

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 Deines Studiums bilden speziell für das Selbststudium aufbereitete Studienhefte, die Du bequem orts- und zeitunabhängig bearbeiten kannst. Sie vermitteln Dir umfangreiches Wissen aus allen Themenfeldern des 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 Dich 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 Du je nach Aufgabenstellung alleine oder in der Gruppe bearbeitest, lernst Du, wie Du Dein theoretisches Wissen in der Praxis anwenden und umsetzen kannst. In unserem Online-Campus hast Du die Möglichkeit, Dich mit Deinen Kommilitonen zu Arbeits- und Lerngruppen zusammenzuschließen oder Dich in dazugehörigen Online-Foren auszutauschen.

Präsenzphasen

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

Du hast Fragen oder wünschst ergänzende Informationen zu der folgenden Modulübersicht?
Rufe uns unter der Rufnummer +49 211 86668 0 an. Wir freuen uns auf Dich!

e-Sport-Management (15 Credit Points)

- Grundlagen des e-Sports
 - ▶ 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
- Management von e-Sport-Events und -Teams
 - ▶ Analyse der globalen „Big Events“
 - ▶ (Kritische) Betrachtung nationaler Events
 - ▶ Besonderheiten Eventmanagement im e-Sport
 - ▶ Teamstrukturen
 - ▶ Besonderheiten Teammanagement (Vermarktung) im e-Sport
- Potenziale des e-Sports aus Sicht von Unternehmen und Sportvereinen
 - ▶ 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

Prüfungsleistung: Hausarbeit