



**Deutsche  
Sporthochschule Köln**  
German Sport University Cologne

Modulhandbuch des  
Weiterbildungs-Studiengangs  
M.A. Spielanalyse

<b>Modul:</b>	<b>Leistungsdiagnostik im Sport – Grundlagen / Einordnung der Spielanalyse</b>
<b>Studiengang:</b>	<b>M.A. Spielanalyse (WB-Master)</b>
<b>Gültig für Studienanfänger/innen ab:</b>	<b>Wintersemester 2015/16</b>

Modultitel (Englisch)	Performance diagnostics in sports – basics / classification of match analysis
Kurzbezeichnung	M1
Studiensemester	1. FS
Studiendauer (Semester)	1
Workload Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	30 h / 250 h / 280 h
ECTS-Punkte Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	1 CP/ 10 CP/ 11 CP
Lehrveranstaltungen des Moduls: Titel UStd/Art/Veranstaltungssprache	<p>a) Leistungsdiagnostische Testverfahren (Athletik / Technik / Taktik) 9 UStd / VL und SE / deutsch</p> <p>b) Systematische Spielanalyse 8 UStd / SE / deutsch</p> <p>c) Coaching Process 23 UStd / SE und ÜB / deutsch</p>
Kompetenzorientierte Lernziele	<p>Die Studierenden erwerben grundlegendes theoretisches Wissen über die wichtigsten Elemente der Spielanalyse und lernen sportartübergreifend leistungsdiagnostische Testverfahren kennen.</p> <p>a) Leistungsdiagnostische Testverfahren Einführend erlangen die Studierenden einen Überblick über leistungsdiagnostische Testverfahren im Sport sowohl auf der Ebene des Trainings als auch des Wettkampfs und wissen daher die Unterschiede zwischen Spielfähigkeit und Spielleistung einzuordnen. Die Studierenden sind in der Lage, die Vor- und Nachteile verschiedener Testverfahren objektiv bewerten und aus einem Portfolio diverser Testverfahren für unterschiedliche Sportarten zweckgemäß auswählen und anwenden zu können. Die Studierenden können wichtige Parameter der Testverfahren kritisch interpretieren und unter Berücksichtigung des Niveaus der getesteten Sportler / Mannschaften in der Trainingsplanung und –steuerung anwenden. Dabei können sie die Aussagekraft von Labor- bzw. Felduntersuchungen sportartspezifisch einschätzen und interpretieren.</p> <p>b) Systematische Spielanalyse Die Studierenden sind in der Lage Leistungsindikatoren sportartspezifisch zu definieren (flow charts) und auf unterschiedlichen Ebenen zu validieren (Trainer; inter-operator). Sie können dabei Leistungsindikatoren anhand aussagekräftiger Szenen kontextualisieren und deren Wichtigkeit für die Analyse einordnen. Die Studierenden sind zudem in der Lage die Prozesskette der systematischen Spielanalyse auf die Mannschafts- bzw. Individualanalyse anzuwenden.</p> <p>c) Coaching Process Die Studierenden sind in der Lage die Grundelemente des</p>

	Feedforward und -backs, als Teil des Coaching Process, sportartspezifisch anzuwenden und dabei die verschiedenen Ebenen der Analysen (physiologisch, Time/Motion, Technik) zu beachten. Die Studierenden erkennen die Unterschiede im objektiven Briefing von Trainern bzw. Mannschaften und Individualsportlern im Trainings- und Wettkampfprozesses, um so zur Leistungsoptimierung beizutragen. Sie sind darüber hinaus in der Lage, den Einfluss ihrer Analyse auf die Spielleistung bzw. deren Umsetzung in Wettkampf / Training kritisch zu reflektieren und ggf. neue Ansätze zu entwickeln. Dabei lernen die Studierenden die Auswirkungen unterschiedlicher Vermittlungstheorien (u.a. implizit / explizit) kennen und anzuwenden und sind dadurch in der Lage einzuschätzen, wie die Präsentation der Analyse wahrgenommen wurde (von Trainer / Spieler) und wann in welcher Art und Weise Feedback gegeben werden sollte. Die Studierenden sind in der Lage die Umsetzung im Trainingsbetrieb zu evaluieren.
Zentrale Inhaltsbereiche	s.o.
Lehr- und Lernmethoden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurse mit Gruppen-, Kleingruppen-, und Partnerarbeit</li> <li>• Vorlesung</li> <li>• Entdeckendes Lernen</li> <li>• Lernen durch Erfahrungen</li> <li>• E-Learning Einheit: Abgabe von Aufgaben in Moodle; Videokonferenz</li> </ul>
Empfohlene Literatur	Konkrete Literaturempfehlungen werden in den jeweiligen Veranstaltungen durch die Dozierenden im Verlauf des Semesters bekannt gegeben.
Modulart	Pflicht
Teilnahme- bzw. Zulassungsvoraussetzungen	Einreichung von 30 Credit Points (Anerkennung externer Leistungen) mit Abgabe der Bewerbungsunterlagen
Lernerfolgskontrolle	Lernerfolgskontrollen finden statt. Die konkreten Angaben dazu werden zu Beginn des Semesters in den Veranstaltungen bekannt gegeben.
Prüfungsleistung	Hausarbeit
Gewichtung der Modulnote	
Modulbeauftragte/r	Dr. Sebastian Schwab / Dr. Robert Rein

