

Universitätskurs E-Sports-Management



Universitätskurs E-Sports-Management

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

Gerichtet an: Hochschulabsolventen im Bereich der Betriebswirtschaftslehre, die ihren beruflichen Werdegang erweitern und sich die notwendigen Fähigkeiten aneignen möchten, um Managementtätigkeiten in den verschiedenen Branchen der Videospiegelindustrie ausüben zu können.

Internetzugang: www.techitute.com/de/wirtschaftsschule/universitatskurs/e-sports-management

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

Die technologische Entwicklung und vor allem die Entwicklung des Internets haben die Entstehung neuer Konzepte im Bereich der Videospiele, des *E-Sports*, begünstigt. Seine Attraktivität und die Möglichkeiten, die es den Spielern bietet, haben in kurzer Zeit zu einem exponentiellen Wachstum geführt, weshalb die Nachfrage nach Fachleuten, die auf das Management von E-Sport-Projekten spezialisiert sind, ständig steigt. Die Universität ist sich dieser Tatsache bewusst und hat einen Studiengang ins Leben gerufen, der darauf abzielt, diesen Bedarf an Arbeitskräften zu decken, indem er den Studenten die notwendigen Kompetenzen für die Entwicklung und das Management von *E-Sports*-Projekten mit absoluter Erfolgsgarantie vermittelt. Ein 100%iger Online-Studiengang, der die berufliche Karriere der Studenten ankurbeln wird, indem er ihnen ermöglicht, berufliche Grenzen zu erreichen, an die sie bisher nicht gedacht haben.



Universitätskurs in E-Sports-Management.
TECH Technologische Universität



“

*Setzen Sie die avantgardistischsten
Konzepte im E-Sports-Management
in Ihr Wissen um und werden Sie
ein Profi in diesem Sektor”*

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

E-Sports ist eine sich verändernde Landschaft innerhalb der Videospieldindustrie. Deshalb ist es eine komplexe Aufgabe, die Besonderheiten dieses Bereichs im Detail zu kennen. TECH hat jedoch durch eine gründliche und erschöpfende Recherche und mit dem Ziel, dass die Studenten das meiste aus diesem Abschluss herausholen, alle Informationen in einem einzigen Programm zusammengestellt, das es ihnen ermöglicht, sich in nur sechs Wochen zu spezialisieren.



“

Wenn es Ihr Ziel ist, Ihre berufliche Laufbahn auf die Leitung und das Management von E-Sport-Projekten auszurichten, dann ist dieser Abschluss genau das Richtige für Sie”

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

Der **Universitätskurs in E-Sports-Management** befähigt den Studenten zu Folgendem:

01

Vertiefen des Verständnisses und
Gestaltung von Videospieldprojekten

02

Lernen im Detail, wie man Marketing-
und Verkaufsstrategien entwickelt





03

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

04

Verstehen der Rolle des Spielers und seiner Bedeutung bei der Entwicklung von digitalen Initiativen

05

Struktur und Inhalt

Die Welt des *E-Sports* setzt sich aus verschiedenen Bereichen und Akteuren zusammen: Spieler, Sponsoren, Händler, Hersteller etc. Die genaue Kenntnis jedes dieser Bereiche ermöglicht es den Fachleuten, eine effiziente und effektive Managementstrategie zu entwickeln, und genau das werden sie mit diesem Abschluss erreichen. Die Studenten erwerben in einem sehr umfassenden Programm die wesentlichen Fähigkeiten und Kompetenzen, die sie für eine erfolgreiche Karriere im Management von E-Sport-Projekten benötigen.



“

Dieses Programm vertieft das Management von Owned Media und Paid Media mit besonderem Fokus auf Social Media. Konzepte, die der Spezialist beherrschen muss, um ein erfolgreiches strategisches Management zu gewährleisten”

Lehrplan

Das Konzept und die Entwicklung des Lehrplans für diesen Universitätskurs in E-Sports-Management wurde von einem Dozententeam durchgeführt, dem es gelungen ist, das gesamte Programm auf die Arbeitsbedürfnisse von *Gaming*-Unternehmen abzustimmen.

Es handelt sich um eine konzeptionelle Reise durch die E-Sport-Branche, vom Clubmanagement und der Bedeutung der Beziehung zu den Spielern bis hin zu Wettbewerben und Events. Auch das Management von Sponsoring und Werbung sowie die Bedeutung von Marketingstrategien in diesem Bereich werden behandelt.

