



**Deutsche  
Sporthochschule Köln**  
German Sport University Cologne

---

# Konzept zum Weiterbildungsmaster M.A. Spielanalyse

---





## Inhalt

1	Profil und Ziele des Studiengangs.....	2
1.1	Profil, Arbeitsmarkt und Wettbewerbssituation .....	2
1.2	Ziele und Leitidee .....	3
1.3	Strukturelle und inhaltliche Besonderheiten .....	4
2	Curriculum des Studiengangs .....	6
2.1	Zulassungsvoraussetzungen .....	6
2.2	Struktur und wesentliche Elemente .....	7
2.3	Betreuung Selbststudium .....	9
2.4	Lernziele .....	11
2.5	Prüfungsformen und -durchführung.....	13
3	Berufsfeldorientierung .....	14
4	Anmeldung und Beratung.....	16
4.1	Beratungs- und Betreuungsangebote .....	16
4.2	Anmeldung und Einschreibung .....	16
5	Durchführung des Studiengangs .....	17
5.1	Lehrkräfte .....	17
5.2	Organisation .....	18
5.3	Kosten.....	18

---

# 1 Profil und Ziele des Studiengangs

---

## 1.1 Profil, Arbeitsmarkt und Wettbewerbssituation

Der weiterbildende Master of Arts (M.A.) Spielanalyse realisiert ein interdisziplinäres Curriculum, das gezielt dem neuen Berufsbild des Spielanalysten eine Ausbildungsstruktur verleiht, die sportwissenschaftliche Fachbereiche sportartenübergreifend verbindet. Die AbsolventInnen erlangen sowohl sportwissenschaftliche Kenntnisse auf hohem Niveau als auch praxisnahe, sportspielspezifische Handlungskompetenzen im Bereich der Spielanalyse. Dabei zielen sämtliche Inhalte und Methoden auf die Förderung innovativen Denkens und Arbeitens im Bereich der Spielanalyse ab, um der Komplexität von Datensätzen hinsichtlich steigender Quantität und Qualität kompetent gerecht zu werden und diese im Sinne der Leistungsoptimierung bzw. validen Berichterstattung nutzen können.

Der M.A. Spielanalyse ist als weiterbildender Studiengang konzipiert, der berufsbegleitend studiert werden kann. Insofern orientiert sich die Ausgestaltung des Studiengangs an den Bedürfnissen Berufstätiger. Er schließt mit dem akademischen Grad „Master of Arts“ ab.

Die AbsolventInnen des M.A. Spielanalyse haben als hochqualifizierte Fachkräfte die Möglichkeit sowohl in Spielanalyse-Abteilungen Sportvereine/-verbände tätig zu werden und diese vor allem innovativ weiterzuentwickeln als auch in Medienagenturen die Berichterstattung diverser Sportereignisse zu professionalisieren. Darüber hinaus haben die AbsolventInnen die Möglichkeit in privatwirtschaftlichen Unternehmen – beispielweise bei kommerziellen Unternehmen zur Datengenerierung – tätig zu werden, dort innovative Methoden der Datengenerierung zu entwickeln und umzusetzen, um valide spielnahe Leistungsindikatoren (Key Performance Indicators) reliabel zu erheben und dadurch die Bedürfnisse der Sportpraxis gezielter zu befriedigen.

Durch die zunehmende Professionalisierung in den Sportspielen sowie das gestiegene Zuschauerinteresse an den der Leistung zugrunde liegenden Mechanismen, steigt die Komplexität der generierten Daten hinsichtlich Quantität und Qualität. Dadurch erhöhen sich die Anforderungen in verschiedenen Berufsfeldern. SpielanalystInnen müssen beispielweise in der Lage sein, im Rahmen der jeweiligen Spielidee die wichtigsten Leistungsindikatoren filtern zu können und diese im Sinne der Leistungsoptimierung sinnvoll zu interpretieren und adäquat zu vermitteln. Zudem werden SpielanalystInnen zukünftig noch mehr in die sportliche Leitung der Mannschaften involviert werden, wobei sie Teil der Weiterentwicklung der Spielidee sein werden und im Rahmen ihrer Tätigkeit Lösungen für bestimmte Probleme aufzeigen müssen.

Darüber hinaus steigt die Nutzung von Analysedaten in der Berichterstattung in den Sportspielen. Medienschaffende sollten daher in der Lage sein, diese Daten im Kontext des Spiels zu verstehen und dem Zuschauer plastisch und verständlich kommunizieren zu können, um so den Spielverlauf erklärbarer zu machen. Zudem ist auch die Weiterentwicklung von Analysemethoden zur Erhebung, Auswertung und Präsentation von Analysedaten evident. Hierzu müssen hochqualifizierte Fachkräfte in privatwirtschaftlichen Unternehmen sowie WissenschaftlerInnen sportartspezifische Hintergründe im Kontext des Spielanalyseprozesses beherrschen.

Für die genannten Anforderungen gilt es, geeignete Qualifikationen zu schaffen. Durch zeitgemäße und moderne Anforderungen, Qualifikationen und Kompetenzen, die im Rahmen des M.A. Spielanalyse vermittelt werden, sind die AbsolventInnen diesen zukünftigen Herausforderungen des Berufsfeldes Spielanalyse gewachsen.

Bisher gibt es keinen vergleichbaren Studiengang, der ausschließlich die Thematiken der Spielanalyse lehrt. Zwar gibt es im Bereich der Leistungsdiagnostik und -analyse (Performance Analysis) im europäischen wie auch im außereuropäischen Ausland diverse Ausbildungsangebote auf universitärer Ebene, jedoch fehlt ein Hochschulstudiengang für die Ausbildung von Spielanalysten und mit Spielanalysedaten arbeitenden Medienschaffenden, die durch Ihre zertifizierte Tätigkeit zur Weiterentwicklung der Spielanalyse in den verschiedenen Sportspielen beitragen können. Dieses Defizit soll durch den M.A. Spielanalyse geschlossen werden.