\* Am Sportpark Müngersdorf 6, 50933 Köln (Müngersdorf) \* Telefon: 0221 4982 – 0 \* Fax (zentral): 0221 4982 8330 \*

\* E-Mail: [name@dshs-koeln.de](mailto:name@dshs-koeln.de) \* URL: <http://www.dshs-koeln.de> \*

\* Öffentliche Verkehrsmittel: Linie 1, 141, 143 und 144 \*

Änderungen vorbehalten

<b>Modul:</b>	<b>Methoden zur Untersuchung wissenschaftlicher Fragestellungen</b>
<b>Studiengang:</b>	<b>M.A. Spielanalyse (WB-Master)</b>
<b>Gültig für Studienanfänger/innen ab:</b>	<b>Wintersemester 2015/16</b>

Modultitel (Englisch)	Methods to examine research problems
Kurzbezeichnung	M2
Studiensemester / Studiendauer (Semester)	1. FS
Studiendauer (Semester)	1
Workload Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	29 h / 175 h / 204 h
ECTS-Punkte Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	1 CP / 7 CP / 8 CP
Lehrveranstaltungen des Moduls: Titel UStd/Art/Veranstaltungssprache	<p>a) Theoretische Einführung in Forschungsmethoden und statistische Verfahren 13 UStd / VL und SE / deutsch</p> <p>b) Praktische Einführung in Analyse und Auswertung von sportwissenschaftlichen Daten 15 UStd / SE / deutsch</p> <p>c) Entwicklung, Planung der Umsetzung und Präsentation einer sportwissenschaftlichen Forschungs idee 11 UStd / SE und ÜB / deutsch</p>
Kompetenzorientierte Lernziele	<p>Kenntnisse auf dem Gebiet des wissenschaftlichen und vor allem empirischen Arbeitens. Fähigkeiten zur Anwendung PC-gestützter Auswertungstechniken.</p> <p>a) Theoretische Einführung in Forschungsmethoden und statistische Verfahren (VL)</p> <p>Die Studierenden gewinnen Kenntnisse über statistische Verfahren, können sportwissenschaftliche Fragestellungen generieren, geeignete Forschungsmethoden und statistische Verfahren wählen und Ergebnisse anwendungsorientiert interpretieren.</p> <p>Deskriptive Statistik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Häufigkeitsanalyse/Kreuztabellen</li> <li>- Lage-/Streuungsmaße</li> <li>- Korrelation</li> <li>- Lineare Regression</li> </ul> <p>Inferenzstatistik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Statistische Hypothesenbildung</li> <li>- Verfahren zur Verteilungsüberprüfung: Chi<sup>2</sup>-Test</li> <li>- T-Test-Familie</li> <li>- Nichtparametrische Verfahren</li> <li>- Beurteilung der Korrelationskoeffizienten</li> </ul> <p>Forschungsmethoden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Forschungsfrage, Variablentypen)</li> <li>- Studien-Designs</li> <li>- Gütekriterien</li> </ul> <p>Qualitative Datenanalyse</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qualitative Inhaltsanalyse</li> <li>- Qualitative Beobachtungsverfahren</li> </ul>

