

# Universitätsexperte

## Marketing- und E-Sports-Management



## Universitätsexperte Marketing- und E-Sports-Management

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online
- » Gerichtet an: Hochschulabsolventen im Bereich der Betriebswirtschaftslehre, die ihr berufliches Spektrum erweitern und sich die notwendigen Fähigkeiten aneignen möchten, um eine auf E-Sport-Unternehmen ausgerichtete Geschäftsführung im Bereich Marketing ausüben zu können.

# Index

01

Willkommen

---

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

---

Seite 6

03

Warum unser Programm?

---

Seite 10

04

Ziele

---

Seite 14

05

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

06

Methodik

---

Seite 24

07

Profil unserer Studenten

---

Seite 32

08

Kursleitung

---

Seite 36

09

Auswirkung auf Ihre Karriere

---

Seite 40

10

Vorteile für Ihr Unternehmen

---

Seite 44

11

Qualifizierung

---

Seite 48

# 01

# Willkommen

*E-Sports* hat in den letzten Jahren stark an Bedeutung gewonnen. Mittlerweile gibt es weltweit Spiele wie: FIFA, League of Legends, Fornite und Call of Duty mit einem großen Publikum und internationalen Sponsoren. Auf dieser Grundlage hat sich eine neue Geschäftsmöglichkeit eröffnet, die viele Unternehmen im Videospielektor nutzen möchten. Dieser Studiengang zielt darauf ab, den Studenten die Konzepte zu vermitteln, die sie benötigen, um effektive Marketingkampagnen auf der Grundlage der Marktnachfrage durchzuführen und so den Erfolg der Unternehmen, denen sie angehören, zu sichern. Eine Gelegenheit zur beruflichen Weiterentwicklung durch ein Online-Programm, auf das rund um die Uhr von jedem internetfähigen Gerät aus zugegriffen werden kann.



Universitätsexperte in Marketing- und E-Sports-Management.  
TECH Technologische Universität





“

*Erfolgreiche Persönlichkeiten im Bereich des E-Sports wie Ibai Llanos sind ständig auf der Suche nach Berufsprofilen, wie sie dieser Studiengang bietet"*

02

# Warum an der TECH studieren?

TECH ist die weltweit größte 100%ige Online Business School. Es handelt sich um eine Elite-Business School mit einem Modell, das höchsten akademischen Ansprüchen genügt. Ein leistungsstarkes internationales Zentrum für die intensive Fortbildung von Führungskräften.



“

*TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die dem Studenten alle Ressourcen zur Verfügung stellt, um ihm zu helfen, geschäftlich erfolgreich zu sein"*

## Bei TECH Technologische Universität



### Innovation

Die Universität bietet ein Online-Lernmodell an, das modernste Bildungstechnologie mit höchster pädagogischer Genauigkeit verbindet. Eine einzigartige Methode mit höchster internationaler Anerkennung, die dem Studenten die Schlüssel für seine Entwicklung in einer Welt des ständigen Wandels liefert, in der Innovation der wesentliche Einsatz eines jeden Unternehmers sein muss.

*"Die Erfolgsgeschichte von Microsoft Europa"* für die Einbeziehung des neuen interaktiven Multivideosystems in unsere Programme.



### Maximalforderung

Das Zulassungskriterium von TECH ist nicht wirtschaftlich. Sie brauchen keine große Investitionen zu tätigen, um bei TECH zu studieren. Um jedoch einen Abschluss bei TECH zu erlangen, werden die Grenzen der Intelligenz und der Kapazität des Studenten getestet. Die akademischen Standards von TECH sind sehr hoch...

**95%** | der Studenten von TECH schließen ihr Studium erfolgreich ab



### Networking

Fachleute aus der ganzen Welt nehmen an der TECH teil, so dass der Student ein großes Netzwerk von Kontakten knüpfen kann, die für seine Zukunft nützlich sein werden.

**+100.000** jährlich spezialisierte Manager  
**+200** verschiedene Nationalitäten



### Empowerment

Der Student wird Hand in Hand mit den besten Unternehmen und Fachleuten von großem Prestige und Einfluss wachsen. TECH hat strategische Allianzen und ein wertvolles Netz von Kontakten zu den wichtigsten Wirtschaftsakteuren auf den 7 Kontinenten aufgebaut.