Aufgrund der bisher fehlenden einheitlichen Ausbildung in diesem Berufsfeld ist eine Vergleichbarkeit der Qualität nahezu unmöglich. Deshalb sind Zertifizierungsmaßnahmen der Ausbildungswege durch die Sportverbände – insbesondere im Sportspiel Fußball durch den Deutschen Fußball-Bund (DFB) und die Deutsche Fußball Liga (DFL) – angestrebt. Der vorhandene Wissensvorteil gegenüber anderen universitären Einrichtungen durch das 2005 gemeinsam mit dem DFB initiierte Spielanalyseprojekt für die deutsche Fußball-A-Nationalmannschaft sowie die international anerkannte Stellung der Deutschen Sporthochschule Köln (DSHS) sollten weitere Wettbewerbsvorteile versprechen.

## 1.2 Ziele und Leitidee

Die Zielgruppe des M.A. Spielanalyse weist eine hohe Affinität zu Sportspielen und den der Leistung (der Mannschaft sowie des Einzelnen) zugrunde liegenden Mechanismen auf. Zudem verfügt die Zielgruppe durch ihre erste akademische Ausbildung über Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens sowie die Fähigkeit einer strukturierten und systematischen Arbeitsweise. Diese Kenntnisse werden unter anderem im Rahmen des vorliegenden Weiterbildungsmasters vertieft. Dabei ist durch die Verbindung von Wissenschaft und Praxis stets eine direkte Anwendungsorientierung gegeben. Die Studierenden sollen unter anderem befähigt werden, praxisrelevante spielanalytische Probleme zu erkennen, daraus eine Fragestellung abzuleiten und diese wissenschaftlich mit innovativen Methoden zu beantworten. Sie lernen die verschiedenen Theorien und Modelle zur Talent-Diagnostik kennen, setzen sich kritisch mit dem Talent-Begriff auseinander und entwickeln eigene Konzepte zur Talent-Diagnostik, die in den Berufsalltag der AbsolventInnen integriert werden können. Darüber hinaus erhalten die Studierenden sportartübergreifende Fachkompetenzen zu den Spielphasen in verschiedenen Sportspielen. Dabei sollen die Studierenden Verbindungen zu ihrem jeweiligen Sportspiel herstellen und innovative Prinzipien im Spielphase-Modell entwickeln, die in einem Konzept zu einer individuellen Spielidee der Studierenden münden. Basierend darauf werden die Teilnehmer befähigt, spielanalytische Erkenntnisse in den Trainingsprozess zu transferieren, indem von den Erkenntnissen der Spielanalyse ausgehend Trainingsinterventionen konzipiert, umgesetzt und überprüft werden.

Auf diese Weise werden die Studierenden in die Lage versetzt, den Status quo der Spielanalyse hinsichtlich der Prozesskette der systematischen Spielanalyse, die Bedeutung der Daten für die Sportpraxis und Medienunternehmen sowie die Relevanz innovativer Methoden zur Datengenerierung zu beurteilen und selbst innovative Neuerungen zu entwickeln. Neben der Fach- und Methodenkompetenz steht in allen Modulen die Schulung analytischer Fähigkeiten

im Fokus. Zudem wird in allen Modulen der Erwerb von Sozial- und Kommunikationskompetenzen gefördert. Die Vermittlung erfolgt in Form von praxisnahen, teamorientierten Aufgabenstellungen und durch entsprechendes unterrichtliches Handeln – beispielsweise stete kritische Reflektion der Beiträge der Studierenden – um Team- und Kritikfähigkeit, Durchsetzungsfähigkeit sowie Führungskompetenz zu fördern. Darüber hinaus ist der Erwerb von Kommunikationskompetenzen elementar, damit die Studierenden die generierten Erkenntnisse ihrer Arbeit adäquat vermitteln können.

Durch die Zusammenarbeit ausgewiesener Experten aus der Sportpraxis und der Wissenschaft wird der Grundstein für die Ausbildung von methodenkritischen, wissenschaftlich versierten und somit hochqualifizierten Führungskräften gelegt, die in der Lage sind, die erworbenen Kenntnisse in komplexen Zusammenhängen zu betrachten und anzuwenden.

### 1.3 Strukturelle und inhaltliche Besonderheiten

Bei dem vorliegenden Konzept handelt es sich um einen modular aufgebauten weiterbildenden Masterstudiengang, der sich durch eine optimal auf die Zielgruppe angepasste, berufs begleitende Studienstruktur auszeichnet.

Bei der Zielgruppe handelt es sich vor allem um Personen, die sich nach mehreren Jahren Berufspraxis auf universitärer Ebene weiterbilden möchten. Die Besonderheit eines berufsbegleitenden Studiums erfordert eine spezielle Organisation der Präsenzphasen. Blockveranstaltungen in Form von Wochenseminaren gewährleisten die Realisation des Studiums neben den bestehenden individuellen beruflichen und familiären Anforderungen.

Das Curriculum des M.A. Spielanalyse dokumentiert die Anwendungsorientierung des geplanten Studiengangs. Alle Module zeichnen sich dadurch aus, dass das erlernte Wissen direkt in die Praxis umgesetzt wird, wodurch Übungen einen großen zeitlichen Umfang innerhalb der Präsenzwochen einnehmen. Dadurch soll angeregt werden, dass die Studierenden wissenschaftliche Erkenntnisse in die Praxis transferieren können und zudem die Bedeutung einer wissenschaftlichen Fragestellung für die Beantwortung eines praxisrelevanten spielanalytischen Problems einzuschätzen wissen.

Darauf aufbauend werden die Studierenden angehalten, selbst erarbeitete und innovative Fragestellungen praxisnah zu beantworten. Dies wird durch die Module 1 (M1) und 2 (M2) erreicht, in denen die Studierenden die Phasen wissenschaftlichen Arbeitens intensiv und praxisorientiert anzuwenden lernen. Studienbegleitend sind die Studierenden dabei angehalten, eine wissenschaftliche Studie mit begrenztem Umfang („Mini“-Studie) zu verfassen, die sie mit Hilfe der in M2 gelehrt statistischen Verfahren eigenständig auswerten und in entsprechender Form verfassen können.

