

Universitätskurs

Sportpsychologie Angewandt auf E-Sport



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.techtitute.com/de/psychologie/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

Das Wachstum von E-Sport ist unbestreitbar. In den letzten Jahren haben Millionen von Menschen irgendeine Art von offiziellem Event oder Turnier von beliebten Videospiele wie League of Legends, Counter Strike, Fortnite oder Clash Royale verfolgt. Diese neuen Sportarten haben professionelle Sportler, die sich ihnen voll und ganz widmen, wobei die Figur des *Coaches* und Sportpsychologen in den Teams immer mehr an Bedeutung gewinnt. Dieses Programm bietet einen umfassenden Überblick über die wichtigsten Themen, die beherrscht werden müssen, um in diesem Bereich erfolgreich zu sein, einschließlich innovativer Module über psychologische Intervention, Videospiele suchtsucht und die Zukunft des E-Sports. All dies in einem 100%igen Online-Format, das flexibel ist, so dass der Psychologe es mit seiner anspruchsvollen beruflichen Tätigkeit kombinieren kann.





“

Spezialisieren Sie sich auf den Bereich, der derzeit das größte Wachstum und den größten Ausblick hat, und starten Sie mit einem Vorteil, um die prestigeträchtigsten E-Sport-Umgebungen zu erreichen"

Sportler, die E-Sport betreiben, stehen manchmal unter noch größerem Druck als in anderen traditionellen Sportarten. Probleme wie die unangemessene Nutzung sozialer Netzwerke oder sogar Depressionen und Selbstmord sind in dieser Kategorie von Sportarten häufiger anzutreffen. Daher muss der Psychologe eingehend untersuchen, wie er sie verhindern kann, um eine bessere berufliche Praxis zu erreichen.

Darüber hinaus führen die Besonderheiten des Spieler- und Vereinsmanagements in der Videospiegelbranche zu einem psychologischen Bereich, in dem sich interessante Entwicklungen abzuzeichnen beginnen, und die Fachkraft kann sich einen großen Vorteil verschaffen, wenn sie sich gründlich mit diesem Wissen auseinandersetzt. Ein Lehrteam aus E-Sport-Experten hat die wichtigsten Fortschritte und Entwicklungen in den 10 Themen des Universitätskurses zusammengestellt.

Darüber hinaus ist der Studiengang vollständig online, d. h. es gibt keine Präsenzveranstaltungen oder vorgegebene Stundenpläne. Im Gegenteil, der Student entscheidet selbst, wie er sein Studienpensum verteilt, da alle Inhalte ab dem ersten Tag des Studiums zum Herunterladen zur Verfügung stehen.

Dieser **Universitätskurs in Sportpsychologie Angewandt auf E-Sport** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten 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



Dies ist der vollständigste und aktuellste akademische Inhalt, den Sie zum Thema Sportpsychologie Angewandt auf E-Sport finden werden"



Geben Sie Ihrer Karriere einen entscheidenden Impuls, indem Sie sich auf den am schnellsten wachsenden Bereich des Sports spezialisieren, in dem sowohl Psychologen als auch Coaches mit umfangreichem Wissen gefragt sind"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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.

Verpassen Sie nicht die Gelegenheit und schreiben Sie sich noch heute für diesen Universitätskurs ein, um mehr über die wichtigsten psychologischen Themen im E-Sport zu erfahren.

Sie haben Zugang zu einem virtuellen Klassenzimmer voller hochwertiger audiovisueller Materialien, die von einem erfahrenen Lehrteam zusammengestellt wurden.



02 Ziele

Da E-Sport einer der Bereiche mit den größten aktuellen und zukünftigen Chancen für Psychologen ist, zielt dieser Universitätskurs darauf ab, die fachlichen Grundlagen zu schaffen, damit Psychologen in diesem Sektor mit einem fortgeschrittenen Wissen über dessen Funktionsweise vorankommen können. So wurden die modernsten Entwicklungen zusammengeführt, einschließlich eines Schwerpunkts auf die Zukunft des Psychologen in der Welt des E-Sports.





