

Universitätsexperte E-Sports-Management und Marketing

Von der NBA unterstützt





Universitätsexperte E-Sports-Management und Marketing

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **6 Monate**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Aufwand: **18 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-e-sports-management-marketing

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

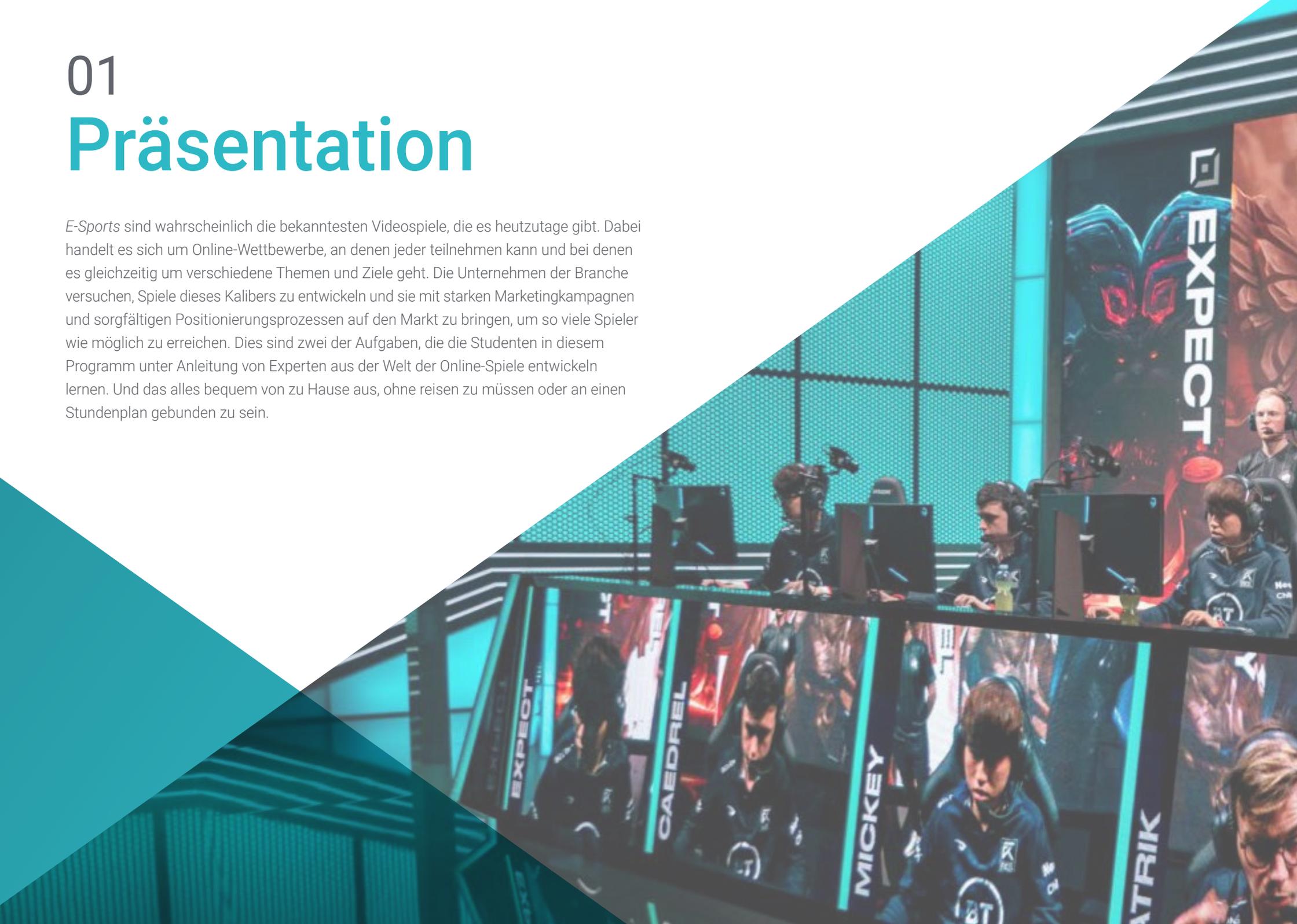
06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

E-Sports sind wahrscheinlich die bekanntesten Videospiele, die es heutzutage gibt. Dabei handelt es sich um Online-Wettbewerbe, an denen jeder teilnehmen kann und bei denen es gleichzeitig um verschiedene Themen und Ziele geht. Die Unternehmen der Branche versuchen, Spiele dieses Kalibers zu entwickeln und sie mit starken Marketingkampagnen und sorgfältigen Positionierungsprozessen auf den Markt zu bringen, um so viele Spieler wie möglich zu erreichen. Dies sind zwei der Aufgaben, die die Studenten in diesem Programm unter Anleitung von Experten aus der Welt der Online-Spiele entwickeln lernen. Und das alles bequem von zu Hause aus, ohne reisen zu müssen oder an einen Stundenplan gebunden zu sein.





