Bachelor of Science Sport-/Gesundheitsinformatik

Bachelor of Science Sport-/Gesundheitsinformatik

Sport, Fitness, Gesundheit und Informatik im Fokus

Der Studiengang qualifiziert Sie zur Spezialistin oder zum Spezialisten, die bzw. der die technische Entwicklung von digitalen Trainings-, Assistenz- und Datenverarbeitungssystemen im Sport-, Fitness- und Gesundheitsbereich plant, koordiniert, umsetzt und evaluiert.

Bachelor of Science Sport-/Gesundheitsinformatik

Ihre Zukunftsperspektive in der Digitalisierung

Aus der Verbindung der Sport-, Fitness- und Gesundheitsbranche mit dem IT-Sektor haben sich in den letzten Jahren wichtige Märkte für Wachstum und Beschäftigung entwickelt, deren wirtschaftliche Bedeutung im Hinblick auf die Digitalisierung weiter zunehmen wird.

Um diese digitale Evolution weiter voranzutreiben, werden Spezialisten/-innen gesucht, die sowohl über die trainings- und gesundheitswissenschaftlichen Grundlagen verfügen als auch über die mathematischen und technischen Fähigkeiten, digitale Innovationen in den Bereichen Sport, Fitness und Gesundheit zu entwickeln.

Der neue Studiengang bietet vielfältige Entwicklungschancen, wenn Sie Ihr mathematisch-technisches Interesse mit Ihrer Affinität zu sport-, fitness- und gesundheitsorientierten Themen beruflich verbinden und sich praxisorientiert in einem dualen Fernstudium mit kompakten Lehrveranstaltungen auf die technischen Anforderungen der Sport-, Fitness- und Gesundheitsbranche vorbereiten möchten.

Für wen ist dieser Studiengang besonders geeignet?

- **Studieninteressierte, auch Quereinsteigerinnen und Quereinsteiger**
  - … mit Affinität zu Informatik und Mathematik sowie Interesse an sport-, fitness- und gesundheitsorientierten Themen
  - … die Apps, Software und digitale Dienste mit Bezug zu Sport, Fitness und Gesundheit entwickeln wollen
- **Führungsnachwuchs oder Fachkräfte**
  - … in Betrieben der Sport-, Fitness- und Gesundheitsbranche, die sich für die Digitalisierung qualifizieren möchten
  - … in Firmen, die digitale oder digital erweiterte Systeme und Dienstleistungen rund um Sport, Fitness und Gesundheit entwickeln bzw. entwickeln wollen
  - … bei Herstellern von Geräten und Automaten, die Produkte für die Sport-, Fitness- und Gesundheitsbranche produzieren

Was zeichnet diesen Studiengang aus?

Der interdisziplinäre Studiengang kombiniert relevante Inhalte aus den Bereichen Informatik, Fitness und Gesundheit und bildet speziell für die Digitalisierung des Sport-, Fitness- und Gesundheitsmarktes aus.

Das Besondere an diesem technikorientierten Studiengang ist, dass Sie zwei aus zwölf Wahlpflichtmodulen auch fachbereichsübergreifend aus den vier Fachbereichen „Training“, „Ernährung“, „Gesundheit“ und „Management“ frei wählen können und damit zusätzlich wichtige branchenspezifische Kenntnisse erlangen.

Nach erfolgreichem Abschluss sind Sie in der Lage, digitale Trainings-, Assistenz- und Datenverarbeitungssysteme speziell für die Sport-, Fitness- und Gesundheitsbranche zu entwickeln.

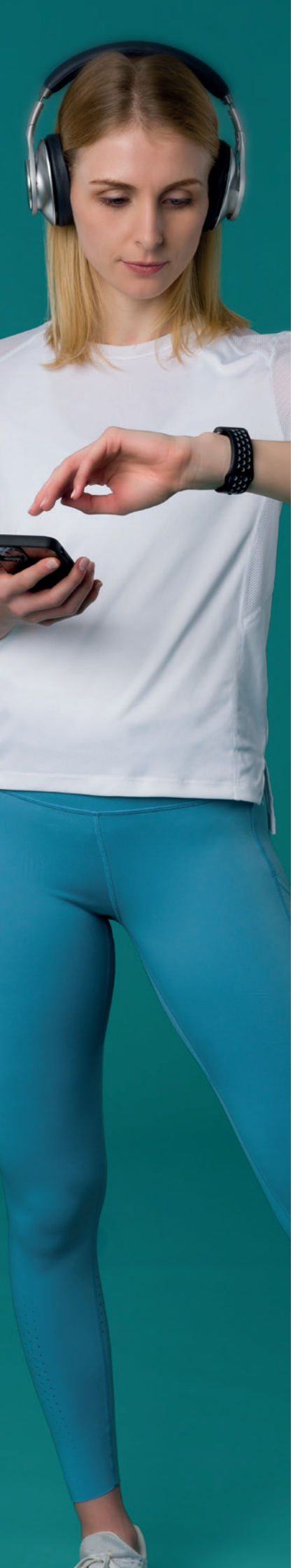
Positionen an den Schnittstellen zur Forschungs- und Entwicklungsabteilung können Sie ebenso besetzen wie technische Positionen in der Entwicklung digitaler Systeme.