**+500** | Partnerschaften mit den besten Unternehmen



### Talent

Dieses Programm ist ein einzigartiger Vorschlag, um die Talente des Studenten in der Geschäftswelt zu fördern. Eine Gelegenheit für ihn, seine Anliegen und seine Geschäftsvision vorzutragen.

TECH hilft dem Studenten, sein Talent am Ende dieses Programms der Welt zu zeigen.



### Multikultureller Kontext

Ein Studium bei TECH bietet dem Studenten eine einzigartige Erfahrung. Er wird in einem multikulturellen Kontext studieren. In einem Programm mit einer globalen Vision, dank derer er die Arbeitsweise in verschiedenen Teilen der Welt kennenlernen und die neuesten Informationen sammeln kann, die am besten zu seiner Geschäftsidee passen.

Unsere Studenten kommen aus mehr als 200 Ländern.





TECH strebt nach Exzellenz und hat zu diesem Zweck eine Reihe von Merkmalen, die sie zu einer einzigartigen Universität machen:



### Analyse

---

TECH erforscht die kritische Seite des Studenten, seine Fähigkeit, Dinge zu hinterfragen, seine Problemlösungsfähigkeiten und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten.



### Akademische Spitzenleistung

---

TECH bietet dem Studenten die beste Online-Lernmethodik. Die Universität kombiniert die *Relearning*-Methode (die international am besten bewertete Lernmethode für Aufbaustudien) mit der Fallstudie. Tradition und Avantgarde in einem schwierigen Gleichgewicht und im Rahmen einer anspruchsvollen akademischen Laufbahn.



### Skaleneffekt

---

TECH ist die größte Online-Universität der Welt. Sie verfügt über ein Portfolio von mehr als 10.000 Hochschulabschlüssen. Und in der neuen Wirtschaft gilt: **Volumen + Technologie = disruptiver Preis**. Damit stellt TECH sicher, dass das Studium nicht so kostspielig ist wie an anderen Universitäten.



### Mit den Besten lernen

---

Das Lehrteam von TECH erklärt im Unterricht, was sie in ihren Unternehmen zum Erfolg geführt hat, und zwar in einem realen, lebendigen und dynamischen Kontext. Lehrkräfte, die sich voll und ganz dafür einsetzen, eine hochwertige Spezialisierung zu bieten, die es dem Studenten ermöglicht, in seiner Karriere voranzukommen und sich in der Geschäftswelt zu profilieren.

Lehrkräfte aus 20 verschiedenen Ländern.



*Bei TECH werden Sie Zugang zu den präzisesten und aktuellsten Fallstudien im akademischen Bereich haben"*

03

# Warum unser Programm?

Die Teilnahme am TECH-Programm bedeutet eine Vervielfachung der Chancen auf beruflichen Erfolg im Bereich der höheren Unternehmensführung.

Es ist eine Herausforderung, die Anstrengung und Hingabe erfordert, aber die Tür zu einer vielversprechenden Zukunft öffnet. Der Student wird von den besten Lehrkräften und mit den flexibelsten und innovativsten Lehrmethoden unterrichtet.



“

*Wir verfügen über das renommierteste Dozententeam und den umfassendsten Lehrplan auf dem Markt, so dass wir Ihnen eine Fortbildung auf höchstem akademischen Niveau bieten können"*

Dieses Programm bietet eine Vielzahl von beruflichen und persönlichen Vorteilen, darunter die Folgenden:

01

### Einen deutlichen Schub für die Karriere des Studenten

Mit einem Studium bei TECH wird der Student seine Zukunft selbst in die Hand nehmen und sein volles Potenzial entfalten können. Durch die Teilnahme an diesem Programm wird er die notwendigen Kompetenzen erwerben, um in kurzer Zeit eine positive Veränderung in seiner Karriere zu erreichen.

*70% der Teilnehmer dieser Spezialisierung erreichen in weniger als 2 Jahren eine positive Veränderung in ihrer Karriere.*

02

### Entwicklung einer strategischen und globalen Vision des Unternehmens

TECH bietet einen detaillierten Überblick über das allgemeine Management, um zu verstehen, wie sich jede Entscheidung auf die verschiedenen Funktionsbereiche des Unternehmens auswirkt.