“

Sie werden zu einem Spezialisten in einem aufstrebenden Sektor, der sich jeden Tag rasant weiterentwickelt. Mit einem breiten Wissensspektrum in den Bereichen Betriebswirtschaft und Marketing werden Sie Ihre Ziele erreichen"

Die Zeiten ändern sich und mit ihnen die Art und Weise, wie wir Sport sehen. Mit dem Aufkommen der Videospiele ist eine neue Sportart entstanden: *e-Sports*. *e-Sports* ist durch Online-Wettbewerbe in verschiedenen Kategorien gekennzeichnet, die von Freundschaftsspielen bis hin zu Meisterschaften reichen, an denen Profis aus der ganzen Welt teilnehmen. Es handelt sich um einen sehr jungen Sektor, da der erste *e-Sports* in der Geschichte auf das Jahr 1972 zurückgeht, so dass es noch viel zu erforschen gibt.

Aus diesem Grund investieren immer mehr Videospielefirmen in diesen Bereich. Es gibt sogar Turniere, bei denen Tausende von Menschen zusammenkommen, um *e-Sports*-Wettkämpfe zu spielen und zu beobachten. Die Zahl der Spieler wächst täglich, was dazu führt, dass der Katalog dieser Art von digitalen Wettbewerben immer größer wird. Eine gute Marketingkampagne, um das Videospiel bekannt zu machen, oder die korrekte Analyse seines wirtschaftlichen Umfelds sind wichtige Punkte, die die Studenten dieses Studiengangs von diesem Universitätsexperten lernen werden.

Mit einem Lehrplan, der sich auf alle wichtigen Aspekte einer Management- und Marketingstrategie für *e-Sports* konzentriert, erwerben die Studenten das nötige Wissen, um sich an ein günstiges Arbeitsumfeld anzupassen. Das Dozententeam dieses Studiengangs hat 3 Module entwickelt, die alle wichtigen Aspekte dieses Bereichs der Videospiele abdecken. Darüber hinaus sind sie immer bereit, den Studenten bei allen Schwierigkeiten zu helfen, die während des Studiums auftreten können.

Manchmal ist es nicht einfach, Beruf, Privatleben und Studium unter einen Hut zu bringen. Aus diesem Grund bietet die TECH einen vollständigen Online-Modus an, der es den Studenten ermöglicht, ihre Zeit so einzuteilen, wie es ihnen am besten passt. Es ist hervorzuheben, dass diese Universität bei den innovativsten Studien- und Lerntechniken auf dem Markt führend ist. Ein Beispiel dafür ist das *Relearning*.

Dieser **Universitätsexperte in E-Sports-Management und Marketing** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für *e-Sports* vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



E-Sports oder Cybersports sind Wettbewerbe im Multiplayer-Format, an denen sowohl Amateure als auch Profispieler teilnehmen können"

“

Overwatch oder CounterStrike: Global Offensive sind Beispiele für die verschiedenen Arten von e-Sports, die es gibt. Alle mit unterschiedlichen Themen und für jeden Geschmack"

