

# Masterstudium E-SPORTS MANAGEMENT\*

Studienrichtung im Masterstudiengang „Gesundheits-, Tourismus- und Sportmanagement“

Die e-Sports Branche wächst rasant und bietet vielfältige Karrieremöglichkeiten in einem dynamischen Umfeld. Um im Sportbusiness erfolgreich zu sein, sind Fachwissen sowie Management Skills unerlässlich. Branchenexpert:innen bieten in diesem Studium breites Fachwissen an, um Studierende zu e-Sports Manager:innen mit besonderen strategischen Fähigkeiten auszubilden.

## Diese Fachthemen erwarten Sie im Studium:

### Management. Praxis. Skills.

E-Sports-Manager:innen mit wirtschaftswissenschaftlichem Background kombinieren fundiertes Managementwissen mit praktischen Skills. Der Mix aus Basislehrveranstaltungen sowie spezifischen Fächern aus der Vertiefungsrichtung ermöglicht eine breit gefächerte Ausbildung.

### Digital Marketing. Trends. Gaming.

Digitale und interaktive Unterhaltung sind der Trend der Zukunft. Unternehmen nutzen innovative Strategien, um die wachsende Gaming-Community effektiv zu erreichen und zu binden. Dadurch ergeben sich spannende Möglichkeiten für Marketer, sich in einem dynamischen und zukunftsorientierten Feld zu profilieren.

### Event. Innovation. Content.

Innovative Karrieremöglichkeiten stehen Absolvent:innen offen. e-Sports Manager:in, Eventorganisator:in, Social Media Spezialist:in oder Content Creator sind nur einige der Berufsfelder, in denen Sie tätig werden können. Als Marketing-Profi mit Kenntnissen in Sports Sponsoring, Brand Management oder Veranstaltungsrecht tragen Sie maßgeblich zum Erfolg innovativer Projekte bei.

**Forschung. Case Studies. Masterarbeit.** Reale Aufträge aus der e-Sports Branche bilden die Basis für die Forschungs- und Projektarbeit. Dabei erhalten Sie umfassendes Wissen im Projektmanagement, im Umgang mit den dazugehörigen Tools und in der Zusammenarbeit mit Stakeholdern. Zudem vertiefen Sie Ihr Wissen in Fallstudien und beim Verfassen der Masterarbeit.

## FACTS



Master of Arts in Business (MA)



Berufsbegleitend



4 Semester / 120 ECTS



FH JOANNEUM Bad Gleichenberg



Unterrichtssprache:  
Deutsch / ausgewählte  
Lehrveranstaltungen auf Englisch

- 15 Studienplätze pro Jahr
- Studiengangsleiterin:  
Dr. Eva Adamer König
- Studiengebühren: keine für Studierende aus der EU, dem EWR und der Schweiz
- Alle Infos zu Terminen, Voraussetzungen, Bewerbung und Aufnahmeverfahren finden Sie online.
- [www.fh-joanneum.at/esm](http://www.fh-joanneum.at/esm)

\* Änderungen vorbehaltenlich der Genehmigung durch die zuständigen Gremien.

## Wussten Sie, ...

... dass dieses Studium einzigartig im deutschsprachigen Raum ist? Geplant ist sogar, dass es olympische e-Sports Spiele ab 2025 in Saudi Arabien geben soll.



## Organisation

Unser berufsbegleitendes Masterstudium ist optimal mit Beruf und Familie vereinbar. Am Beginn des Semesters gibt es eine Präsenzwoche. Die Lehrveranstaltungen finden im Anschluss von Freitag bis Samstag abwechselnd auf der FH JOANNEUM Bad Gleichenberg bzw. online statt. Donnerstage sind Platzhalter für asynchrone Lehrveranstaltungen, die als Vorbereitung dienen.

CURRICULUM: 120 ECTS (30 ECTS pro Semester)

1. Semester	LV-Typ	SWS	ECTS
Orientierung Gesundheits-, Tourismus- und Sportmanagement	UE	1	0,5
Health Promoting Lifestyle	ILV	2	1,5
Statistik und Forschungsmethoden I	ILV	2	3
Forschungs- und Projektarbeiten I	PT	2	5
Ethik und Social Responsibility	ILV	2	2
Neue politische Ökonomie	VO	1	2
Strategisches Management	ILV	2	3
Bedarfsanalyse und Brandmanagement	ILV	2	2
Qualitäts- und Risikomanagement	VO	2	2
Grundlagen von Gaming und e-Sports	ILV	2	3
Organisation und Finanzierung des Sports	VO	2	3
Wirtschaftsfaktor Sporttourismus/-events	VO	2	3
		<b>22</b>	<b>30</b>

3. Semester	LV-Typ	SWS	ECTS
Networking und Business-Kommunikation	VO	1	1
Change Management and Organizational Development	ILV	2	3
Entrepreneurship und StartUp	ILV	2	3
Sales Management	VO	1	1
Wirtschafts- und Steuerrecht	VO	2	3
Arbeitsrecht	VO	2	3
Business of e-Sports	ILV	2	3
Consumer Behavior and Fan Engagement	VO	1	1,5
Sport-Sponsoring im e-Sport	ILV	1	1,5
Content Creating and Digital Marketing	ILV	3	5
Management of e-Sport Teams and Gaming Centers	ILV	2	3
Athlete Management	ILV	1	2
		<b>20</b>	<b>30</b>

## Berufsfelder

e-Sports Manager:innen arbeiten in vielfältigen Berufsfeldern, die sich über verschiedenste Bereiche erstrecken: Als Team-Manager:innen koordinieren und betreuen sie e-Sports-Teams und kümmern sich um die Spielerentwicklung. Ebenso planen sie als Eventmanager:innen e-Sports-Turniere einschließlich Logistik, Marketing und Sponsoring unter Einhaltung rechtlicher Vorgaben und Regularien im e-Sports Bereich. Zudem entwickeln sie digitale Marketingstrategien und nutzen Social Media für die Öffentlichkeitsarbeit. Neben Akquise und Betreuung von Sponsor:innen sind sie auch Content Creator und bedienen Videos, Streams und Blogs, um die Reichweite und das Engagement der Community zu erhöhen.

2. Semester	LV-Typ	SWS	ECTS
Statistik und Forschungsmethoden II	ILV	2	3
Forschungs- und Projektarbeiten II	PT	2	5
Finanzierung und Investition	ILV	2	3
Leadership and Human Resources Management	ILV	2	3
Betriebliches Gesundheitsmanagement und Organisationsentwicklung	ILV	2	3
Eventkonzeptionierung und -inszenierung	ILV	3	4
Eventmarketing im e-Sport	ILV	2	3
Turnierorganisation	ILV	2	3
Veranstaltungsrecht und -sicherheit	VO	2	3
		<b>19</b>	<b>30</b>

4. Semester	LV-Typ	SWS	ECTS
Case Studies	SE	1	3
Begleitung Masterarbeit	SE	1	3
Masterarbeit	MA	0,5	22
Masterprüfung	FA	0	2
		<b>2,5</b>	<b>30</b>

ILV = Integrierte Lehrveranstaltung, PT = Projektarbeit, SE = Seminar, UE = Übung, VO = Vorlesung, SWS = Semesterwochenstunden, ECTS = Europäisches System zur Übertragung und Akkumulierung von Studienleistungen