*Die globale Vision des Unternehmens von TECH wird Ihre strategische Vision verbessern.*

03

### Konsolidierung des Studenten in der Unternehmensführung

Ein Studium an der TECH öffnet die Türen zu einem beruflichen Panorama von großer Bedeutung, so dass der Student sich als hochrangiger Manager mit einer umfassenden Vision des internationalen Umfelds positionieren kann.

*Sie werden mehr als 100 reale Fälle aus dem Bereich der Unternehmensführung bearbeiten.*

04

### Übernahme neuer Verantwortung

Während des Programms werden die neuesten Trends, Entwicklungen und Strategien vorgestellt, damit der Student seine berufliche Tätigkeit in einem sich verändernden Umfeld ausüben kann.

*45% der Studenten werden intern befördert.*



05

### Zugang zu einem leistungsfähigen Netzwerk von Kontakten

TECH vernetzt seine Studenten, um ihre Chancen zu maximieren. Studenten mit den gleichen Sorgen und dem Wunsch zu wachsen. So wird es möglich sein, Partner, Kunden oder Lieferanten zu teilen.

*Sie werden ein Netz von Kontakten finden, das für Ihre berufliche Entwicklung unerlässlich ist.*

06

### Rigoreuse Entwicklung von Unternehmensprojekten

Der Student wird eine tiefgreifende strategische Vision erlangen, die ihm helfen wird, sein eigenes Projekt unter Berücksichtigung der verschiedenen Bereiche des Unternehmens zu entwickeln.

*20% unserer Studenten entwickeln ihre eigene Geschäftsidee.*

07

### Verbesserung von *Soft Skills* und Führungsqualitäten

TECH hilft dem Studenten, sein erworbenes Wissen anzuwenden und weiterzuentwickeln und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten zu verbessern, um eine Führungspersönlichkeit zu werden, die etwas bewirkt.

*Verbessern Sie Ihre Kommunikations- und Führungsfähigkeiten und geben Sie Ihrer Karriere einen neuen Impuls.*

08

### Teil einer exklusiven Gemeinschaft sein

Der Student wird Teil einer Gemeinschaft von Elite-Managern, großen Unternehmen, renommierten Institutionen und qualifizierten Professoren der renommiertesten Universitäten der Welt sein: die Gemeinschaft der TECH Technologischen Universität.

*Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, sich mit einem Team von international anerkannten Dozenten zu spezialisieren.*

# 04 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten in Marketing- und E-Sports-Management ist es, den Studenten die notwendigen Kompetenzen und Fähigkeiten zu vermitteln, um Strategien und Techniken mit garantiertem Erfolg und vielversprechenden Ergebnissen für das Unternehmen zu entwickeln. Darüber hinaus ist TECH bestrebt, den Studenten eine umfassende und qualitativ hochwertige akademische Erfahrung zu garantieren, die ihnen hilft, ihre Karriere voranzutreiben und ihre beruflichen Ziele in kürzester Zeit zu erreichen.





*Erreichen Sie Ihre ehrgeizigsten  
Berufs- und Karriereziele mit  
der größten Technologischen  
Universität der Welt"*

**TECH macht sich die Ziele ihrer Studenten zu eigen.  
Gemeinsam arbeiten sie daran, diese zu erreichen.**

Der **Universitätsexperte in Marketing- und E-Sports-Management** wird den Studenten zu Folgendem befähigen:

01

Verstehen des Kontexts und der Komponenten der Unternehmensstrategie mit Schwerpunkt auf der Videospieldindustrie