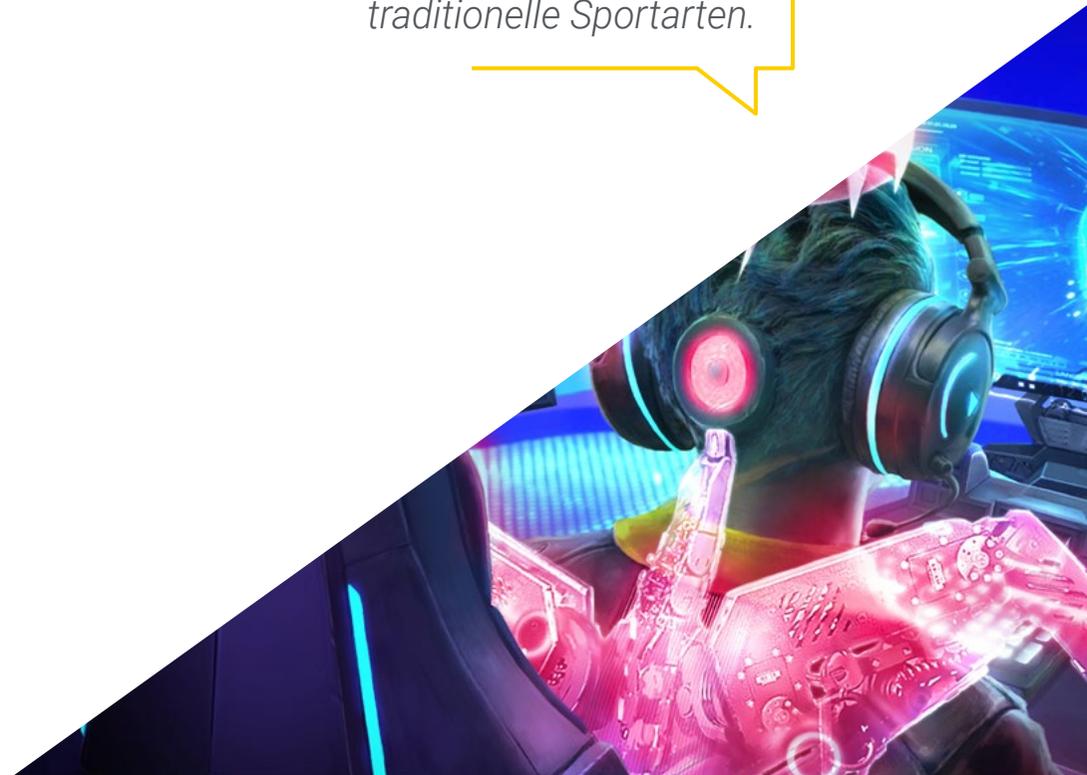
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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.

Lernen Sie bequem von zu Hause aus über e-Sport-Wettbewerbe und -Veranstaltungen dank unserer 100%igen Online-Methode.

Verwalten und fördern Sie E-Sports mit Wettbewerben, die genauso viele Zuschauer anziehen wie traditionelle Sportarten.



02 Ziele

Die Ziele dieses Universitätsexperten sind klar. Durch das Erreichen dieser Ziele wird der Student in der Lage sein, die notwendigen Fähigkeiten für eine Reihe von Kompetenzen im Bereich Management und Marketing von *e-Sports* in Videospieleunternehmen zu erwerben. Aus diesem Grund hat sich TECH auf die wichtigsten Punkte konzentriert, ohne dabei auf Details zu verzichten.



“

Lernen Sie, wie e-Sports funktioniert, und erfahren Sie, wie Sie die innovativsten Techniken des Spielmarketings entwickeln können, um großartige Ergebnisse zu erzielen, wie sie Projekte wie FIFA oder League of Legends erzielt haben"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefung des Verständnisses und Gestaltung von Videospieldprojekten
- ◆ Kennen der neuen Technologien und Innovationen in der Branche
- ◆ Entwicklung videospieleorientierter Strategien
- ◆ Lernen im Detail, wie man Marketing- und Verkaufsstrategien entwickelt
- ◆ Erlernen der Auswirkungen auf das Projektmanagement und die Führung von Teams

“

Lernen Sie alles über die Führung eines Unternehmens und setzen Sie es in Ihrer zukünftigen Karriere in die Praxis um, von betriebswirtschaftlichen Kenntnissen bis hin zur engen Zusammenarbeit mit Inbound Marketing"





Spezifische Ziele

Modul 1. E-Sports-Management

- ◆ Kennen und Studieren des gesamten *e-Sports*-Sub-Ökosystems, seiner Hauptakteure und Geschäftsmodelle, um diesen Markt entwickeln zu können

Modul 2. Digitales Marketing und digitale Transformation der Videospiele

- ◆ Identifizieren und Entwickeln aller Disziplinen und Techniken des *Gaming*-Marketings, die es ermöglichen, die Geschäftsmodelle in der Videospielbranche anzukurbeln

Modul 3. Strategie in digitalen Unternehmen und Videospiele

- ◆ Verstehen des Kontexts und der Komponenten der Unternehmensstrategie mit Schwerpunkt auf der Videospielindustrie

03 Kursleitung

Es ist möglich, auf Fachleute zu zählen, die einen qualitativ hochwertigen Lehrplan für das Lernen der Studenten entwickeln. Aus diesem Grund verfügt TECH über ein professionelles Dozententeam, das alle Kenntnisse und Fähigkeiten im Zusammenhang mit *e-Sports* innerhalb eines Videospieldienstes in den Lehrplan einbezieht.