Darüber hinaus erarbeiten sich die Teilnehmer im Rahmen des Studiengangs eigene Konzepte. Zum einen werden die Studierenden angehalten, eine eigene Spielidee zu ihrem jeweiligen Sportspiel zu konzipieren (Modul 5 – M5), welche Ihnen einerseits ein Alleinstellungsmerkmal im Vergleich zu anderen Spielanalysten verschafft und andererseits das Profil der AbsolventInnen schärft. Demnach arbeiten die AbsolventInnen nicht mehr ausschließlich nach den Vorgaben des/der Vorgesetzten, sondern sind in der Lage, Optionen aufzuzeigen bzw. eigenständige Lösungsmöglichkeiten für sportsspezifische Probleme zu entwickeln.

Zum anderen wird von den Studierenden im Rahmen der Master-Thesis ein Analysekonzept entwickelt, mittels dem sie in der Lage sind, eine eigene spielanalytisch relevante Abteilung auf- bzw. auszubauen und diese zu leiten. Dies unterstreicht die Praxisrelevanz und die Transfer-



möglichkeit der Prüfungsleistungen in die alltägliche Arbeit der Studierenden des Studiengangs M.A. Spielanalyse.

---

## 2 Curriculum des Studiengangs

---

### 2.1 Zulassungsvoraussetzungen

Zum M.A. Spielanalyse kann entsprechend der Zugangsordnung zugelassen werden, wer ein mindestens 180 Credit Points (CP) umfassendes Studium an einer wissenschaftlichen Hochschule und eine mindestens einjährige Berufserfahrung auf dem Gebiet der Spielanalyse vorzuweisen hat. Dies können auch Tätigkeiten in Berufsfeldern mit Spielanalysebezug bei Sportvereinen/-verbänden, Medienunternehmen, Elite-Schulen des Sports oder privatwirtschaftlichen Unternehmen sein. Darüber sind die entsprechenden Nachweise zu erbringen. Es wird von den Bewerberinnen und Bewerbern vorausgesetzt, dass sie über Vorwissen und Erfahrung in Bereichen der Spielanalyse verfügen, wissenschaftlich arbeiten können und zugleich analytische Kenntnisse vorweisen können.

Darüber hinaus ist von den Bewerberinnen und Bewerbern ein Nachweis über die Anerkennung früheren und experimentellen Lernens zu erbringen. Dies geschieht durch den Nachweis der beruflichen Pflichten und Erfahrungen in Form einer detaillierten Beschreibung des Arbeitsfeldes der jeweiligen Bewerberin/des jeweiligen Bewerbers sowie durch Arbeitszeugnisse des derzeitigen/früheren Arbeitgebers. Die Bewerberinnen und Bewerber müssen zudem Qualifikationen, Erfahrung und Fähigkeiten in zwei der folgenden Bereiche nachweisen können:

- Trainertätigkeit über mindestens ein Jahr (Lizenz des jeweiligen Sportfachverbandes erforderlich)
- Praktikum/Mitarbeit in einer Spielanalyseabteilung bei einem internationalen Sportverein/-verband oder einer (Fach-)Hochschule von mindestens drei Monaten (Tätigkeitsbericht erforderlich)
- Praktikum/Mitarbeit in einem privatwirtschaftlichen Unternehmen, bei dem Bezug zu Spielanalysedaten besteht, von mindestens drei Monaten (Tätigkeitsbericht erforderlich)
- Praktikum/Mitarbeit in einer Medienabteilung eines Unternehmens, einer Medienanstalt, eines nationalen/internationalen Sportvereines/-verbandes, bei denen ein Bezug zu Spielanalysedaten besteht, über einen Zeitraum von mindestens drei Monaten (Tätigkeitsbericht erforderlich)
- Teilnahme an anderen Master-Studiengängen

Die Details zu der Anerkennung extern erbrachter Leistungen sind in §3d der Zulassungsordnung sowie §9 der Prüfungsordnung festgehalten.

Zudem ist für Bewerberinnen und Bewerber aus nicht deutschsprachigen Ländern ein Nachweis ausreichender deutscher Sprachkenntnisse mittels der „Deutschen Sprachprüfung für den Hochschulzugang“ (mindestens DSH-2) zwingend notwendig. Der Test darf zum Ende der Bewerbungsfrist nicht älter als zwei Jahre sein und ist ausnahmsweise nicht erforderlich, wenn ein Nachweis über Deutsch als Muttersprache geführt wird.

Der Studiengang M.A. Spielanalyse ist auf die Anzahl von 20 Teilnehmern begrenzt. Er beginnt jeweils zum Wintersemester und wird erstmals zum WS 2015/16 angeboten werden. Die Aufnahme wird zunächst im zweijährigen Rhythmus erfolgen.

## 2.2 Struktur und wesentliche Elemente

Der Weiterbildungsmaster M.A. Spielanalyse ist berufsbegleitend angelegt und kann, bei einem Studium entsprechend des vorgesehenen Studienplans, innerhalb von vier Semestern – in einem Zeitraum von zwei Jahren – abgeschlossen werden. Dabei sind insgesamt sieben Module zu absolvieren (Tabelle 1), die sich vom gesamten Arbeitsaufwand (Workload) nahezu gleichmäßig über die einzelnen Semester verteilen. Die Präsenzphasen finden ausschließlich in Präsenzwochen von je drei bis vier Unterrichtstagen statt. Darüber hinaus ist in den Modulen eine Studienbegleitung durch E-Learning vorgesehen.