04

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

02

Entwickeln von Geschäftsstrategien für digitale und Videospieldunternehmen



03

Identifizieren der Hauptakteure in der Branche

05

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

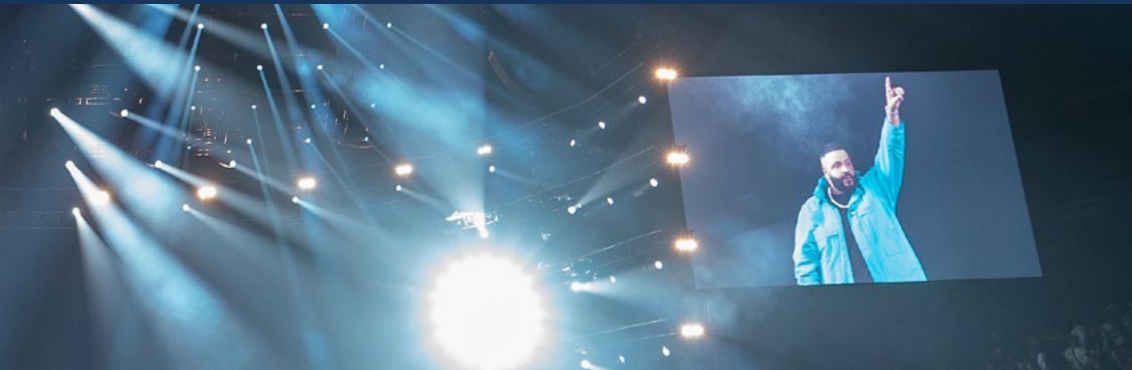


06

Verstehen des Kontexts und der Komponenten der Unternehmensstrategie mit Schwerpunkt auf der Videospieleindustrie

08

Vertieftes Wissen über die Bedeutung von *Influencers* in Marketingstrategien



09

Kennenlernen der Positionierung und strategischen Analyse von *Gaming*-Unternehmen

07

Erlernen der Auswirkungen auf das Projektmanagement und die Führung von Teams

10

Entwickeln einer kritischen sektoralen Analyse des wirtschaftlichen und wettbewerblichen Umfelds der Branche

05

# Struktur und Inhalt

Das Konzept der Struktur und die Entwicklung der Inhalte, die die Studenten in diesem Universitätsexperten vorfinden werden, wurden vom Dozententeam entwickelt. Daher umfasst dieser Abschluss die wichtigsten und innovativsten Grundlagen des Marketings mit Schwerpunkt auf digitalen Unternehmen und Videospielen, die nach der pädagogischen *Relearning*-Methode entwickelt wurden, in der TECH Pionierarbeit geleistet hat und die auf akademischen Standards basiert.



“

*In diesem Studiengang finden Sie das Programm, das Ihnen die Grundlagen für erfolgreiche Marketingstrategien in der E-Sport-Branche vermittelt“*

## Lehrplan

Der Lehrplan dieses Universitätsexperten in Marketing- und E-Sports-Management umfasst das umfassendste und modernste akademische Programm in diesem Sektor. Es handelt sich um ein Intensivprogramm, das auf der Grundlage der Empfehlungen des Dozententeams und ihrer professionellen Richtlinien entwickelt wurde, die dem Inhalt einen kritischen Charakter verleihen, der auf der realen Erfahrung von Experten der Branche basiert.

Das Programm erstreckt sich über 6 Monate und umfasst 450 Stunden, in denen die Studenten die Möglichkeit haben, jeden Abschnitt nach Belieben zu vertiefen, dank des zusätzlichen Materials, das ihnen im virtuellen Hörsaal zur Verfügung steht. Darüber hinaus ist das Programm in drei Module unterteilt, die es den Studenten ermöglichen, jene Aspekte zu vertiefen, die sie später in ihrem Berufsleben anwenden müssen.

Es handelt sich um eine einzigartige Gelegenheit, einen Online-Abschluss zu erwerben, der dem aktuellen Bedarf an Arbeitskräften entspricht und es den Studenten ermöglicht, Zeit in ihr Studium zu investieren und ihre Kenntnisse zu erweitern, ohne ihr Berufsleben zu vernachlässigen. Kurz gesagt, eine sichere Wette, die Ihnen helfen wird, den Sprung zu einem Experten in Marketing- und *E-Sports-Management* zu schaffen.

Dieser Universitätsexperte erstreckt sich über 6 Monate und ist in 3 Module unterteilt:

### Modul 1

*E-Sports-Management*

### Modul 2

Digitales Marketing und digitale Transformation von Videospielen

### Modul 3

Strategie in digitalen Unternehmen und Videospielen



### Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen Universitätsexperten in Marketing- und E-Sports-Management vollständig online zu absolvieren. Während der 6-monatigen Spezialisierung wird der Student jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zugreifen können, was ihm die Möglichkeit gibt, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

*Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Bildungserfahrung um Ihre berufliche Entwicklung voranzutreiben und den endgültigen Sprung zu schaffen.*

## Modul 1. E-Sports-Management

### 1.1. Die E-Sports-Branche

- 1.1.1. *E-Sports*
- 1.1.2. Akteure der E-Sport-Branche
- 1.1.3. Das Geschäftsmodell und der Markt des E-Sport