	<p>b) Praktische Einführung in Analyse und Bewertung von sportwissenschaftlichen Daten (KS)</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage theoretisches Wissen über statistische Verfahren in die Praxis zu transferieren. Sie können eigenständig Software (Excel, SPSS) gebrauchen, um mittels der oben genannten statistischen Verfahren sportwissenschaftliche Fragestellungen zu beantworten. Die Studierenden können Probleme in Forschungsdesigns erkennen und Lösungsvorschläge generieren. Anhand praktischer Beispiele, Datensätze und ausgewählter publizierter Studien lernen die Studierenden problemorientiertes sportwissenschaftliches Arbeiten. Der Schwerpunkt soll hierbei auf der Bearbeitung von praxisnahen Beispielen aus dem Berufsalltag eines Spielanalysten liegen.</p> <p>c) Umsetzung und Präsentation einer sportwissenschaftlichen Forschungsidee (KS)</p> <p>Die Studierenden können eine sportwissenschaftliche Fragestellung anhand der erlernten Methoden und statistischen Testverfahren beantworten. Sie sind in der Lage Studien zu planen, konzeptionell auszuarbeiten, die generierten Ergebnisse praxisrelevant zu interpretieren und wissenschaftlich zu präsentieren. Die Studierenden werden demnach befähigt, wissenschaftliche Studien eigenständig durchzuführen.</p>
Zentrale Inhaltsbereiche	s.o.
Lehr- und Lernmethoden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurse mit Gruppen-, Kleingruppen-, und Partnerarbeit</li> <li>• Vorlesung</li> <li>• Entdeckendes Lernen</li> <li>• Lernen durch Nachahmung</li> <li>• Lernen durch Wiederholung</li> <li>• Lernen durch Erfahrungen</li> <li>• E-Learning Einheit: Multiple-Choice Tests (Moodle)</li> </ul>
Empfohlene Literatur	Konkrete Literaturempfehlungen werden in den jeweiligen Veranstaltungen durch die Dozierenden im Verlauf des Semesters bekannt gegeben.
Modulart	Pflicht
Teilnahme- bzw. Zulassungsvoraussetzungen	-
Lernerfolgskontrolle	Lernerfolgskontrollen finden statt. Die konkreten Angaben dazu werden zu Beginn des Semesters in den Veranstaltungen bekannt gegeben.
Prüfungsleistung	Hausarbeit
Gewichtung der Modulnote	
Modulbeauftragte/r	Jun.-Prof. Dr. Stefanie Klatt / Dr. Ben Noel

\* Am Sportpark Müngersdorf 6, 50933 Köln (Müngersdorf) \* Telefon: 0221 4982 – 0 \* Fax (zentral): 0221 4982 8330 \*

\* E-Mail: [name@dshs-koeln.de](mailto:name@dshs-koeln.de) \* URL: <http://www.dshs-koeln.de> \*

\* Öffentliche Verkehrsmittel: Linie 1, 141, 143 und 144 \*

Änderungen vorbehalten

<b>Modul:</b>	<b>Innovationsorientierte Einzelspieleranalyse und Talent-Identifikation</b>
<b>Studiengang:</b>	<b>M.A. Spielanalyse (WB-Master)</b>
<b>Gültig für Studienanfänger/innen ab:</b>	<b>Wintersemester 2015/16</b>