Tabelle 1: Übersicht der Module des M.A. Spielanalyse

Modulabkürzung	Modultitel
M1	Leistungsdiagnostik im Sport – Grundlagen / Einordnung der Spielanalyse
M2	Methoden zur Untersuchung wissenschaftlicher Fragestellungen
M3	Innovationsorientierte Einzelspieleranalyse und Talent-Identifikation
M4	Vermittlung von dem Einsatz und der Anwendung von Software-Systemen / Datenbanken
M5	Spielanalyse unter Berücksichtigung des Datenniveaus – qualitative und quantitative Spielanalyse
M6	Spiel- und Trainingsanalyse unter der Berücksichtigung der Zeitebene – On-/Offline
M7	Masterthesis

Zudem wurde der anwendungsorientierte Gedanke des Weiterbildungsmasters bei der Ausgestaltung der Module umgesetzt. Daher wurde großen Wert auf einen direkten Berufsbezug sowie eine Verknüpfung von Wissenschaft und Praxis gelegt.

Tabelle 2: Studienplan des M.A. Spielanalyse

Semester	Modulbezeichnung		Präsenz-Studium		Selbststudium		Summe/Modul		Summe/Semester	
			Credits <sup>1</sup>	Workload	Credits	Workload	Credits	Workload	Credits	Workload
1 (WiSe)	M1	Leistungsdiagnostik im Sport	1CP	30h	10CP	250h	11CP	280h	23CP	584h
	M2	Methoden zur Untersuchung wiss. Fragest.	1CP	29h	7CP	175h	8CP	204h		
	M3	Innovationsorientierte Einzelspieleranalyse	1CP	25h	3CP	75h	4CP	100h		
	Präsenzzeit: 84h = 112 UStd <sup>2</sup> ; bei 10 UStd/Tag: 3 Präsenzwochen á 3 bzw. 4 Unterrichtstage									
2 (SoSe)	M3	Innovationsorientierte Einzelspieleranalyse	1CP	25h	2CP	50h	3CP	75h	22CP	550h
	M4	Software-Systeme / Datenbanken	1CP	25h	6CP	150h	7CP	175h		
	M5	Qualitative und quantitative Spielanalyse	1,5CP	38h	10,5CP	262h	12CP	300h		
	Präsenzzeit: 88h = 118 UStd; bei 11 UStd/Tag: 3 Präsenzwochen á 3 bzw. 4 Unterrichtstage									
3 (WiSe)	M5	Qualitative und quantitative Spielanalyse	0,5CP	15h	3,5CP	90h	4CP	105h	20CP	508h
	M6	Spiel- und Trainingsanalyse – On-/Offline	3CP	78h	13CP	325h	16CP	403h		
	Präsenzzeit: 95h = 127 UStd; bei 11 UStd/Tag: 3 Präsenzwochen á 3 bzw. 4 Unterrichtstage									
4 (SoSe)	M7	Masterthesis	2CP	50h	23CP	575h	25CP	625h	25CP	625h
	Präsenzzeit: 50h = 67 UStd; bei 11 UStd/Tag: 1 Präsenzwoche á 6 Unterrichtstage									
<b>SUMME</b>			<b>12CP</b>	<b>315h</b>	<b>78CP</b>	<b>1952h</b>			<b>90CP</b>	<b>2267h</b>

<sup>1</sup> 1 CP = 25h Workload

<sup>2</sup> Unterrichtsstunde (UStd) = 45 Minuten

Um einen Eindruck der Planung der Präsenzzeiten zu erhalten, sind nachfolgend exemplarisch die Präsenzwochen dargestellt:

Tabelle 3: Terminierung der Präsenzwochen für den ersten Studienjahrgang (2015-2017)

1. Semester (WiSe 2019/20)						2. Semester (SoSe 2020)					
Okt.	Nov.	Dez.	Jan.	Feb.	Mrz.	Apr.	Mai	Jun.	Jul.	Aug.	Sep.
	PW 1		PW 2		PW 3		PW 4		PW 5	PW 6	
3. Semester (WiSe 2020/21)						4. Semester (SoSe 2021)					
Okt.	Nov.	Dez.	Jan.	Feb.	Mrz.	Apr.	Mai	Jun.	Jul.	Aug.	Sep.
PW 7			PW 8		PW 9		PW 10				

PW = Präsenzwoche

In jeder Präsenzwoche werden zwischen 24 und 32 Stunden Unterricht abgehalten. Dies entspricht 32 bis 43 Unterrichtsstunden á 45 Minuten.

### 2.3 Betreuung Selbststudium

Durch das Selbststudium im M.A. Spielanalyse sollen die Studierenden die in der Präsenzwoche vermittelten Inhalte vertiefen und in ihren Arbeitsalltag implementieren. Dieses Selbststudium wird von den jeweiligen Modulbeauftragten betreut, die bei Anfragen stets per E-Mail oder Telefon zur Verfügung stehen. Als digitaler Lernraum wird den Studierenden Moodle zur Verfügung gestellt. Nachfolgend sind die geplanten Selbststudienaufgaben in den einzelnen Modulen aufgeführt. Zudem wird aus Tabelle 4 ersichtlich, welche Formen des E-Learnings im M.A. Spielanalyse genutzt werden.