### 1.2. Die Verwaltung von E-Sports-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: Wettbewerbe und Veranstaltungen
- 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-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-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-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. Generierung von *Content Marketing*
- 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 Strategieanalyse
- 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



*Ein sehr umfassendes Programm, bei dem Sie in die effektivsten Strategien und Techniken eintauchen und das Profil der Agenten von E-Sports-Unternehmen kennen lernen"*

# 06 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"*

## Die TECH Wirtschaftsschule verwendet die Fallstudie, um alle Inhalte zu kontextualisieren

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 die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



*Dieses Programm bereitet Sie darauf vor, geschäftliche Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu meistern und Ihr Unternehmen erfolgreich zu machen.*





*Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist eine intensive Spezialisierung, die von Grund auf neu geschaffen wurde, um Managern Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen auf höchstem Niveau zu bieten, sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene. 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 geschäftliche Realität berücksichtigt wird.

“

*Sie werden durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen zu lösen“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftsschulen der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

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

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Unser Online-System ermöglicht es Ihnen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen. Sie können die Inhalte von jedem festen oder mobilen Gerät mit Internetanschluss abrufen.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Wirtschaftsschule ist die einzige spanischsprachige Schule, 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 Online-Universität in Spanisch zu verbessern.





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. 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 ausgebildet. 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 neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings 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 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.



### 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.



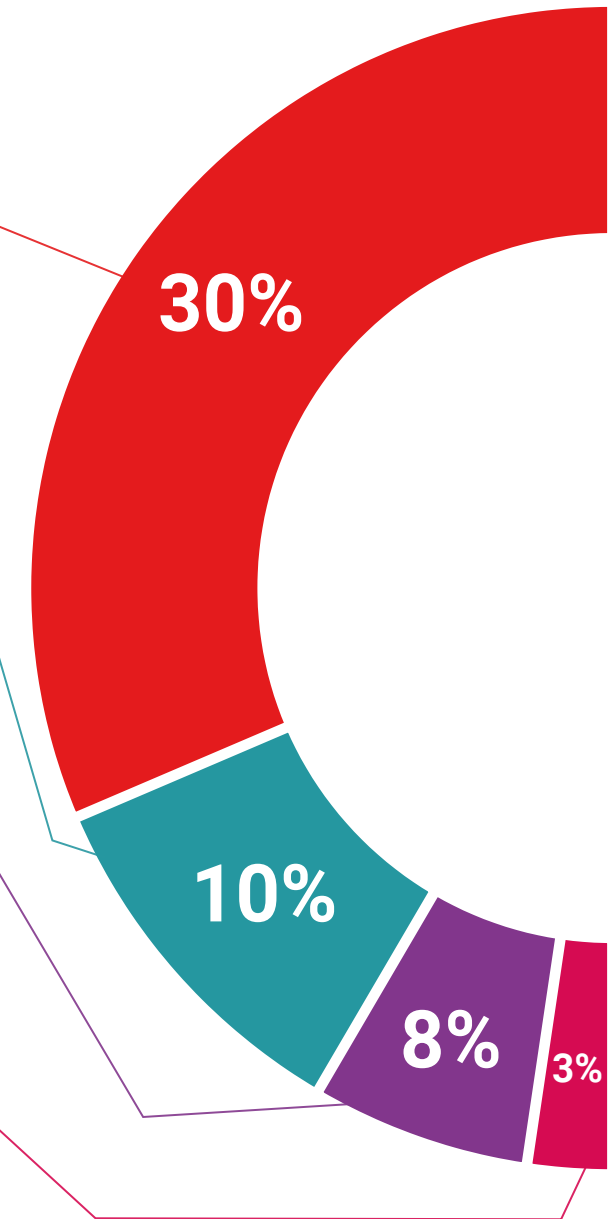
### Praxis der Managementfähigkeiten

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Managementfähigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein leitender Angestellter 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 haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Fälle, die von den besten Experten in Senior Management der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut werden.



### 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.



### 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.



07

# Profil unserer Studenten

Als die TECH und ihr Dozententeam diesen Universitätsexperten in Marketing- und E-Sports-Management konzipierten, dachten sie an ein Berufsprofil in der Wirtschaft, dessen Qualitäten durch eine Erweiterung des akademischen Lebenslaufes verbessert werden sollten. Dieser Studiengang richtet sich daher an Studenten, die ihre Karriere auf den Videospielektor ausrichten möchten und im Bereich Marketing eine Möglichkeit gefunden haben, ihre beruflichen und fachlichen Qualitäten weiterzuentwickeln.



