

61270 - Marketing Management in Competitive Gaming/Esports

61270 - Marketing Management in Competitive Gaming/Esports

General information	
Module Code	61270
Unique Identifier	MarkMgmtComp-01-BM-M
Module Leader(s)	Möglich, Jana (jana.moeglich@haw-kiel.de)
Lecturer(s)	Möglich, Jana (jana.moeglich@haw-kiel.de)
Offered in Semester	Sommersemester 2024
Module duration	1 Semester
Occurrence frequency	Irregular
Language	Englisch
Recommended for international students	Yes
Can be attended with different study programme	Yes

Curricular relevance (according to examination regulations)
Study Subject: B.A. - MMP - Multimedia Production Module type: Wahlmodul Semester: 4, 5, 6, 7
Study Subject: B.A. - ÖuU - Öffentlichkeitsarbeit und Unternehmenskommunikation Module type: Wahlmodul Semester: 4, 5, 6, 7
Study Subject: B.Eng. - Ming - Medieningenieur/-in (PO 2018, V1 + PO 2021, V2) Module type: Wahlmodul Semester: 3, 4, 5, 6, 7
Study Subject: M.A. - AK - Angewandte Kommunikationswissenschaft Module type: Wahlmodul Semester: 1, 2, 3
Study Subject: M.A. - MK - Medienkonzeption (SoSe 2018, V1) Module type: Wahlmodul Semester: 1, 2, 3

Qualification outcome
<i>Areas of Competence: Knowledge and Understanding; Use, application and generation of knowledge; Communication and cooperation; Scientific self-understanding / professionalism.</i>
Die Studierenden können Wissen in einem speziellen Bereich der Medien vertiefen. Dabei können Sie sich neues Wissen aneignen und bereits erlernte Kompetenzen aus vorausgegangenen Semestern überprüfen und voneinander abgrenzen.
Durch die Befassung mit verschiedenen Fallbeispielen und themenspezifischen Problemen können die Studierenden alleine oder in Gruppen Probleme erkennen, Forschungsfragen formulieren und methodengeleitete Lösungswege benennen.
Diese können vor Kommilitonen oder externen Partnern vorgestellt werden. Die Studierenden können auf etwaige Kritik professionell reagieren und ihr Vorgehen ggf. anpassen.
Sie können ihr eigenes Vorgehen unter Berücksichtigung wissenschaftlicher Kriterien und etablierter berufspraktischer Herangehensweisen kritisch bewerten.

Content information	
Content	Students will acquire knowledge about and discuss the esports ecosystem, its stakeholders and target groups. They will look at forms of marketing and brand management including sponsorships via marketing theory as well as practical examples to derive actual trends.
Literature	Ballhaus, W. (2020). Digital trend outlook 2020: Esports. PwC. https://www.pwc.de/en/technology-media-and-telecommunication/digital-trend-outlook-esport-2020.html Geysler, W. (2021, June 17). 9 of the best esports marketing strategies. Influencer Marketing Hub. https://influencermarketinghub.com/esports-marketing-strategies/ Leroux-Parra, M. (2020, April 24). Esports part 1–4: What are esports?; The evolving rules of esports; League of Legends, the sport that's rivaling giants; Developer control. Harvard International Review. https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/ Ludwig, S., Lachmann, K., Papenbrock, J., & Mesonero, S. (2021). The European esports market: Let's Play! 2021. Deloitte Insights. https://www2.deloitte.com/content/dam/insights/articles/de154437-lets-play-2021/DI_Lets-Play-2021.pdf Scholz, T. M. (2019). eSports is business: Management in the world of competitive gaming. Springer Nature.

Teaching formats of the courses	
Teaching format	SWS
Übung	4

Workload	
Number of SWS	4 SWS
Credits	5,00 Credits
Contact hours	48 Hours
Self study	102 Hours

Module Examination	
Examination prerequisites according to exam regulations	Einreichung des Präsentationsthemas inklusive eines Abstracts von 500 Wörtern.
61270 - Präsentation	Method of Examination: Präsentation Duration: 15 Minutes Weighting: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: No Graded: Yes

Miscellaneous	
Recommended Prerequisites	<ul style="list-style-type: none"> Marketing-Grundwissen Gutes Englisch