Modultitel (Englisch)	Innovation-focused individual player analysis and talent identification
Kurzbezeichnung	M3
Studiensemester	1.-2. FS
Studiendauer (Semester)	2
Workload Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	50 h / 125 h / 175 h
ECTS-Punkte Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	2 CP / 5 CP / 7 CP
Lehrveranstaltungen des Moduls: Titel UStd/Art/Veranstaltungssprache	<p>a) Talent-Theorien und Modelle 12 UStd / VL und SE / deutsch</p> <p>b) Talentkriterien 28 UStd / SE / deutsch</p> <p>c) Datenverwaltung/Netzwerkentwicklung 13 UStd / SE und ÜB / deutsch</p>
Kompetenzorientierte Lernziele	<p>a) Talent-Theorien und Modelle Einführend erlangen die Studierenden einen Überblick zum Talentbegriff im Allgemeinen sowie zu konkreten Talent-Theorien und Modellen im Sport. Die Studierenden sind in der Lage, sich kritisch mit diesen Theorien und Modellen auseinanderzusetzen, diese sportartspezifisch anzuwenden und zu interpretieren sowie innovativ weiterzuentwickeln.</p> <p>b) Talentkriterien Die Studierenden sind in der Lage, sportartspezifische, objektive sowie subjektive Talentparameter aufbauend auf aktuellen Talentsichtungsverfahren zu identifizieren, sich kritisch damit auseinanderzusetzen und zu erweitern. Die Verfahren der Spielanalyse sollen dabei auf den individuellen Bereich erweitert werden. Die Studierenden sind zusätzlich in der Lage, technische, taktische sowie allgemeine Verhaltensparameter in Längsschnittbeobachtungen zur Überprüfung von Leistungsentwicklungen in spezifischen, angepassten Analysekonzepten anzuwenden.</p> <p>c) Datenverwaltung/Netzwerkentwicklung Die Studierenden sind in der Lage, im Umgang mit Datenbanken individuelle Parameter langfristig zu verwalten und Prognosen zu erstellen. Sie sind weiterhin in der Lage, selbstorganisiert Netzwerke aufzubauen, um einen globalen Austausch spezifischer Informationen zu individuellen Leistungs-/Talentparametern durchzuführen.</p>
Zentrale Inhaltsbereiche	s.o.
Lehr- und Lernmethoden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurse mit Gruppen-, Kleingruppen-, und Partnerarbeit</li> <li>• Entdeckendes Lernen</li> <li>• Improvisieren</li> <li>• Lernen durch Nachahmung</li> <li>• Lernen durch Wiederholung</li> <li>• Lernen durch Erfahrungen</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>E-Learning Einheit: Abgabe der Aufgaben in Moodle / Feedback bei Abgabe von Zwischenberichten</li></ul>
Empfohlene Literatur	Konkrete Literaturempfehlungen werden in den jeweiligen Veranstaltungen durch die Dozierenden im Verlauf des Semesters bekannt gegeben.
Modulart	Pflicht
Teilnahme- bzw. Zulassungsvoraussetzungen	-
Lernerfolgskontrolle	Lernerfolgskontrollen finden statt. Die konkreten Angaben dazu werden zu Beginn des Semesters in den Veranstaltungen bekannt gegeben.
Prüfungsleistung	a) Hausarbeit b) Projektpräsentation
Gewichtung der Modulnote	a) 70% b) 30%
Modulbeauftragte/r	Dr. Timo Klein-Soetebier

\* Am Sportpark Müngersdorf 6, 50933 Köln (Müngersdorf) \* Telefon: 0221 4982 – 0 \* Fax (zentral): 0221 4982 8330 \*

\* E-Mail: [name@dshs-koeln.de](mailto:name@dshs-koeln.de) \* URL: <http://www.dshs-koeln.de> \*

\* Öffentliche Verkehrsmittel: Linie 1, 141, 143 und 144 \*

*Änderungen vorbehalten*

<b>Modul:</b>	<b>Vermittlung von dem Einsatz und der Anwendung von Software-Systemen/Datenbanken</b>
<b>Studiengang:</b>	<b>M.A. Spielanalyse (WB-Master)</b>
<b>Gültig für Studienanfänger/innen ab:</b>	<b>Wintersemester 2015/16</b>