“

*Wenn Sie sich in Ihrer Zukunft als Leiter der Marketingabteilung eines großen E-Sports-Unternehmens wie TSMO oder Team Liquid sehen, dann liegt das wahrscheinlich daran, dass Sie dieses Programm absolviert haben"*

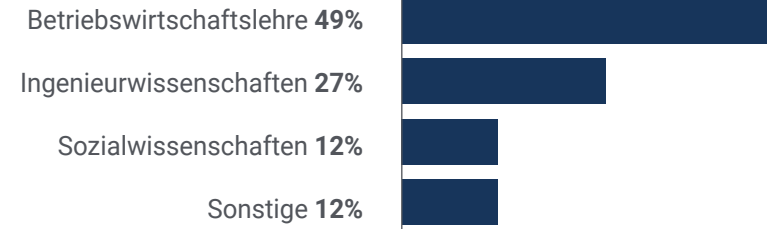
## Durchschnittliches Alter

Zwischen **35** und **45** Jahren

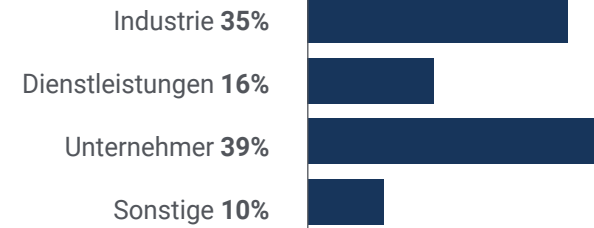
## Jahre der Erfahrung



## Ausbildung



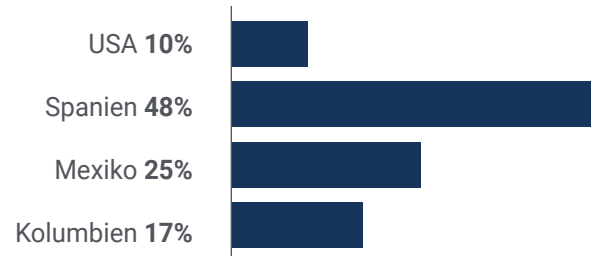
## Akademisches Profil





## Geografische Verteilung

---



## Francisco González

---

### Marketingleiter

*"Ich hatte viele Jahre lang denselben Job gehabt. Deshalb beschloss ich, dieses Studium zu absolvieren und bewarb mich sofort nach Beendigung bei einem kleinen E-Games-Unternehmen. Jetzt leite ich die Marketingabteilung und dank meines Teams und des Wissens, das ich in diesem Universitätsexperten erworben habe, haben wir es geschafft, das Unternehmen in sehr kurzer Zeit zu vergrößern"*

08

# Kursleitung

Für den Aufbau des Dozententeams dieses Universitätsexperten hat TECH unter den Bewerbern ein Team ausgewählt, das die für den Studiengang erforderlichen fachlichen Kriterien erfüllt. So finden die Studenten unter den Dozenten Experten auf dem Gebiet der Unternehmensführung, die ihre akademische Tätigkeit mit ihrer Arbeit verbinden. Die Vision, die sie in den Studiengang einbringen, ist daher kritisch, realistisch und aktuell. Von diesen Qualitäten werden die Studenten in ihrer beruflichen Laufbahn profitieren.



“

*Ein Team von hochqualifizierten Dozenten mit Erfahrung in der Wirtschaft steht Ihnen zur Verfügung, um Sie zu betreuen und alle Ihre Fragen bezüglich des Studiengangs zu beantworten"*

## 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





09

# Auswirkung auf Ihre Karriere

Dieser Universitätsexperte wird die Karriere der Studenten mit Qualität und Professionalität bereichern, Eigenschaften, die in der Wirtschaft sehr geschätzt werden. Darüber hinaus werden sie sehen, wie sich ihre Fähigkeiten allmählich und natürlich entwickeln und wie weit sie mit der Unterstützung eines guten Programms und einer großartigen Universität kommen können.