Tabelle 4: Selbststudienaufgaben und Formen des E-Learnings im M.A. Spielanalyse

Modul	Aufgaben	Zeitraum	E-Learning-Form
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hausarbeit – Erstellung eines innovativen Exposés zu einer selbst generierten Fragestellung (4.000 Wörter)</li> <li>2. Wissenschaftlichen Kenntnisstand zur Spielanalyse erarbeiten</li> <li>3. Präsentation von Inhalten (explizit und implizit)</li> <li>4. Definition spielrelevanter Aktionen mit Befragung im beruflichen Umfeld - kritische Auseinandersetzung</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vor Ende des 1. Semesters</li> <li>2. Vor Beginn der 1. PW</li> <li>3. Zwischen PW 1 und 2</li> <li>4. Zwischen PW 1 und 2</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schriftliche Abgabe in Moodle</li> <li>2. Bereitstellung relevanter Literatur in Moodle</li> <li>3. Videokonferenz</li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hausarbeit – Anfertigen einer Studie mit geringem Umfang, Aufgabe 1 aus Modul 1 als Grundlage nutzen</li> <li>2. Kritische Auseinandersetzung mit Literatur zu statistischen Testverfahren</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vor Ende des 1. Semesters</li> <li>2. Zwischen PW 1 und 2</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schriftliche Abgabe in Moodle</li> <li>2. Aufgaben und Multiple-Choice-Tests in Moodle</li> </ol>
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Erstellung eines Konzepts zur Talentdiagnostik</li> <li>2. Projektdokumentation – Eigene Talenttests durchführen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ab PW 3 bis zum Start der 5. PW</li> <li>2. Zwischen PW 3 und 4</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Feedback bei Abgabe von Zwischenberichten</li> <li>2. Siehe 1.</li> </ol>
4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Einarbeitung in diverse Analyse-Software – kritische Auseinandersetzung</li> <li>2. Hausarbeit – Anforderungen an ein ‚perfektes Analysetool‘</li> <li>3. Datenbanken</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vor dem Start der 4. PW</li> <li>2. Vor dem Ende des 2. Semesters</li> <li>3. Zwischen PW 4 und 5</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bereitstellung von Analyse-Software</li> <li>2. Schriftliche Abgabe in Moodle</li> <li>3. Vorlesungen (Webinar) – anschließend werden Aufgaben in Moodle gestellt mit Test</li> </ol>
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konzepterstellung zu individueller Spielidee</li> <li>2. Qualitative Auswertungen mit statistischen Daten stützen</li> <li>3. Ableitungen aus Trainerphilosophie – Lösungen für Trainingsarbeit entwickeln, Musterszenen finden</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ab PW 5 bis zum Start der 8. PW</li> <li>2. Zwischen PW 7 und 9</li> <li>3. Zwischen PW 8 und 9</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fortschrittsberichte in Moodle hochladen</li> <li>2. z.B. Organizer-Projekte erstellen und hochladen – Webinar</li> <li>3. Ggf. Videokonferenzen mit fiktiver Trainingsvorbereitung</li> </ol>
6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Trainingsanalysen</li> <li>2. Gegnervorbereitung – Liveanalyse – Nachbereitung</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Während des gesamten 3. Semesters</li> <li>2. Ab PW 5 bis zum Anfang PW 7</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Trainingsanalysen mit Schwerpunkten aus dem Spielphasen-Modell – Fortschrittsberichte + exemplarische Videos hochladen</li> <li>2. Webinare mit Einspielung von Live-Spielen, die online analysiert werden müssen + Nachbereitung diverser Spiele – Organizer-Projekte anfertigen</li> </ol>

## 2.4 Lernziele

Durch das Studium M.A. Spielanalyse sollen die AbsolventInnen nachweisen, dass sie sich die inhaltlichen Spezifika im jeweiligen Sportspiel sowie innovative methodische Instrumentarien erworben haben, um fachliche Zusammenhänge zu überblicken und die Fähigkeit besitzen, wissenschaftliche Methoden und Erkenntnisse bei der Spielanalyse und den damit verbundenen Schritten der Prozesskette systematischer Spielanalysen (Datengenerierung, -auswertung/-interpretation, -präsentation und -verwaltung) anzuwenden. Außerdem kann durch das Masterstudium ein Kenntnisstand des Faches und seiner Forschungsmethoden nachgewiesen werden, der auf einen späteren Eintritt in ein Promotionsstudium vorbereitet.

Darüber hinaus haben alle Module themenspezifische Lernziele, die in der folgenden Übersicht kompakt dargestellt sind (

Tabelle 5).

Tabelle 5: Lernziele der einzelnen Module

Modul		Lernziele
M1	Leistungsdiagnostik im Sport – Grundlagen / Einordnung der Spielanalyse	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Studierenden erlangen detailliertes Wissen über leistungsdiagnostische Verfahren</li> <li>- Sie beherrschen die Terminologie und Methoden der systematischen Spielanalyse</li> <li>- Die Studierenden lernen die Prozesskette der systematischen Spielanalyse kennen</li> <li>- Sie werden mit den unterschiedlichen Ebenen der Spielanalyse vertraut gemacht (Mannschafts-/Spieleranalyse)</li> <li>- Die Studierenden sollen in der Lage sein, sinnvolle Leistungsparameter zu formulieren, um einen eigenen „Analysebaum“ zu erstellen</li> <li>- Sie lernen die Auswirkungen unterschiedlicher Vermittlungstheorien (u.a. implizit / explizit) kennen und sind in der Lage, diese situationsgerecht anzuwenden</li> </ul>
M2	Methoden zur Untersuchung wissenschaftlicher Fragestellungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Studierenden sollen Grundlagen empirischer Arbeitsmethoden kennen</li> <li>- Sie können empirische Forschungsergebnisse verstehen, analysieren und beurteilen</li> <li>- Die Studierenden lernen Probleme der sportwissenschaftlichen Arbeitsmethoden kennen, einzuschätzen und anwendungsorientiert zu lösen</li> <li>- Auf Basis der erlernten Fähigkeiten sind sie in der Lage, empirische Untersuchungen zu planen, organisieren, durchführen, auswerten und präsentieren zu können</li> <li>- Die Studierenden beherrschen Techniken quantitativer und qualitativer Sozialforschung</li> <li>- Sie beherrschen zudem elementare Methoden der deskriptiven und schließenden Statistik</li> <li>- Die Studierenden sollen statistische Prüfverfahren können</li> <li>- Sie beherrschen Grundlagen der Klassischen Testtheorie</li> <li>- Die Studierenden beherrschen Beobachtungsmethoden</li> </ul>
M3	Innovationsorientierte Einzelspieleranalyse und Talent-Identifikation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Studierenden sollen einen detaillierten Wissensstand in den Methoden der Datenerhebung besitzen und diesen innovativ weiterentwickeln</li> <li>- Die Studierenden entwickeln Methoden zur Messbarkeit der leistungsrelevanten Faktoren und können diese in der Praxis durchführen</li> </ul>

