



Neue Weiterbildung „eSport-Manager“

Steilvorlage für eine Karriere im eSport-Business

FC Schalke 04 ist Vorreiter, VfL Wolfsburg, Bayer 04 Leverkusen und RB Leipzig sind auch dabei: Immer mehr Bundesligisten steigen ins lukrative eSport-Geschäft ein und bauen ihre eigenen Teams auf. Sie starten unter der Fahne der großen Sportvereine oder als kleine aber sehr erfolgreiche Start-ups. Gerade bei Letzteren ist zwar viel Expertise vorhanden, es mangelt jedoch noch an betriebswirtschaftlichem Know-how. WINGS, der bundesweite Fernstudienanbieter der Hochschule Wismar, setzt hier an und bietet ab Frühjahr 2020 eine Weiterbildung zum „eSport Manager“ an.

Wismar, 14.01.2020 – Der FIFA eWorld Cup 2019 hat eindrucksvoll gezeigt, wie professionell eSport mittlerweile betrieben wird: Bereits 2018 hatten sich mehr als 20 Millionen Spieler angemeldet und allein das Grand Final wurde mehr als 47 Millionen Mal abgerufen. Die eSport-Branche wächst rasant, davon zeugt die Beteiligung gestandener Bundesligisten, von Sportvereinen und diversen Start-ups, die starke Teams aufbauen. „Im eSport entstehen aufgrund der steigenden Professionalisierung neue Jobs. Eine gezielte Ausbildung erhöht die Erfolgsaussichten, einen dieser Jobs in Zukunft zu besetzen“, sagt Christi an Hergott. Er ist Consultant bei Nielsen Sports, dem weltweit führenden Forschungs- und Beratungsunternehmen in der Sport- und Entertainmentbranche.

Mit der Weiterbildung eSport Manager, die WINGS ab dem Frühjahr 2020 anbietet, können sich eSportler, Trainer und angehende Manager berufsbegleitend die Kompetenzen aneignen, die sie brauchen, um ihre Teams erfolgreich zu managen. Der 5-monatige Kurs gliedert sich in drei Spezialmodule, diese stellen Möglichkeiten und Chancen sowie den optimalen Einstieg von Breiten- und Spitzensportvereinen in den eSport vor und legen den Fokus u. a. auf die benötigten Infrastrukturen, Monetarisierungs- und Finanzierungsmodelle. Die Studieninhalte, Vorlesungen und Tutorien stehen den Teilnehmern online zur Verfügung. Um den Praxistransfer zu gewährleisten, werden die Selbstlernphasen mit einem Präsenzwochenende kombiniert. Hierfür stehen bundesweit fünf Standorte zur Auswahl. Nach erfolgreichem Abschluss erhalten die Teil-

nehmer das Hochschulzertifikat „eSport Manager“. „Die Weiterbildung setzt da an, wo die Kompetenzen aktuell gebraucht werden und trifft genau den Bedarf, den der eSport hat“, so Hergotts Fazit.

Kursstart ist der 1. Mai 2020. Alle Infos zur neuen Weiterbildung finden Interessierte unter:

www.wings.de/esport-manager



Die Weiterbildung eSport Manager vermittelt eSportlern, Trainern und angehenden Managern die nötigen Kompetenzen. Foto: Philipp Neubauer (BIG)



Christian Hergott weist auf die Professionalisierung des eSports hin und empfiehlt eine gezielte Ausbildung. Foto: Nielsen Sports