“

*Erreichen Sie den Erfolg, von dem Sie schon immer geträumt haben und werden Sie mit TECH und ihrem Team in nur 6 Monaten zum Universitätsexperten in Marketing- und E-Sports-Management"*

### Sind Sie bereit, den Sprung zu wagen? Es erwartet Sie eine hervorragende berufliche Weiterentwicklung.

Der Universitatsexperte in Marketing- und E-Sports-Management von TECH ist ein intensives Programm, das die Studenten auf die Herausforderungen und Geschaf tsentscheidungen im Bereich Marketing in der Videospieleindustrie vorbereitet. Das Hauptziel ist es, ihre personliche und berufliche Entwicklung zu fordern. Ihnen zum Erfolg zu verhelfen.

Wer sich verbessern, beruflich etwas bewegen und mit den Besten vernetzen will, ist bei TECH genau richtig.

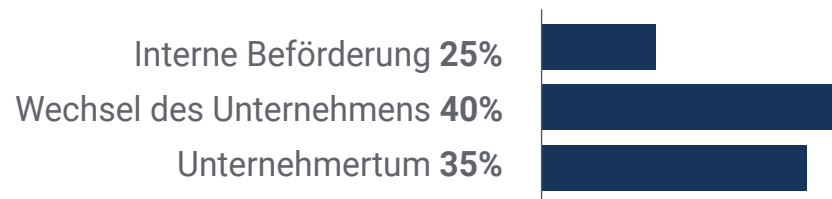
*Am Ende dieses Studiums werden Sie in der Lage sein, sich auf prestigetrachtige Stellen im Marketingbereich groer Unternehmen zu bewerben, die sich dem E-Sport verschrieben haben.*

*TECH gibt Ihnen alle Werkzeuge in die Hand, damit Ihre berufliche und personliche Entwicklung Ihren Erwartungen und Bedurfnissen entspricht.*

#### Zeitpunkt des Wandels



#### Art des Wandels



## Gehaltsverbesserung

---

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **24,5%**



10

# Vorteile für Ihr Unternehmen

Die Zufriedenheit der Studenten nach Abschluss dieser Art von Studium und ihr anschließender beruflicher Erfolg ermöglichen es TECH, zu gewährleisten, dass das Unternehmen, das diese Spezialisten in seinen Reihen hat, sich exponentiell verbessern kann. Es handelt sich um hoch qualifizierte Personen, die in der Lage sind, unter Druck zu arbeiten, und die über ausgeprägte Führungsqualitäten verfügen, um das Unternehmen zu Spitzenleistungen zu führen.



“

*Dieser Studiengang bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre berufliche Laufbahn zu verbessern. Schreiben Sie sich jetzt ein und starten Sie Ihren Weg zum beruflichen Erfolg"*



Die Entwicklung und Bindung von Talenten in Unternehmen ist die beste langfristige Investition.

01

### Wachsendes Talent und intellektuelles Kapital

Die Fachkraft wird neue Konzepte, Strategien und Perspektiven in das Unternehmen einbringen, die relevante Veränderungen bewirken können.

---

02

### Bindung von Führungskräften mit hohem Potenzial und Vermeidung der Abwanderung von Fachkräften

Dieses Programm stärkt die Verbindung zwischen dem Unternehmen und der Fachkraft und eröffnet neue Wege für die berufliche Entwicklung innerhalb des Unternehmens.

03

### Aufbau von Akteuren des Wandels

Die Fachkraft wird in der Lage sein, in unsicheren und krisenhaften Zeiten Entscheidungen zu treffen und der Organisation zu helfen, Hindernisse zu überwinden.

---

04

### Verbesserte Möglichkeiten zur internationalen Expansion

Dank dieses Programms wird das Unternehmen mit den wichtigsten Märkten der Weltwirtschaft in Kontakt kommen.

05

### Entwicklung eigener Projekte

Die Fachkraft kann an einem realen Projekt arbeiten oder neue Projekte im Bereich FuE oder *Business Development* ihres Unternehmens entwickeln.

---

06

### Gesteigerte Wettbewerbsfähigkeit

Dieses Programm wird die Fachkräfte mit den Fähigkeiten ausstatten, neue Herausforderungen anzunehmen und so das Unternehmen voranzubringen.



11

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Marketing- und E-Sports-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 **Universitätsexperte in Marketing- und E-Sports-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 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 Marketing- und E-Sports-Management**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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.





## Universitätsexperte Marketing- und E-Sports-Management

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Marketing- und E-Sports-Management