Ein kompaktes Programm, das sich über 6 Wochen erstreckt und den Studenten 150 Stunden an theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalten bietet. Sie haben Zugang zu Forschungsartikeln, Lesematerial, ausführlichen Videos zu jeder Einheit, interaktiven Zusammenfassungen zur Wiederholung und vielem mehr.

Das Dozententeam wählt das Material so aus, dass die Studenten die für sie wichtigsten Abschnitte vertiefen können.

Der Studiengang ist zu 100% online und ermöglicht es den Studenten, sich selbst zu organisieren, so dass Berufstätige ihre Arbeit mit dem Studium verbinden können. Darüber hinaus ist der virtuelle Hörsaal für Computer, Tablets und Mobiltelefone optimiert, so dass die Studenten von überall und rund um die Uhr darauf zugreifen können.

Dieser Universitätskurs in E-Sports-Management sich über 6 Wochen und besteht aus einem einzigen Modul:

Modul 1

E-Sports-Management



Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet Ihnen die Möglichkeit, diesen Universitätskurs in E-Sports-Management vollständig online zu absolvieren. Während der 6 Wochen der Spezialisierung wird der Student in der Lage sein, jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zuzugreifen, was es ihm ermöglicht, seine Studienzzeit 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-Sport-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-Sport-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-Sports als Kommunikationsstrategie

1.7. Marketing im E-Sport-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-Sport-Metriken und KPIs

- 1.10.1. Metriken
- 1.10.2. KPIs für Fortschritt und Erfolg
- 1.10.3. Strategische Karte der Ziele und Indikatoren



Führende Unternehmen im E-Sports-Sektor wie Cloud9 oder TSM schätzen bei der Rekrutierung die Spezialisierung des Arbeitgebers auf die wichtigsten Bereiche des E-Sports-Projektmanagements"



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.





“

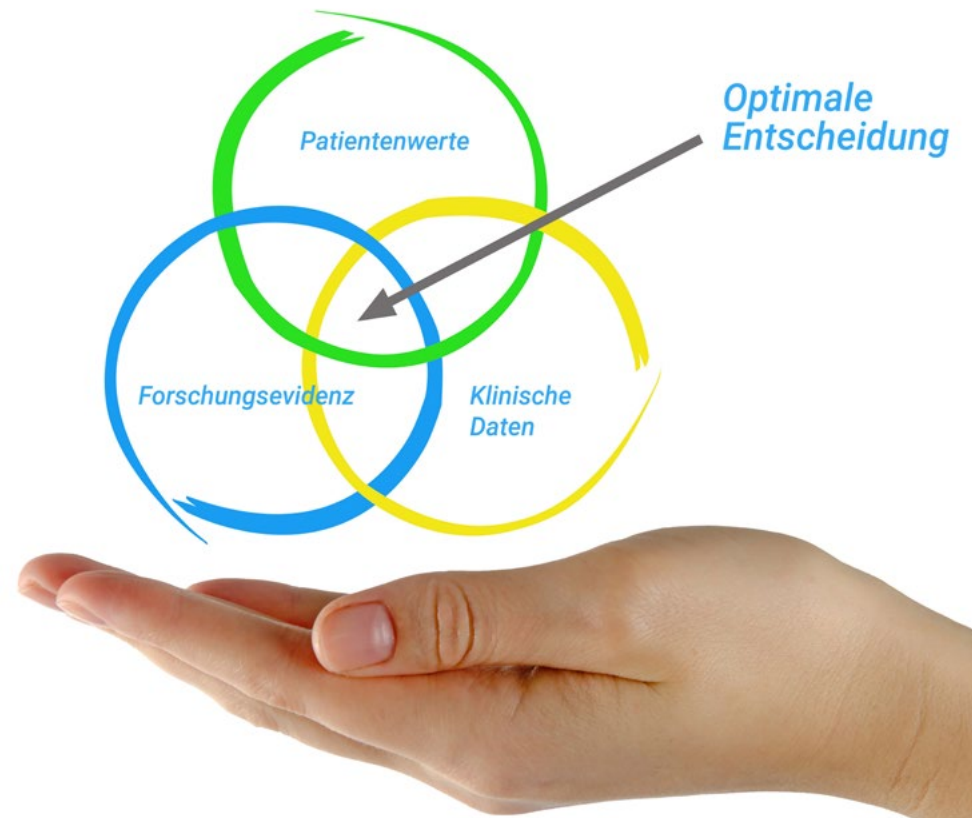
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Die TECH Business School 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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 Business Schools der Welt, seit 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 werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten 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 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 zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Wirtschaftshochschule 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 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 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 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 zu Managementfähigkeiten

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Managementfähigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 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. 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.



