

eSports Manager

Der globale und nationale eSports-Markt erreicht stetig neue Highscores. eSports hat sich zu einem Massenphänomen entwickelt und ist der Sport der digitalen Generation. Live-Veranstaltungen im eSports ziehen zig Tausende in die größten Sportarenen der Welt. Darüber hinaus verfolgen gleichzeitig Millionen die Veranstaltung online. Fast allgegenwärtig ist das Thema eSports – die Neugierde, mehr über diese komplexe Welt zu erfahren ist bei vielen Sportinteressierten, Unternehmen, Verbänden und Vereinen groß.

Was steckt hinter dem Phänomen eSports?

Wie kann Digitales und Emotionales so vereint sein, dass sich ein Milliarden-Business aufbaut?

Was muss man über eSports wissen, um einen guten Überblick über den boomenden Markt zu haben?

Welche Berufschancen entstehen in der eSports-Welt?

Wie kann ein Unternehmen den komplexen eSports-Markt für sich nutzen?

Wie kann man eSports in einen Amateurverein integrieren?

Wie sieht das Ökosystem eSports aus?

Wann wird eSports olympisch?

Was ist unterschiedlich, und was ist gleich zwischen der „normalen Sportwelt“ und der eSports-Welt?

Die eSports Manager-Weiterbildung am SPORTBUSINESS CAMPUS gibt auf die oben gestellten Fragen die hilfreichen und wissenschaftlichen Antworten.

Die Weiterbildung ist in **drei Stufen** gegliedert, so dass sie allen Interessierten die Möglichkeit gibt, sich ihrem Wissensstand entsprechend weiterzubilden:

W1 eSports Basic Manager

W2 eSports Advanced Manager

W3 eSports Premium Manager

Jede Weiterbildung dauert 2 Tage, jeweils 9.00 – 17.00 Uhr inkl. Catering in den Pausen.

Unterrichtsort ist einer der drei SPORTBUSINESS CAMPUS-Campus: Arena Campus Düsseldorf, Kleeblatt Campus Fürth, VfL Campus Wolfsburg

Bitte siehe auch Seite 2-5

eSports Basic Manager

Die zweitägige Weiterbildung vermittelt alle relevanten Fakten, Theorien und Handlungsempfehlungen, die man über eSports wissen muss.

Modul-Struktur W1 eSports Basic Manager:

Die Weiterbildung ist in drei Präsenzmodule gegliedert:

- W1M1 eSports Branchenüberblick
- W1M2 eSports Vergleich der Märkte
- W1M3 eSports Sponsoring und Vertrieb Basic

Inhalt:

Die Weiterbildung W1 eSports Basic Manager gibt eine umfassende Übersicht über eSports und stellt die Besonderheiten der eSports Branche vor. Die Geschichte des nationalen und internationalen eSports, aktuelle Zahlen und Strukturen, Vorstellung der Games, sowie rechtliche Aspekte und Sponsoring-Möglichkeiten werden aufgezeigt und kritisch diskutiert. Ebenso werden branchenübergreifende Analysen durchgeführt und Märkte (z.B. eSports und Fußball) verglichen.

Zielgruppe:

Zielpublikum dieser Weiterbildung sind Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Unternehmen, Vereinen, Verbänden sowie Studierende und Interessierte, denen die Branche eSports noch nicht allzu vertraut ist.

Auch für eSports-Kenner ist diese Weiterbildung geeignet, um einen brandaktuellen Stand der Trends und Daten der eSports Welt zu erhalten.

eSports Advanced Manager

Die zweitägige Weiterbildung W2 eSports Advanced Manager zeigt die Vielfalt des Ökosystems eSports.

Modul-Struktur W2 eSports Advanced Manager:

Die Weiterbildung ist in drei Präsenzmodule gegliedert:

W2M1 eSports Ökosystem

W2M2 eSports Vermarktung

W2M3 eSports Sponsoring und Vertrieb Advanced

Inhalt:

Die komplexe ökonomische Mehrperspektivität der eSports-Welt (z.B. Vereine, Verbände, Unternehmer, Medien, Publisher und Gamer, etc.) wird anhand des Unternehmertums im Segment des eSports dargestellt. Wirtschaftsfaktoren werden aufgezeigt und anhand von Best Practice Darstellungen in die Praxis übertragen. Auch die Vermarktung in, mit und durch eSports (Spieler, Brands, Events, Medien, Produkte, etc.) werden tiefgreifend thematisiert.

