

Pressemitteilung

Hochschule Mittweida – University of Applied Sciences

Helmut Hammer

17.06.2019

<http://idw-online.de/de/news717596>

Kooperationen, Studium und Lehre
Informationstechnik, Medien- und Kommunikationswissenschaften, Sportwissenschaft, Wirtschaft
überregional



Erstes eSports-Studienangebot einer staatlichen Hochschule startet in Mittweida.

Erstes eSports-Studienangebot einer staatlichen Hochschule in Deutschland startet zum Wintersemester 2019 an der Hochschule Mittweida. Bewerbungen sind bis 15. Juli möglich. Geschäftsmodelle, Spieleentwicklung und -vermarktung stehen im Mittelpunkt der anwendungsorientierten Studienvertiefung "eSports and Games Marketing" im sechssemestrigen Bachelor-Studiengang "Medienmanagement".

Die Hochschule Mittweida widmet sich dem Thema eSports mit einem eigenen Studienangebot. Sie ist die erste staatliche Hochschule Deutschlands mit einer solchen Initiative.

„eSports ist ein gesellschaftlich relevantes Thema: 174.000 Zuschauer hatte die ESL One, das Turnier im polnischen Katowice im April“, erklärt Alexander Marbach, Professor in der Fachgruppe Online und interaktives Entertainment an der Fakultät Medien der Hochschule Mittweida. „Die Branche braucht dringend professionelle Manager, die zusätzlich Marketing- und Games-Wissen in einer Person vereinen. Genau diese Kombination vermitteln wir in Mittweida im Medienmanagement-Studium mit der neuen Vertiefung eSports and Games Marketing.“

Während des Studiums lernen die angehenden eSports-Expertinnen und -Experten sämtliche Rahmenbedingungen und Funktionsweisen von Unternehmen der Games-Branche kennen und begleiten alle Schritte der Spieleentwicklung und -vermarktung. Dabei lernen sie, profitable eSports-Geschäftsmodelle und entsprechende Marketingkonzepte zu entwerfen.

Der innovative Ansatz wird durch konsequente Anwendungsnähe vervollständigt: „Schon während des Studiums werden die Studierenden sich praktisch in realen Projekten auseinandersetzen. Natürlich befassen wir uns dabei mit den Spielen, die eSports prägen – neben League of Legends werden auch Multiplayer-Shooter und Sport-Simulationen eine Rolle spielen“, so Marbach.

eSports-Events im medialen Fokus

„Unsere Studierenden organisieren eSport-Events für die Arena ebenso wie für die unterschiedlichsten Plattformen und Übertragungskanäle“, sagt Christof Amrhein, Professor für Medienübergreifende Bewegtbildproduktion. Einen Vorgeschmack boten die Mittweidaer Medienmanager mit dem Beat Saber Masters Germany, der ersten kompetitiven VR-Gaming-TV-Show Deutschlands.

Das Mittweidaer Modell revolutionierte schon Mitte der 1990er die akademische Medienausbildung. Bevor der Bedarf der – vor allem privaten – Medienwirtschaft akut wurde, entließ die Hochschule Mittweida Absolventinnen und Absolventen, die Contenterstellung inhaltlich und technisch in einer Person vereinten.

Bis heute setzt die Hochschule das einzigartig praxisnahe Studium fort. „Unsere Angebote orientieren sich zu 100 Prozent an der künftigen Entwicklung der Gesellschaft, das gilt insbesondere für eSports and Games Marketing, denn der Umsatz hier wird sich bis 2021 beinahe verdreifachen“, so Prof. Dr. Ludwig Hilmer, Rektor der Hochschule. „Wir fassen dafür unsere seit Jahren gewachsene Erfahrung zusammen.“

eSports-Studium ergänzt Games-Angebot

Mit den Bachelor- und Masterstudiengängen in "Medieninformatik und Interaktives Entertainment" bildet die Hochschule Mittweida seit Jahren Expertinnen und Experten für die Games-Industrie aus. Sie vereinen inhaltliche Kompetenz in Konzeption, Dramaturgie, Design und Animation mit der in Programmierung und Software Engineering.

Jedes Jahr entwickeln die Studentinnen und Studenten unter anderem ein eigenes Game wie beispielsweise Koa Bunga. Auch hier erhalten die eSports- und Games Marketing-Manager des Studiengangs "Medienmanagement" künftig Gelegenheit, ihr Wissen bei der Vermarktung praktisch zu erproben.

Bereits seit November 2018 kooperiert die Hochschule Mittweida zudem mit dem Sächsischen Fußball-Verband (SFV). Kern der Vereinbarung zwischen der größten Hochschule für angewandte Wissenschaften in Sachsen und dem größten sächsischen Sportfachverband ist der Austausch von Wissen und Informationen mit besonderem Fokus auf eSports.

Bewerbungen für das neue Studienangebot „eSports and Games Marketing“ sind ab sofort möglich. Bewerbungsfrist für den Studienbeginn im Wintersemester ist der 15. Juli 2019.

Interessentinnen und Interessenten können sich unter www.studiere-medien.de informieren. Eine ideale Möglichkeit, die Hochschule Mittweida kennenzulernen und sich persönlich zu informieren, bietet die Nacht der Wissenschaften am 21. Juni 2019.

Über die Hochschule Mittweida

Die Hochschule Mittweida ist mit rund 7.000 Studentinnen und Studenten die größte Hochschule der Angewandten Wissenschaften im Freistaat Sachsen. Sie ist eine der ersten Partnerhochschulen des Spitzensports mit unter anderem Eric Frenzel als Student. Anwendungsnahe ist ihr Wesensmerkmal. Mit dem Studiengang „Medieninformatik und interaktives Entertainment“ adressierte sie bereits im Jahr 2011 den wachsenden Bedarf der inländischen Spieleindustrie an interdisziplinär ausgebildeten Akademikern im Bereich Informatik, Gestaltung, Medientechnik und Medienmanagement. Das neue eSport-Studienangebot ist das erste seiner Art an einer staatlichen Hochschule in Deutschland.

URL zur Pressemitteilung: <http://www.studiere-medien.de>

URL zur Pressemitteilung: <http://www.hochschule-mittweida.de/nacht-der-wissenschaften>