“

Lassen Sie sich von Dozenten leiten, die Ihnen die Tricks und Kniffe der e-Sports-Entwicklung beibringen, sowie die entsprechenden Maßnahmen, um den Nutzen desselben zu steigern"

Leitung



Hr. Moreno Campos, Daniel

- ◆ Chief Operations Officer bei Marshals
- ◆ Project Manager Officer bei Sum - The Sales Intelligence Company
- ◆ Content Manager bei GroupM (WPP)
- ◆ Dozent bei Boluda.com
- ◆ Dozent bei Edix (UNIR)
- ◆ Außerordentlicher Professor an der ESIC Business & Marketing School
- ◆ Masterstudiengang in Innovation und digitale Transformation, digitale Kommunikation und multimediale Inhalte an der MSMK University
- ◆ Product Owner Certification



04

Struktur und Inhalt

In diesem Universitätsexperten finden die Studenten einen umfassenden und vollständigen Lehrplan mit allen Konzepten, die für das Management und das Marketing von *e-Sports* gelten. Angefangen bei der korrekten Verwaltung von *e-Sports*, über das Produktmarketing bis hin zur Geschäftsstrategie. Diese 3 Module bereiten die Studenten auf ein Arbeitsabenteuer vor, bei dem sie alle Ziele erreichen werden. Es sei darauf hingewiesen, dass jedes Modul von Fachleuten mit umfassender Erfahrung in diesem Bereich entwickelt wurde, die mit diesem Programm einen hochwertigen Inhalt geschaffen haben.



“

E-Sports ist eine innovative Form des Sports, die auch als elektronischer Sport bezeichnet wird"

Modul 1. E-Sports-Management

- 1.1. Die e-Sports-Branche
 - 1.1.1. e-Sports
 - 1.1.2. Akteure der e-Sports-Branche
 - 1.1.3. Das Geschäftsmodell und der Markt des e-Sports
- 1.2. Die Verwaltung von e-Sports-Vereinen
 - 1.2.1. Die Bedeutung der Vereine im e-Sports
 - 1.2.2. Gründung von Vereinen
 - 1.2.3. Verwaltung und Management von e-Sports-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-Sports: Wettbewerbe und Veranstaltungen
 - 1.4.2. Veranstaltungsmanagement und Meisterschaften
 - 1.4.3. Wichtige lokale, regionale, nationale und globale Meisterschaften
- 1.5. Sponsorenmanagement im e-Sports
 - 1.5.1. Sponsorenmanagement im e-Sports
 - 1.5.2. Arten des Sponsorings im e-Sports
 - 1.5.3. Die e-Sports-Sponsoring-Vereinbarung
- 1.6. Verwaltung von Werbung im e-Sports
 - 1.6.1. *Advergaming*: neues Werbeformat
 - 1.6.2. Branded Content im e-Sports
 - 1.6.3. E-Sports als Kommunikationsstrategie
- 1.7. Marketing im e-Sports-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-Sports
 - 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-Sports-Metriken und KPIs
 - 1.10.1. Metriken
 - 1.10.2. KPIs für Fortschritt und Erfolg
 - 1.10.3. Strategische Karte der Ziele und Indikatoren

Modul 2. Digitales Marketing und digitale Transformation von Videospielen

- 2.1. Digitale Marketingstrategie
 - 2.1.1. *Customer Centric*
 - 2.1.2. *Customer Journey* und *Marketing Funnel*
 - 2.1.3. Entwurf und Erstellung eines digitalen Marketingplans
- 2.2. Digitale Vermögenswerte
 - 2.2.1. Web-Architektur und -Design
 - 2.2.2. Kundenerfahrung - CX
 - 2.2.3. *Mobile Marketing*
- 2.3. Digitale Medien
 - 2.3.1. Medienstrategie und -planung
 - 2.3.2. Display und *Programmatic Advertising*
 - 2.3.3. Digitales Fernsehen
- 2.4. *Search*
 - 2.4.1. Entwicklung und Umsetzung einer *Search*-Strategie
 - 2.4.2. SEO
 - 2.4.3. SEM
- 2.5. *Social Media*
 - 2.5.1. Konzeption, Planung und Analyse einer *Social Media*-Strategie
 - 2.5.2. Marketingtechniken für horizontale soziale Netzwerke
 - 2.5.3. Marketingtechniken für vertikale soziale Netzwerke
- 2.6. *Inbound Marketing*
 - 2.6.1. *Funnel* des *Inbound Marketing*
 - 2.6.2. *Content Marketing*-Generierung
 - 2.6.3. *Lead*-Generierung und -Management