Modultitel (Englisch)	Imparting the use of software systems / databases
Kurzbezeichnung	M4
Studiensemester	2. FS
Studiendauer (Semester)	1
Workload Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	25 h / 150 h / 175 h
ECTS-Punkte Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	1 CP / 6 CP / 7 CP
Lehrveranstaltungen des Moduls: Titel UStd/Art/Veranstaltungssprache	<p>a) Software-Systeme und Datenbanken Webinar (Selbststudium) VL und ÜB / deutsch</p> <p>b) Seminar Datenanalyse</p> <p>c) Praktische Arbeit mit Software-Systemen und Datenbanken 22 UStd / ÜB / deutsch/englisch</p>
Kompetenzorientierte Lernziele	<p><b>Vorlesung/Seminar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Studierenden sollen grundlegende Kenntnisse der Technologie von verschiedenen Softwaresystemen und unterschiedlichen Datenbanken erwerben</li> <li>- Diese sollen von Experten präsentiert und vorgestellt werden</li> <li>- Die Studierenden sollen den Umgang mit verschiedenen Softwaresystemen und Datenbanken erlernen</li> <li>- Die Studierenden sollen befähigt werden, unterschiedliche Parametergruppen und die jeweiligen Aussagemöglichkeiten integrativ auszuwerten und zu interpretieren</li> </ul> <p><b>Übung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorstellen des bisherigen Erfahrungen mit unterschiedlichen Softwaresystemen</li> <li>- Die Übung dient der praktischen Arbeit mit unterschiedlichen Softwaresystemen und Datenbanken.</li> <li>- Die praktische Arbeit wird von Experten unterstützt</li> <li>- Sportartübergreifend (kennenlernen verschiedener Sportarten und deren Anwendung) und Sportartspezifisch</li> <li>- Qualitative &amp; Quantitative Spielanalyse</li> <li>- Objektive und subjektive Wettkampfbeobachtung in Echtzeit</li> <li>- Erfassung und Auswertung von Basis- und erweiterten Statistiken</li> <li>- Player Efficiency Rating (PER) Plus/Minus (+/-) NBA/BBL Efficiency etc.</li> <li>- Die Studierenden sollen die erworbenen Kompetenzen in unterschiedlichen Einsatzgebieten anwenden und grundlegend beherrschen können.</li> </ul>
Zentrale Inhaltsbereiche	s.o.
Lehr- und Lernmethoden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurse mit Gruppen-, Kleingruppen-, und Partnerarbeit</li> <li>• Entdeckendes Lernen</li> <li>• Lernen durch Erfahrung</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>E-Learning Einheit: Bereitstellung von Analyse-Software; Webinare und anschließende Erfüllung von Aufgaben in Moodle</li></ul>
Empfohlene Literatur	Konkrete Literaturempfehlungen werden in den jeweiligen Veranstaltungen durch die Dozierenden im Verlauf der Veranstaltung bekannt gegeben.
Modulart	Pflicht
Teilnahme- bzw. Zulassungsvoraussetzungen	-
Lernerfolgskontrolle	Lernerfolgskontrollen finden statt. Die konkreten Angaben dazu werden zu Beginn des Semesters in den Veranstaltungen bekannt gegeben.
Prüfungsleistung	a) Hausarbeit b) Präsentation
Gewichtung der Modulnote	a) 50% b) 50%
Modulbeauftragte/r	Dr. Timo Klein-Soetebier / Fabian Wunderlich

\* Am Sportpark Müngersdorf 6, 50933 Köln (Müngersdorf) \* Telefon: 0221 4982 – 0 \* Fax (zentral): 0221 4982 8330 \*

\* E-Mail: [name@dshs-koeln.de](mailto:name@dshs-koeln.de) \* URL: <http://www.dshs-koeln.de> \*

\* Öffentliche Verkehrsmittel: Linie 1, 141, 143 und 144 \*

*Änderungen vorbehalten*

<b>Modul:</b>	<b>Spielanalyse unter Berücksichtigung des Datenniveaus – qualitative und quantitative Spielanalyse</b>
<b>Studiengang:</b>	<b>M.A. Spielanalyse (WB-Master)</b>
<b>Gültig für Studienanfänger/innen ab:</b>	<b>Wintersemester 2015/16</b>

Modultitel (Englisch)	Match analysis in consideration of data levels – qualitative and quantitative analysis
Kurzbezeichnung	M5
Studiensemester / Studiendauer (Semester)	2.-3. FS
Studiendauer (Semester)	2
Workload Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	53 h / 352 h / 405 h
ECTS-Punkte Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	2 CP / 14 CP / 16 CP
Lehrveranstaltungen des Moduls: Titel UStd/Art/Veranstaltungssprache	<p>a) Formen der Spielbeobachtung 3 UStd / VL / deutsch</p> <p>b) Methoden der qualitativen und quantitativen Spielbeobachtung 37 UStd / SE / deutsch</p> <p>c) Interpretation / Praxis-Bedeutung der Analyse 13 UStd / SE und ÜB / deutsch</p>
Kompetenzorientierte Lernziele	<p>Die Studierenden erwerben theoretische und praktische Kompetenzen der qualitativen und quantitativen Spielbeobachtung, deren Interpretation sowie Einordnung in die Praxis (Trainingssteuerung, Feedback, ...).</p> <p>a) Formen der Spielbeobachtung Die Studierenden sind in der Lage auf Basis der Theorien und Modelle zur Spielanalyse adäquate Methoden für den spezifischen Anwendungsfall auszuwählen – dies impliziert, dass die Studierenden die Unterschiede zwischen qualitativen und quantitativen Analysen formulieren können. Dementsprechend kennen sie die wichtigsten Elemente der Spielbeobachtung und können diese beurteilen und gegenüberstellen.</p> <p>b) Methoden der qualitativen Spielbeobachtung Die Studierenden sind in der Lage Spiele anhand qualitativer und quantitativer Gesichtspunkte zu analysieren und passende Software, deren Umgang sie im vorangegangenen Modul kennengelernt haben, zu verwenden. Sie sind zudem in der Lage die wichtigsten Variablen auszuwählen, zu erfassen und entsprechend eigenständig vorzustellen. Zusätzlich sind die Studierenden in der Lage qualitative Forschungsfragen zu entwickeln. Darüber hinaus können sie effizient mit den Datenmengen arbeiten, die zur Leistungsverbesserung immanenten Kriterien filtern und die Erkenntnisse entsprechend komprimiert darstellen.</p> <p>c) Interpretation / Praxis-Bedeutung der Analyse Die Studierenden sind in der Lage sich kritisch mit den Ergebnissen der Analysen auseinanderzusetzen und in die Trainingsplanung und -gestaltung zu implementieren und Fehlinterpretationen vorzubeugen. Zudem können sie sportartspezifische Variablen und Methoden in Anlehnung an die Spielidee des Trainers auswählen und analysieren.</p>