Modul		Lernziele
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Studierenden können sich auf Basis der leistungsimmanenten Faktoren kritisch mit dem Talentbegriff auseinandersetzen</li> <li>- Sie sind in der Lage, auf Basis des Moduls 2 die Ergebnisse archivieren zu können und Rückschlüsse zur Entwicklung von Talenten valide zu ziehen</li> <li>- Die Studierenden sollen ein Konzept zur ganzheitlichen Talent-Diagnostik erstellen</li> </ul>
M4	Vermittlung von dem Einsatz und der Anwendung von Software-Systemen / Datenbanken	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Studierenden lernen die der Software und den Datenbanken zugrundeliegende Technologie kennen</li> <li>- Sie werden befähigt, kompetente NutzerInnen von Software / Datenbanksystemen zu sein</li> <li>- Die Studierenden sollen in der Lage sein, sich an der Entwicklung von Datenbanken zu beteiligen und Daten sinnvoll zu verwalten</li> <li>- Sie können Systeme in verschiedenen Workflows einsetzen</li> </ul>
M5	Spielanalyse unter Berücksichtigung des Datenniveaus	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Studierenden erlangen detailliertes Wissen über verschiedene Methoden der Datengenerierung (qualitativ/quantitativ)</li> <li>- Sie sollen in der Lage sein, Kriterien für die verschiedenen Methoden zu entwickeln</li> <li>- Es werden Spiele aus dem jeweiligen Tätigkeitsfeld der Studierenden analysiert, dabei sollen sie Daten beider Ebenen erheben und auf Grundlage der bereits erworbenen Fachkompetenz interpretieren und präsentieren</li> <li>- Die Studierenden sollen befähigt werden, ein kritisches Bewusstsein gegenüber der Interpretation der Daten zu zeigen</li> <li>- Sie sollen befähigt werden die Ergebnisse der Analysen zu nutzen, um adäquate Lösungen für eine erfolgreiche Umsetzung in der Praxis zu finden</li> <li>- Die Studierenden sollen den Einfluss ihrer Präsentation auf die praktische Umsetzung bewerten können, beispielsweise ob Änderungen vorgenommen wurden oder nicht, und wenn ja, welche dies sind (ausgehend von der Analyse)</li> </ul>
M6	Spiel- und Trainingsanalyse unter Berücksichtigung der Zeit-Ebene	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Studierenden erlangen detailliertes Wissen über verschiedene Methoden der Datengenerierung (On-/Offline)</li> <li>- Sie sollen Methoden zur Online- sowie Offline-Analyse entwickeln können</li> <li>- Die Studierenden sollen berufsbezogen an praktischen Beispielen Spiele analysieren können. Dabei erheben sie Daten der gleichen Spiele (ggf. Trainingseinheiten) in den unterschiedlichen Zeitebenen, interpretieren und präsentieren diese</li> <li>- Sie sollen befähigt werden, sowohl on- als auch offline – auf Basis der gewonnenen Daten – das Spiel/Training erfolgreich zu steuern (z.B. Halbzeitanalysen)</li> <li>- Die Studierenden sollen in der Aufmerksamkeitsfähigkeit geschult sein</li> </ul>
M7	Masterthesis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Studierenden sind in der Lage, ein Forschungsdefizit im Bereich der Spielanalyse in dem jeweiligen Sportspiel zu erkennen und darauf basierend eine Frage zielgerichtet und präzise zu formulieren</li> <li>- Sie beherrschen entsprechende Verfahren und Methoden, um die Fragestellung umzusetzen und sind zudem in der Lage, die Erkenntnisse wissenschaftlich und kritisch zu diskutieren und die praktische Relevanz der Erkenntnisse zu verdeutlichen</li> <li>- Die Studierenden sollen dabei gewissenhaft und organisiert arbeiten und ein entsprechend adäquates Planungsverhalten zeigen</li> </ul>

## 2.5 Prüfungsformen und -durchführung

Die Rahmenprüfungsordnung für das Masterstudium an der DSHS Köln sieht eine vielfältige Liste von Prüfungsformen vor, die durch die Studienziele und Studieninhalte begründet und jeweils im Modulhandbuch benannt sind. Der Weiterbildungsmaster M.A. Spielanalyse greift die hier vorgegebenen Prüfungsmöglichkeiten auf und bietet sie variierend in den einzelnen Modulen an:

Tabelle 6: Prüfungsformen und Ermittlung der Gesamtnote

Modul		Prüfungsform	Ermittlung Gesamtnote
M1	Leistungsdiagnostik im Sport – Grundlagen / Einordnung der Spielanalyse	- Hausarbeit	
M2	Methoden zur Beantwortung wissenschaftlicher Fragestellungen	- Hausarbeit	
M3	Innovationsorientierte Einzelspieleranalyse und Talent-Identifikation	- Hausarbeit - Projektpräsentation	- 70% Hausarbeit - 30% Projektpräsentation
M4	Vermittlung von Einsatz und Nutzung von Software-Systemen / Datenbanken	- Hausarbeit - Präsentation	Arithmetisches Mittel der Teilleistungen
M5	Spielanalyse unter Berücksichtigung des Datenniveaus	- Projektpräsentation	
M6	Spiel- und Trainingsanalyse unter Berücksichtigung des Zeit-Levels	- Projektpräsentation	
M7	Masterthesis	- Thesis	

Die Prüfungen finden in der Regel am letzten Tag der jeweiligen Präsenzwoche statt. Sie können in einer der Präsenzwochen des darauffolgenden Semesters wiederholt werden. Die Studierenden werden zu Beginn des Semesters über die Prüfungs- und Wiederholungstermine informiert.

Die Prüfungsleistungen jedes Moduls werden vom Modulbeauftragten oder von den internen und externen Lehrenden bewertet. Die Masterthesis ist neben dem Erstprüfer auch durch einen Zweitprüfer zu begutachten.

