmern mehr Sicherheit in Präsentationen zu vermitteln.</p> <p>Gleichzeitig dient das Seminar der sozialen Interaktion der Studierenden und Lehrenden und damit auch der Motivation.</p>
Besonderes	

<p>Literatur (Pflichtlektüre/zusätzlich empfohlene Literatur)</p>	<p>Pflichtlektüre: Studienheft: e-Sport – Grundlagen und einführende Betrachtungen Studienheft: Management von e-Sport-Events und -Teams Studienheft: Potenziale des e-Sports aus Sicht von Unternehmen und Sportvereinen</p> <p>Empfohlene und weiterführende Literatur: BREUER, M.: E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft, Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2012 KARHULATHI, V.-M.: Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership, in: Physical Culture & Sport. Studies & Research, 2017, Band 74, Heft 1, S. 43–53. RÜHL, N.: Die Zukunftschancen des eSports. Hat eSports Potenzial sich als Zuschauersport in Deutschland zu etablieren? GRIN Verlag Open Publishing GmbH, München 2016 SCHOLZ, T. M./HILTSCHER, J.: eSports Yearbook 2015/16, Books on Demand, Norderstedt 2017 STRÖH, J. H.: The eSports Market and eSports Sponsoring, Tectum Verlag, Marburg 2017</p>
---	--

Sie haben Fragen oder wünschen ergänzende Informationen? Rufen Sie uns unter der deutschlandweit kostenfreien Rufnummer 0800 478 0800 an. Wir freuen uns auf Sie!