	Die Studierenden sind darüber hinaus in der Lage die Ergebnisse im Analyst-Trainer Gespräch objektiv und komprimiert wiederzugeben.
Zentrale Inhaltsbereiche	s.o.
Lehr- und Lernmethoden	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kurse mit Gruppen-, Kleingruppen-, und Partnerarbeit</li><li>• Vorlesung</li><li>• Entdeckendes Lernen</li><li>• Lernen durch Erfahrungen</li><li>• E-Learning Einheit: Fortschrittsberichte in Moodle einpflegen; Organizer-Projekte erstellen und hochladen (in Verbindung mit Webinaren); Videokonferenz mit fiktiver Trainingsvorbereitung</li></ul>
Empfohlene Literatur	Konkrete Literaturempfehlungen werden in den jeweiligen Veranstaltungen durch die Dozierenden im Verlauf des Semesters bekannt gegeben.
Modulart	Pflicht
Teilnahme- bzw. Zulassungsvoraussetzungen	-
Lernerfolgskontrolle	Lernerfolgskontrollen finden statt. Die konkreten Angaben dazu werden zu Beginn des Semesters in den Veranstaltungen bekannt gegeben.
Prüfungsleistung	Projektpräsentation
Gewichtung der Modulnote	
Modulbeauftragte/r	Dr. Stephan Nopp

\* Am Sportpark Müngersdorf 6, 50933 Köln (Müngersdorf) \* Telefon: 0221 4982 – 0 \* Fax (zentral): 0221 4982 8330 \*

\* E-Mail: [name@dshs-koeln.de](mailto:name@dshs-koeln.de) \* URL: <http://www.dshs-koeln.de> \*

\* Öffentliche Verkehrsmittel: Linie 1, 141, 143 und 144 \*

Änderungen vorbehalten

<b>Modul:</b>	<b>Spiel- und Trainingsanalyse unter der Berücksichtigung der Zeitebene – On-/Offline</b>
<b>Studiengang:</b>	<b>M.A. Spielanalyse (WB-Master)</b>
<b>Gültig für Studienanfänger/innen ab:</b>	<b>Wintersemester 2015/16</b>