Jede Prüfung sowie die Masterthesis kann zwei Mal wiederholt werden. Wird auch diese Wiederholungsprüfung nicht bestanden, so gilt die Prüfung als endgültig nicht bestanden. Näheres regelt die Prüfungsordnung.

### 3 Berufsfeldorientierung

---

In jeder Sportart ist die Leistungsoptimierung einer Mannschaft bzw. einer Spielerin/eines Spielers ein zentrales Ziel der Trainingsarbeit. Um dies zu erreichen, wenden Sportvereine und –verbände unterschiedliche Testverfahren und Leistungsdiagnostiken an, die entsprechend zur Wettkampf- und Trainingssteuerung genutzt werden. Dabei ist die systematische Spielanalyse ein immer wichtiger werdender Baustein, um vor allem technische sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Verhaltensweisen objektiv messen zu können. Dies ist vorrangig für die Leistungsbewertung der eigenen Mannschaft und in der Vorbereitung auf die bevorstehende gegnerische Mannschaft elementar. Im Sportspiel Fußball kann man die Bedeutung der systematischen Spielanalyse im Sinne der Leistungsoptimierung und Gegner-vorbereitung vor allem bei dem mitgliederstärksten nationalen Sportverband der Welt, dem DFB, erkennen. Für die A-Nationalmannschaft steht nicht nur ein Team aus drei Mitarbeitern zur Verfügung, sondern seit 2005 auch ein Team von Studierenden der DSHS für die wissenschaftliche Begleitung im Bereich der Spielanalyse. Darüber hinaus lässt die DFL einheitliche Spieldaten für die Bundesliga und die 2. Bundesliga erheben, die folglich den Analyseabteilungen der Bundesliga- und Zweitligavereine zur Verfügung gestellt werden. Für diese zentrale Datenerhebung werden entsprechende privatwirtschaftliche Unternehmen beauftragt, die zuvor die zugehörige Ausschreibung gewonnen haben und die Daten im Anschluss vermarkten und verkaufen dürfen. Um den Zuschlag zu bekommen, wird stets ein Investment von mehreren Millionen Euro fällig. Derzeit wird die zentrale Datenerhebung der beiden höchsten deutschen Spielklassen durch die Opta Sport Daten AG realisiert.

Zudem steigen in vielen Sportspielen die Anforderungen an die mediale Berichterstattung, da die Zuschauer zunehmend an komplexen taktischen Zusammenhängen und Interaktionen (sowohl innerhalb als auch zwischen Mannschaften) interessiert sind. Für eine valide Berichterstattung, die diese komplexen Zusammenhänge plastisch und verständlich darstellen soll, wird daher zukünftig auch von Medienschaffenden ein bestimmtes Fachwissen im spielanalytischen Bereich vorausgesetzt werden. Die Bedeutung spielanalytischer Fähigkeiten für Medienschaffende wird gegenwärtig durch verschiedene TV-Formate evident. Der Fernsehsender Sport1 (Sport1 GmbH, München, Deutschland) strahlt beispielsweise wöchentlich eine eigene Analysesendung – die LIGA total! Spieltaganalyse – aus, in der aus spielanalytischer Sicht über entscheidende Szenen aus den Bundesliga-Spielen des jeweiligen Wochenendes berichtet wird. Außerdem bietet der Pay-TV Sender Sky (Sky Deutschland AG, Unterföhring, Deutschland) bei ausgewählten Bundesliga-Spielen virtuelle Analysegrafiken innerhalb des Spiels an, um Charakteristika des Spiels oder eines Spielers aufzuzeigen. Darüber hinaus bietet das Zweite Deutsche Fernsehen (ZDF, Mainz, Deutschland) in der Sendung „Das aktuelle Sportstudio“ zum ‚Top-Spiel‘ des jeweiligen Spieltags eine kurze Spielanalyse an, die versucht Stärken bzw. Schwächen einer Mannschaft im entsprechenden Spiel hervorzuheben. Dementsprechend findet auf verschiedensten Kanälen eine spielanalytische Erklärung der Spielleistung durch Experten statt.

Der Weiterbildungsmaster M.A. Spielanalyse richtet sich daher an Bachelor(Diplom)-AbsolventInnen mit Vorerfahrung in einem spielanalytischen Bereich, die sich nach mehrjähriger Berufserfahrung durch eine akademische Ausbildung weiterqualifizieren möchten. Er ermöglicht die Fortführung bereits eingeschlagener Berufswege auf höherem Niveau und mit erweiterten Handlungskompetenzen und eröffnet neue Perspektiven in einem breiten Berufsfeld.



Dabei empfehlen sich die AbsolventInnen des Studiengangs insbesondere für folgende Handlungs- und Berufsfelder:

- Sie können die Koordination einer Analyseabteilung in einem nationalen/internationalen Sportverein/-verband übernehmen
- Sie können die Planung und Durchführung von Leistungs- und Hochleistungstraining begleiten und diesen Prozess spielanalytisch sowie sportwissenschaftlich unterstützen
- Sie können als Entwickler (beispielsweise neuer Datengenerierungs-Methoden) in privatwirtschaftlichen Unternehmen fungieren
- Sie können die mediale Berichterstattung wissenschaftlich-analyzierter und hintergründiger gestalten
- Sie können als Wissenschaftler alle Aspekte der Spielanalyse erforschen
- Sie können als Referenten auf nationalen und internationalen Kongressen auftreten und Fachbeiträge für Zeitschriften und Bücher verfassen

Es fehlt bisher an standardisierten Ausbildungsstrukturen im Bereich der Spielanalyse. Der M.A. Spielanalyse trägt dazu bei ein Qualifikationsmaß für Spielanalysten/mit Spielanalyse-daten arbeitenden Personen zu schaffen. Damit heben sich die AbsolventInnen klar von den Mitbewerbern im Arbeitsfeld „Spielanalyse“ ab. Daher sind die Voraussetzungen gegeben, dass sie leitende Positionen übernehmen können/werden.