- 2.7. *Account Based Marketing*
 - 2.7.1. B2B-Marketingstrategie
 - 2.7.2. *Decision Maker* und Kontaktkarte
 - 2.7.3. *Account Based Marketing-Plan*
- 2.8. E-Mail-Marketing und *Landing Pages*
 - 2.8.1. Merkmale des E-Mail-Marketings
 - 2.8.2. Kreativität und *Landing Pages*
 - 2.8.3. E-Mail-Marketing-Kampagnen und -Aktionen
- 2.9. Marketing-Automatisierung
 - 2.9.1. *Marketing Automation*
 - 2.9.2. *Big Data* und KI für das Marketing
 - 2.9.3. Wichtigste *Marketing Automation*-Lösungen
- 2.10. Metriken, KPIs und ROI
 - 2.10.1. Schlüsselkennzahlen und KPIs für digitales Marketing
 - 2.10.2. Messlösungen und -instrumente
 - 2.10.3. Berechnung und Überwachung des ROI

Modul 3. Strategie in digitalen Unternehmen und Videospiele

- 3.1. Digitale Unternehmen und Videospiele
 - 3.1.1. Bestandteile der Strategie
 - 3.1.2. Digitales und Videospiele-Ökosystem
 - 3.1.3. Strategische Positionierung
- 3.2. Der Strategieprozess
 - 3.2.1. Strategische Analyse
 - 3.2.2. Auswahl der strategischen Alternativen
 - 3.2.3. Implementierung der Strategie
- 3.3. Strategische Analyse
 - 3.3.1. Intern
 - 3.3.2. Extern
 - 3.3.3. SWOT- und CAME-Matrix
- 3.4. Analyse des Videospielesektors
 - 3.4.1. Modell der 5 Kräfte von Porter
 - 3.4.2. PESTEL-Analyse
 - 3.4.3. Segmentierung der Sektoren

- 3.5. Analyse der Wettbewerbsposition
 - 3.5.1. Strategischen Wert schaffen und monetarisieren
 - 3.5.2. Nischensuche vs. Marktsegmentierung
 - 3.5.3. Nachhaltigkeit der Wettbewerbspositionierung
- 3.6. Analyse des wirtschaftlichen Umfelds
 - 3.6.1. Globalisierung und Internationalisierung
 - 3.6.2. Investitionen und Ersparnisse
 - 3.6.3. Indikatoren für Produktion, Produktivität und Beschäftigung
- 3.7. Strategisches Management
 - 3.7.1. Ein Rahmen für die Strategieberatung
 - 3.7.2. Analyse des sektoralen Umfelds, der Ressourcen und Kapazitäten
 - 3.7.3. Umsetzung der Strategie
- 3.8. Formulierung der Strategie
 - 3.8.1. Unternehmensstrategie
 - 3.8.2. Allgemeine Strategien
 - 3.8.3. Kundenstrategien
- 3.9. Implementierung der Strategie
 - 3.9.1. Strategische Planung
 - 3.9.2. Kommunikation und organisatorisches Beteiligungssystem
 - 3.9.3. Änderungsmanagement
- 3.10. Die neuen strategischen Unternehmen
 - 3.10.1. *Blue-Ocean*-Strategie
 - 3.10.2. Die Ausschöpfung der inkrementellen Verbesserung der Wertkurve
 - 3.10.3. Null-Grenzkosten-Geschäft



In diesem Lehrplan finden Sie die entscheidenden Grundlagen des e-Sports-Managements und -Marketings, die das Videospieleunternehmen, in dem Sie Ihre berufliche Zukunft entwickeln, wachsen lassen werden"

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.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in E-Sports-Management und Marketing garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 **Universitätsexperte in E-Sports-Management und Marketing** 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 Technologische 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: **Universitätsexperte in E-Sports-Management und Marketing**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
E-Sports-Management
und Marketing

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 18 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte E-Sports-Management und Marketing

Von der NBA unterstützt



tech technologische
universität