Modultitel (Englisch)	Performance analysis in consideration of time levels – On-/Offline analysis
Kurzbezeichnung	M6
Studiensemester	3. FS
Studiendauer (Semester)	1
Workload Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	78 h / 325 h / 403 h
ECTS-Punkte Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	3 CP / 13 CP / 16 CP
Lehrveranstaltungen des Moduls: Titel UStd/Art/Veranstaltungssprache	<p>a) Spielanalyse innerhalb verschiedener Zeitebenen 48 UStd / SE / deutsch</p> <p>b) Praktische Anwendung von Software-Systemen in der Spiel- und Trainingsanalyse 46 UStd / ÜB / deutsch</p>
Kompetenzorientierte Lernziele	<p>a) Spielanalyse innerhalb verschiedener Zeitebenen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Studierenden sollen grundlegende Kenntnisse zur Generierung von Spieldaten während eines Spieles und in dessen Nachbereitung erwerben.</li> <li>- Die Studierenden sollen Kenntnisse über verschiedene Methoden der Spielanalyse (on- und offline) erwerben.</li> <li>- Die Studierenden sollen lernen, die erworbenen Kompetenzen in der Praxis anzuwenden und die gewonnenen Ergebnisse auswerten und innerhalb verschiedener Zeitebenen (Halbzeit, Nachbesprechung etc.) zu präsentieren.</li> </ul> <p>b) Praktische Anwendung von Software-Systemen in der Spiel- und Trainingsanalyse</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Übung dient der praktischen Arbeit mit unterschiedlichen Softwaresystemen zur Spielanalyse in den unterschiedlichen Zeitebenen.</li> <li>- Die Studierenden sollen die Unterschiede der offline und online Verwendung von verschiedenen Softwaresystemen erfassen und erlernen.</li> <li>- Die Studierenden sollen lernen, relevante Variablen des Spielgeschehens zu erfassen und zu definieren und die gewonnenen Spieldaten sinnvoll in den laufenden Prozess eines Spieles &amp; Trainings einzuarbeiten und sinnvoll zu nutzen, um den Spielverlauf zu optimieren.</li> <li>- Wettkampfbeobachtung</li> <li>- Trainingsbeobachtung</li> <li>- Qualitative &amp; Quantitative Spielanalyse</li> <li>- Objektive und subjektive Wettkampfbeobachtung in Echtzeit und in der Nachbetrachtung</li> <li>- Ball-Besitz-Evaluation (Angriffsanalyse)</li> <li>- Analyse von Individual-, Gruppen- und Mannschaftstaktik</li> <li>- Erfassung und Auswertung von Basis- und erweiterten Statistiken: Player Efficiency Rating (PER) Plus/Minus (+/-) NBA/BBL Efficiency etc.</li> <li>- Kompetenzen in verschiedenen Ligen sowie unter-</li> </ul>

	schiedlichen Altersgruppen erfahren (Unterschiede feststellen/herausarbeiten)
Zentrale Inhaltsbereiche	s.o.
Lehr- und Lernmethoden	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kurse mit Gruppen-, Kleingruppen-, und Partnerarbeit</li><li>• Entdeckendes Lernen</li><li>• Lernen durch Erfahrung</li><li>• E-Learning Einheit: Trainingsanalysen mit Upload exemplarischer Videosequenzen aus dem Spielphasen-Modell; Online-(Live-)Analyse von Spielen mit entsprechender Nachbereitung</li></ul>
Empfohlene Literatur	Konkrete Literaturempfehlungen werden in den jeweiligen Veranstaltungen durch die Dozierenden im Verlauf der Veranstaltung bekannt gegeben.
Modulart	Pflicht
Teilnahme- bzw. Zulassungsvoraussetzungen	-
Lernerfolgskontrolle	Lernerfolgskontrollen finden statt. Die konkreten Angaben dazu werden zu Beginn des Semesters in den Veranstaltungen bekannt gegeben.
Prüfungsleistung	Projektpräsentation
Gewichtung der Modulnote	
Modulbeauftragte/r	Dr. Stephan Nopp

\* Am Sportpark Müngersdorf 6, 50933 Köln (Müngersdorf) \* Telefon: 0221 4982 – 0 \* Fax (zentral): 0221 4982 8330 \*

\* E-Mail: [name@dshs-koeln.de](mailto:name@dshs-koeln.de) \* URL: <http://www.dshs-koeln.de> \*

\* Öffentliche Verkehrsmittel: Linie 1, 141, 143 und 144 \*

*Änderungen vorbehalten*

<b>Modul:</b>	<b>Masterthesis</b>
<b>Studiengang:</b>	<b>M.A. Spielanalyse (WB-Master)</b>
<b>Gültig für Studienanfänger/innen ab:</b>	<b>Wintersemester 2015/16</b>

Modultitel (Englisch)	Master Thesis
Kurzbezeichnung	M7
Studiensemester / Studiendauer (Semester)	4. FS
Studiendauer (Semester)	1
Workload Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	50 h / 575 h / 625 h
ECTS-Punkte Präsenzstudium/Selbststudium/gesamt	2 CP / 23 CP / 25 CP
Lehrveranstaltungen des Moduls: Titel UStd/Art/Veranstaltungssprache	keine
Kompetenzorientierte Lernziele	<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> </ul> <p>Die Studierenden sollen dabei gewissenhaft und organisiert arbeiten und ein entsprechend adäquates Planungsverhalten zeigen</p>
Zentrale Inhaltsbereiche	s.o.
Lehr- und Lernmethoden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediengestützte Vorträge</li> <li>• Diskussion</li> </ul>
Empfohlene Literatur	-
Modulart	Pflicht
Teilnahme- bzw. Zulassungsvoraussetzungen	-
Lernerfolgskontrolle	-
Prüfungsleistung	Thesis
Gewichtung der Modulnote	-
Modulbeauftragte/r	Univ.-Prof. Dr. Daniel Memmert