Durch die Zusammenarbeit von Experten aus der Wissenschaft und Praxis konnte ein Curriculum entwickelt werden, das den Anforderungen des Arbeitsmarktes „Spielanalyse“ und somit auch den einzelnen Berufsfeldern gerecht wird. Die stetige Anwendungsorientierung des Studiengangs sichert darüber hinaus den Bezug zu den potentiellen und tatsächlichen Arbeitsfeldern und qualifiziert die Studierenden in diesen Bereichen. Der Erwerb der notwendigen Kompetenzen steht dabei im Vordergrund.

---

## 4 Anmeldung und Beratung

---

### 4.1 Beratungs- und Betreuungsangebote

Das Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik (ITS) der DSHS übernimmt die Beratung und Betreuung der Studierenden bzw. der Studieninteressenten und die Organisation des Studiengangs. Interessenten und Studierende können sich jederzeit von den Mitarbeitern des ITS per E-Mail, telefonisch oder persönlich beraten lassen. Der Austausch von ausbildungsrelevanten Unterlagen erfolgt über die Internetplattform ‚Moodle‘ der DSHS. Für fachliche Fragen stehen während der Präsenzphasen die Modulbeauftragten zur Verfügung. Diese können darüber hinaus per E-Mail oder telefonisch kontaktiert werden.

### 4.2 Anmeldung und Einschreibung

Eine verbindliche Anmeldung für den Studiengang ist ab ... möglich. Interessenten können sich bereits heute beim ITS, per E-Mail unter Angabe ihrer Kontaktdaten vormerken lassen. Sie erhalten dann alle notwendigen Unterlagen sowie weiterführende Informationen, die für die Anmeldung und Einschreibung relevant sind, sobald diese vorliegen.

Die Bewerbungsfrist für die Aufnahme zum M.A. Spielanalyse wird rechtzeitig vor Beginn des Studiums von der DSHS Köln bekannt gegeben. Die Bewerbungsfrist ist der Homepage zu entnehmen.

Dem Aufnahmeantrag sind voraussichtlich beizufügen:

- Nachweis (Zeugnis) über ein abgeschlossenes Hochschulstudium (Bachelor, Diplom, etc.) mit  $\geq 180$  ECTS
- Nachweis über eine mindestens einjährige Berufserfahrung in einem spielanalyse relevanten Berufsfeld
- Nachweis ausreichend deutscher Sprachkenntnisse für Bewerberinnen und Bewerber aus nicht deutschsprachigen Ländern
- Nachweis über die erforderlichen englischen Sprachkenntnisse
- Nachweis über die Anerkennung früheren und experimentellen Lernens
- Lebenslauf mit Foto
- Persönliches Motivationsschreiben

Die Durchführung des Zugangsverfahrens obliegt dem Zugangsausschuss, der vom Rektorat der DSHS auf Vorschlag der Studiengangsleitung des M.A. Spielanalyse bestellt wird.

## 5 Durchführung des Studiengangs

### 5.1 Lehrkräfte

Für die inhaltliche Umsetzung und folglich auch für die Berufung des geeigneten Lehrpersonals sind die Beauftragten der einzelnen Module zuständig. Die unten genannten Modulbeauftragten sind ebenfalls als Lehrkräfte des Studiengangs eingesetzt.

Neben den Lehrkräften der DSHS Köln werden auch externe Lehrende für die praxisnahe Umsetzung des Curriculums eingesetzt. Diese verfügen über herausragende Qualifikationen im Bereich der Spielanalyse und sind in ihrem Fachbereich anerkannte Experten.

Folgende Personen sind aktuell für den Einsatz als Modulbeauftragte im Studiengang M.A. Spielanalyse vorgesehen:

Tabelle 7: Modulbeauftragte im M.A. Spielanalyse

Funktion	Name	Position
Studiengangsleitung	Univ.-Prof. Dr. Daniel Memmert	Leiter des Instituts für Trainingswissenschaft und Sportinformatik der Deutschen Sporthochschule Köln
Modulbeauftragte M1	Dr. Robert Rein	Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik
	Dr. Sebastian Schwab	Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik
Modulbeauftragte M2	Jun.-Prof. Dr. Stefanie Klatt	Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik
	Dr. Ben Noel	Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik
Modulbeauftragte M3	Dr. Timo Klein-Soetebier	Lehrbeauftragter im Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik
Modulbeauftragter M4	Dr. Timo Klein-Soetebier	Lehrbeauftragter im Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik
	Fabian Wunderlich	Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik
Modulbeauftragter M5	Dr. Stephan Nopp	Spielanalyst der DFB A-Nationalmannschaft / Leiter der Abteilung Technologie & Innovation beim DFB
Modulbeauftragter M6	Dr. Stephan Nopp	s.o.
Modulbeauftragter M7	Univ.-Prof. Dr. Daniel Memmert	s.o.



## 5.2 Organisation

Die Organisation des Studiengangs wird von dem Studiengangskoordinator übernommen. Dieser übernimmt in Absprache mit den Modulbeauftragten die Prüfungsorganisation, ist in Absprache mit der Studiengangsleitung Ansprechpartner bzgl. Kooperationen als auch für die Studierenden und ist zudem für die Finanzen zuständig.

## 5.3 Kosten

Die Studiengebühren belaufen sich auf ca. 1.850 € pro Semester, also gesamt 7.400 €. Die Gebühren sind jeweils zu Beginn des Semesters zu zahlen. Da die Studierenden im Weiterbildungsmaster M.A. Spielanalyse einen Vollstudierenden-Status haben, ist zusätzlich zu den Studiengebühren der Semestersozialbeitrag zu entrichten. Derzeit beträgt dieser 273,10 €. Reisekosten, Kosten für die Unterbringung und Verpflegung während der Präsenzphasen, Kosten für Literatur etc. sind in den zuvor gelisteten Beträgen nicht enthalten.