Zielgruppe:

Zielpublikum dieser Weiterbildung sind Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Unternehmen, Vereinen, Verbänden sowie Studierende und Interessierte, die mit den Basics des Segmentes eSports vertraut sind und sich intensiv mit den wirtschaftlichen Faktoren auseinandersetzen möchten oder müssen.

Wer in oder mit der Branche eSports Projekte umsetzen oder begleiten möchte oder muss, findet in dieser Weiterbildung relevante Informationen, um Verhandlungspositionen und Interessensvertretungen der verschiedenen Parteien im eSports kennenzulernen, zu verstehen und anzuwenden.

Die Absolvierung des Seminars eSports Basic Manager ist keine Voraussetzung, wird aber empfohlen.

eSports Premium Manager

Die Weiterbildung W3 eSports Premium Manager zeigt Handlungsmöglichkeiten für Branchen-Profis auf.

Modul-Struktur W3 eSports Premium Manager:

Die Weiterbildung ist in drei Präsenzmodule gegliedert:

W1M1 eSports Vertrieb Premium
W3M2 eSports Vermarktung Konzepte und Strategien
W3M3 eSports Business Unit

Inhalt:

In den Bereichen Sponsoring, Vertrieb und Vermarktung werden detaillierte Konzepte analysiert und erstellt, Beratungskonzepte für Unternehmen, Verbände und Vereine konzipiert, sowie branchenspezifischen Eigenheiten herausgearbeitet. Genauso wird die Etablierung einer Business Unit eSports in einem Unternehmen/Verband/Verein tiefgreifend thematisiert.

Zielgruppe:

Zielpublikum dieser Weiterbildung sind Interessenten, die als Handlungsbevollmächtigte oder Berater im Bereich eSports tätig sein möchten oder müssen, sowie Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Unternehmen, Verbänden, Vereinen, die beruflich mit Experten der eSports-Branche zu tun haben und Motivierte, die sich auf den Vertriebskanal eSports spezialisieren möchten.

Wer sich beruflich umfassend mit der Wertschöpfungskette rund um eSports befassen möchte oder muss, findet in dieser Weiterbildung alle relevanten Fakten, Argumente, Cases und Inputs, um Verhandlungssicher im Markt bestehen zu können.

Zugelassen zum eSports Premium Manager ist nur, wer mindestens W2 eSports Advanced Manager absolviert hat und empfohlen wurde. Ausnahmen (z.B. Nicht-Absolvierung W2) sind nur bei Empfehlung eines Fürsprechers und nach Prüfung des Antrags möglich.



Voraussetzung für alle Weiterbildungen

- 18 Jahre
- großes eSports- und Managementinteresse
- Ggf. Empfehlungsschreiben für W2 oder W3, bzw. 4-6 Sätze warum man direkt in W2 oder W3 einsteigen könnte

Ort:

- Arena Campus Düsseldorf
- Kleeblatt Campus Fürth
- VfL Campus Wolfsburg

Dauer:

2 Tage (in der Regel Do/Fr oder Fr/Sa jeweils 9.00 – 17.00 Uhr)

Termine:

siehe Anmeldeformular

Abschlüsse:

Teilnahmezertifikat eSports Basic/Advanced/Premium Manager SBC absolviert am Arena/Kleeblatt/VfL Campus

Anmeldung:

Ihre Anmeldung zur Weiterbildung muss neben dem ausgefüllten Anmeldeformular folgende Informationen enthalten:

- Lebenslauf (mit Datum und Unterschrift)
- Portraitfoto (kann im Lebenslauf enthalten sein)
- Komplett ausgefülltes Anmeldeformular
- Ggf. Empfehlungsschreiben für W2 oder W3, bzw. kurze Erklärung, warum man direkt in W2 oder W3 einsteigen könnte.