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.



07

Profil unserer Studenten

Der Universitätskurs richtet sich an Hochschulabsolventen, die zuvor einen Abschluss in einem der Verwaltungsbereiche erworben haben. Die Vielfalt der Teilnehmer mit unterschiedlichen akademischen Profilen und mehreren Nationalitäten macht den multidisziplinären Ansatz dieses Programms aus. Auch Berufstätige mit einem Hochschulabschluss in einem beliebigen Bereich und mindestens zwei Jahren Berufserfahrung in der Geschäftswelt können diesen Universitätskurs absolvieren.





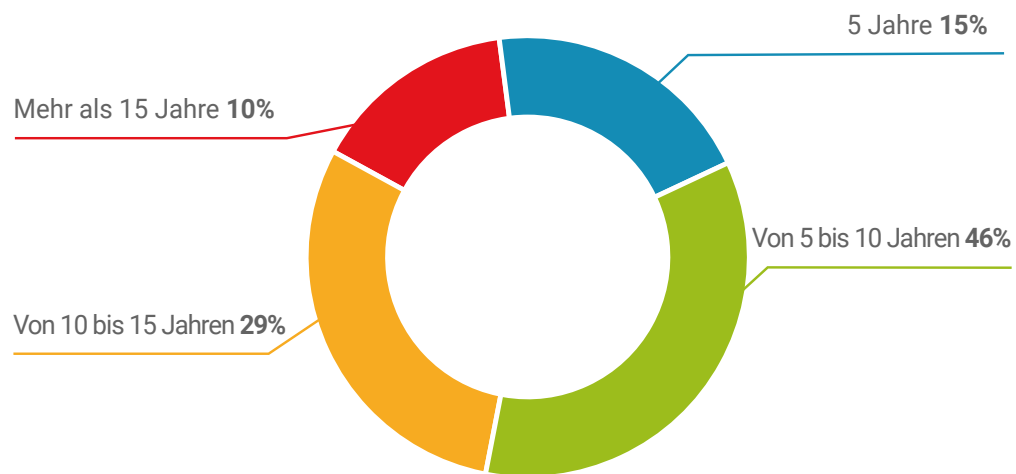
“

Wenn Sie ein etablierter und angesehener Profi in der E-Sports-Branche werden wollen, finden Sie in diesem Studium die Grundlagen dafür"

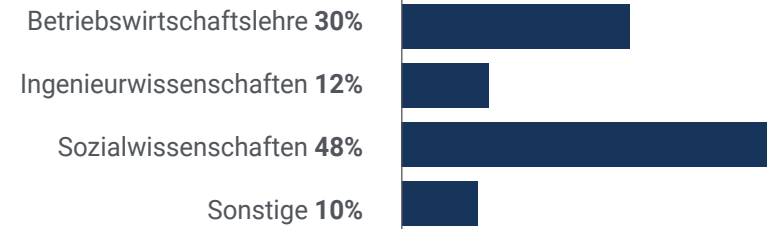
Durchschnittliches Alter

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

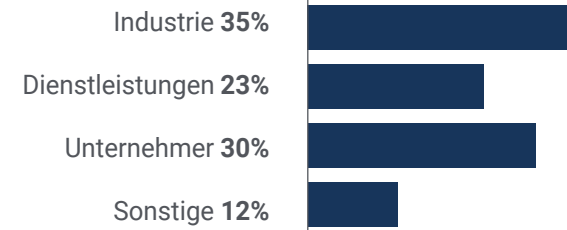
Jahre der Erfahrung



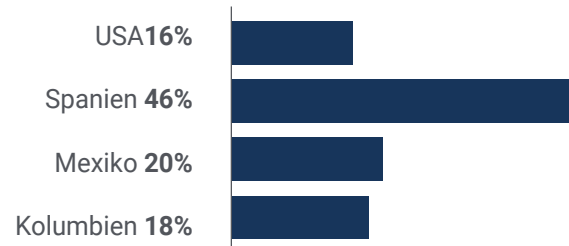
Ausbildung



Akademisches Profil



Geografische Verteilung



Jennifer Almeida López

Content Manager

“Ein Kollege aus dem Fakultät erzählte mir von diesem Studiengang und als ich das Programm las, wusste ich, dass es genau das war, was ich brauchte. In nur 6 Wochen hatte ich es geschafft, alles zu lernen, was ich über Projektmanagement im E-Sport wissen musste. Das hat mir geholfen, den Job zu bekommen, den ich jetzt habe und in dem ich mich persönlich und beruflich weiterentwickelt fühle”