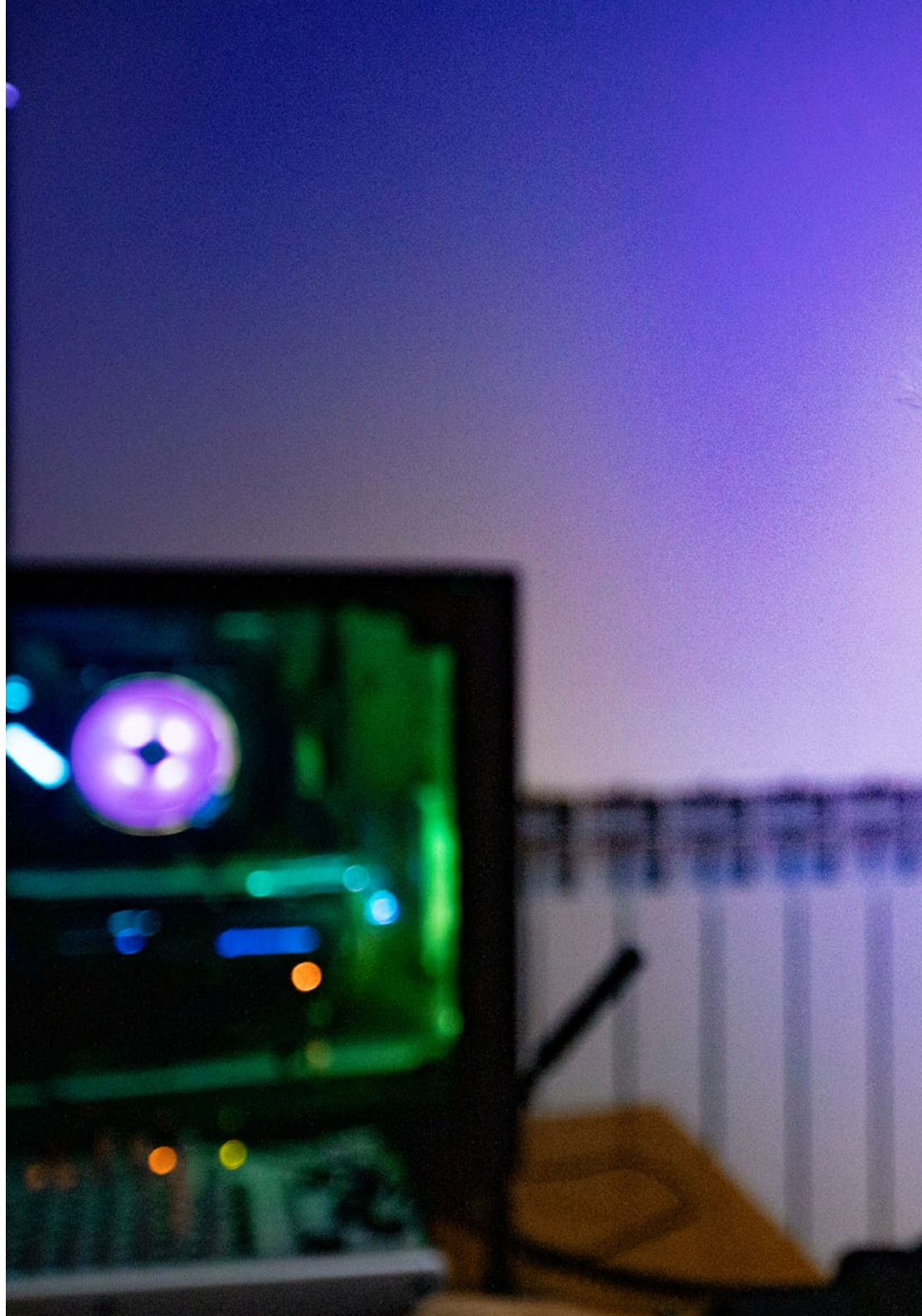
“

Sie werden einen wertvollen Wettbewerbsvorteil erlangen, wenn Sie diesen Universitätskurs in Ihren Lebenslauf aufnehmen"



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 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



Die Qualität der bereitgestellten Inhalte wird Ihre höchsten Erwartungen übertreffen und Sie werden das Material sogar als Nachschlagewerk in der Zukunft nützlich finden"

03

Struktur und Inhalt

Die Welt des E-Sports ist riesig und extrem komplex und entwickelt sich in rasantem Tempo weiter. Das Dozententeam und TECH haben sich sehr bemüht, die neuesten und aktuellsten Daten, psychologischen Methoden und Vorgehensweisen in der E-Sport-Landschaft zusammenzustellen. Der Student hat Zugang zu detaillierten Videos, Zusammenfassungen und Selbsterfahrungsübungen, um das vermittelte fortgeschrittene psychologische Wissen zu kontextualisieren und zu fundieren.