\* Am Sportpark Müngersdorf 6, 50933 Köln (Müngersdorf) \* Telefon: 0221 4982 – 0 \* Fax (zentral): 0221 4982 8330 \*

\* E-Mail: [name@dshs-koeln.de](mailto:name@dshs-koeln.de) \* URL: <http://www.dshs-koeln.de> \*

\* Öffentliche Verkehrsmittel: Linie 1, 141, 143 und 144 \*

*Änderungen vorbehalten*

## Akkreditierung von Qualifikationen aus der beruflichen Erfahrung

Um das Studium des weiterbildenden Masterstudiengangs Spielanalyse aufnehmen zu können, müssen mit Abgabe der Bewerbungsunterlagen 30 CP (s. Punkt Teilnahme- bzw. Zulassungsvoraussetzungen Modul 1) aus zusätzlich erbrachten Leistungen (geleisteten Lernerfahrungen) vom Prüfungsausschuss anerkannt werden. Diese CP können durch Trainertätigkeiten (mit Leistungssportlizenz), Tätigkeiten in einer Spielanalyseabteilung eines internationalen Sportvereines/-verbandes oder einer (Fach-)Hochschule, Tätigkeiten bei privatwirtschaftlichen Unternehmen, bei denen Bezug zu Spielanalysedaten besteht oder durch Tätigkeiten bei einer Medienabteilung eines Unternehmens, einer Medienanstalt, eines nationalen/internationalen Sportvereines/-verbandes, bei denen Bezug zu Spielanalysedaten besteht, angerechnet werden. Darüber hinaus können wissenschaftliche Tätigkeiten, die einen Bezug zur Arbeit mit Spielanalysedaten haben (z.B. Publikation in einer Fachzeitschrift), anerkannt werden.

Tab. 1 gibt einen Überblick über Qualifikationen aus der beruflichen Erfahrung, für die 30 CP anerkannt werden. Zudem können die zu erbringenden 30 CP durch eine Kombination mehrerer Tätigkeiten anerkannt werden. Die Nachweise über die Tätigkeiten müssen dezidiert über den Aufwand der Teilnehmer informieren.

Tab. 1. Übersicht von Qualifikationen aus der beruflichen Erfahrung, für die 30 CP angerechnet werden.

Tätigkeit
- Leistungsorientierte Trainertätigkeit
- Trainerlizenz in einem Sportfachverband
- Praktikum/Mitarbeit in einer Spielanalyseabteilung bei einem nationalen/internationalen Sportverein/-verband oder einer (Fach-)Hochschule
- Praktikum/Mitarbeit in einem privatwirtschaftlichen Unternehmen, bei dem Bezug zu Spielanalysedaten besteht
- Praktikum/Mitarbeit in einer Medienabteilung eines Unternehmens, einer Medienanstalt, eines nationalen/internationalen Sportvereines/-verbandes, bei denen ein Bezug zu Spielanalysedaten besteht
- Mitarbeit an wissenschaftlichen Artikeln, in denen auf Spielanalysedaten Bezug genommen wird und die in Fachzeitschriften publiziert wurden

Zusätzlich können bestimmte, inhaltlich passende Studiengänge, deren Regelstudienzeit auf ein mehr als sechs Semester andauerndes Studium ausgelegt ist (beispielweise ein Diplomstudium Sport mit dem Schwerpunkt Leistungssport), mit in die anzuerkennenden Leistungen aufgenommen werden. Über die inhaltliche Passung entscheidet der Prüfungsausschuss unter Mitarbeit der fachlich zugehörigen Modulleiter.

**Dazu sind Einzelfallregelungen möglich, um der Individualität der Studienbewerber gerecht zu werden.**

\* Am Sportpark Müngersdorf 6, 50933 Köln (Müngersdorf) \* Telefon: 0221 4982 – 0 \* Fax (zentral): 0221 4982 8330 \*

\* E-Mail: [name@dshs-koeln.de](mailto:name@dshs-koeln.de) \* URL: <http://www.dshs-koeln.de> \*

\* Öffentliche Verkehrsmittel: Linie 1, 141, 143 und 144 \*