08

Kursleitung

Für die Entwicklung des Managementteams des Universitätskurses in E-Sports-Management hat TECH ein Dozententeam ausgewählt, das über umfangreiche Erfahrungen in verschiedenen Bereichen des Managements digitaler Unternehmen verfügt. Da es sich bei den Dozenten um aktive Fachleute handelt, können sie eine realistischere und praktischere Sicht der Branche vermitteln. Als Zeichen ihres Engagements für das Programm und die Weiterbildung der Studenten stehen sie auch für alle Fragen zur Verfügung, die während des Kurses auftreten können.



“

*Sie werden von Experten der Branche
umgeben sein, deren Erfahrung Sie auf
Ihrem Weg zum Erfolg begleiten wird”*

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

Auf der Suche nach der größtmöglichen positiven Auswirkung auf die Karriere der Studenten hat TECH in diesem Universitätskurs nicht nur das zentrale Wissen des *E-Sports-Projektmanagements* kombiniert, sondern auch die einzigartige Perspektive, wie dieses Wissen am erfolgreichsten in die Praxis umgesetzt werden kann. Auf diese Weise werden sowohl die kritischen und analytischen Fähigkeiten der Studenten als auch ihre eigenen transversalen Kompetenzen gefördert, die für jede moderne Führungskraft unerlässlich sind.



“

Wenn Sie diese Fähigkeiten in Ihren Lebenslauf aufnehmen, stehen Ihnen die Türen zu Unternehmen wie Riot Games offen”

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

Der Universitätskurs in E-Sports-Management von TECH ist ein intensives Programm, das Sie auf die Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich des Managements von E-Sports-Projekten vorbereitet. Das Hauptziel ist es, ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Ihnen zum Erfolg zu verhelfen.

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

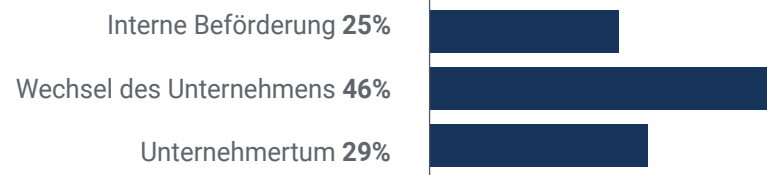
Sie können Ihren Kurskalender planen und personalisieren. TECH stellt Ihnen die Werkzeuge zur Verfügung, aber Sie entscheiden, wann und von wo aus Sie auf die Inhalte zugreifen.

Der Universitätskurs wird Sie in Ihrer Karriere voranbringen und sich in einer deutlichen Gehaltserhöhung niederschlagen.

Zeitpunkt des Wandels



Art des Wandels



Gehaltsverbesserung

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **35,5%**



10

Vorteile für Ihr Unternehmen

Der Universitätskurs in E-Sports-Management trägt dazu bei, dass die Talente des Unternehmens ihr volles Potenzial entfalten können, indem hochrangige Führungskräfte weitergebildet werden. Die Teilnahme an diesem Studiengang ist eine einmalige Gelegenheit, Zugang zu einem leistungsstarken Netzwerk von Kontakten zu erhalten, um zukünftige Geschäftspartner, Kunden oder Lieferanten zu finden. Darüber hinaus kann ein qualifizierter Manager dem Unternehmen helfen, zu wachsen und sich von der Konkurrenz abzuheben.



“

Holen Sie sich den akademischen Auftrieb, den Sie brauchen, um in verantwortungsvolle und leitende Positionen zu gelangen, in denen Sie Ihre besten Fähigkeiten und Kompetenzen wirklich unter Beweis stellen können"

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 Universitätskurs in 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 **Universitätskurs in 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 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 E-Sports-Management**

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.



Universitätskurs E-Sports-Management

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

Universitätskurs E-Sports-Management