“

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

Modul 1. E-Sport

- 1.1. Was sind E-Sports?
- 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 Videospielen
- 1.7. Risiken der sozialen Vernetzung im E-Sport
- 1.8. Psychologische Beurteilung und Intervention
- 1.9. Prävention von Depression und Selbstmord
- 1.10. Die Zukunft des E-Sport und die Rolle des Psychologen





“ *Die zahlreichen ergänzenden Lektüren zu den einzelnen Themen werden Ihnen helfen, die Themen, die Sie am meisten interessieren, zu vertiefen*”

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"

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 die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt.



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 eingeführt”

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 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.



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 haben wir mehr als 150.000 Psychologen in allen klinischen Fachgebieten mit beispiellosem Erfolg ausgebildet. 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 Ihr Fachgebiet 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 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.



Neueste Videotechniken und -verfahren

TECH bringt den Studierenden die neuesten Techniken, die neuesten pädagogischen Fortschritte und die modernste Psychologie näher. All dies in der ersten Person, mit äußerster Strenge, erklärt und detailliert, um zur Assimilierung und zum Verständnis des Studierenden beizutragen. Und das Beste ist, dass Sie ihn so oft anschauen können, wie Sie wollen.



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.

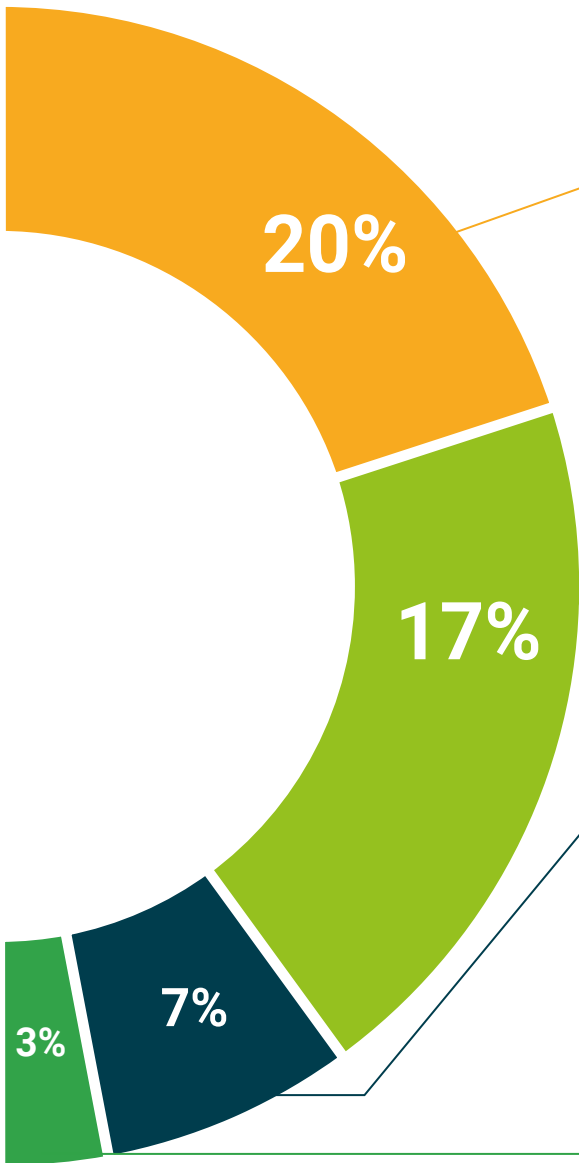
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

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





Von Experten geleitete und von Fachleuten durchgeführte Fallstudien

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



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.



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.



Leitfäden für Schnellmaßnahmen

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



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 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.**



*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
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