Sie verstehen es, die digitale Strategie eines Unternehmens maßgeblich zu gestalten und nachhaltige strategische Entscheidungen zu treffen.

Mit der Anerkennung einzelner Studienmodule durch die BSA-Akademie können Sie schon während des Studiums zusätzlich von zahlreichen Trainerlizenzen, kaufmännischen und sonstigen Qualifikationen profitieren.

Auf einen Blick

Studienstart jederzeit möglich	**Art des Studiums** Duales Studium: Fernstudium mit kompakten Lehrveranstaltungen plus Tätigkeit im Ausbildungsbetrieb	**Studiendauer** 7 Semester/42 Monate mit Lehrveranstaltungen an insgesamt 58 Tagen
Studiengebühren 360 EUR pro Monat, werden i. d. R. vom Ausbildungsbetrieb übernommen	**Anerkennung** Akkreditiert und staatlich anerkannt sowie zugelassen durch die Staatliche Zentralstelle für Fernunterricht (ZFU; Nr. 1107620)	**Abschluss** Bachelor of Science (B. Sc.) Sport-/Gesundheitsinformatik



Das lernen Sie im Studium

Der Studiengang vermittelt Ihnen breites Wissen in den Bereichen Fitness, Gesundheit und Informatik.

Sie erwerben wissenschaftliche, mathematische und technische Grundlagen in den Themengebieten Programmierung, Interaktive Medien und Systeme, Mensch-Maschine-Interaktion, Algorithmen und Künstliche Intelligenz.

Darüber hinaus eignen Sie sich grundlegendes und vertiefendes Wissen in den Bereichen Anatomie, Physiologie, Trainingstheoretische Grundlagen des Fitness- und Gesundheitssports, Ernährung, Gesundheitssysteme und Prävention, Grundlagen des Online-Marketing und Operatives Marketing bei Fitness-, Gesundheits- und Sportanbietern an.

Sie lernen, große Mengen an Daten automatisiert auszuwerten, um daraus digitale Strategien sowie Handlungsempfehlungen abzuleiten und diese in digitale Empfehlungssysteme zu implementieren.

Sie können zielgerichtete digitale Systeme für den Sport-, Fitness- und Gesundheitsmarkt entwickeln, lebensstilbedingte gesundheitliche Risikofaktoren identifizieren und Strategien anwenden, um digitale Systeme zu erstellen, die Individuen zu einem gesundheitsförderlichen Lebensstil animieren.

Um darüber hinaus ein individuelles Kompetenzprofil zu entwickeln, wählen Sie zwei aus insgesamt zwölf Wahlpflichtmodulen aus vier Fachbereichen, auch fachbereichsübergreifend möglich, aus:

2 aus 12 Wahlpflicht-modulen

Gesundheit

Wahlpflichtmodule

- Psychologie des Gesundheitsverhaltens
- Qualitätsmanagement
- Konzepte und Strategien der individuellen Gesundheitsförderung

Management

Wahlpflichtmodule

- Fitnessmarkt
- Sportmanagement
- Sportmarketing

Ernährung

Wahlpflichtmodule

- Ernährung III – Zielgruppenspezifische Beratung, Lebensmittelkunde
- Ernährung IV – Ernährungsformen, Recht, Nahrungsergänzungen
- Konzepte/Strategien der Ernährungsberatung

Training

Wahlpflichtmodule

- Trainingslehre II – Ausdauertraining
- Trainingslehre III – Beweglichkeits- und Koordinationstraining
- Trainingslehre IV – Rehabilitatives Training

Ihr Studienverlaufsplan

Studienmodul	Semester	ECTS-Punkte	Lehrveranstaltung (Tage)*	Prüfungsleistung
Propädeutikum – Einführung in das duale Studium an der DHfPG	1.+ 2.	5	2	–
Wissenschaftliches Arbeiten I – Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens		5	2	–
Programmierung I – Objektorientierte Programmierung		10	3	KL
Medizinische Grundlagen		10	3	KL
Trainingslehre I – Allgemeine Trainingslehre und Krafttraining		10	4	HA
Mathematik für Informatik		10	3	KL
Gesundheitssystem und Prävention		10	3	KL
insgesamt		**60**	**20**	
Programmierung II – Datenerfassung, -verarbeitung und -auswertung	3.+ 4.	10	3	KL
Marketing I – Operatives Marketing		10	3	KL
Ernährung I – Ernährungsphysiologische Grundlagen		10	3	KL
Medien und Interaktive Systeme I – Perzeption, Kognition und Kommunikation		10	3	KL
Digitales Marketing		10	3	KL
Wissenschaftliches Arbeiten II – Forschungsseminar		10	3	PRO
insgesamt		**60**	**18**	
Programmierung III – Grundlagen der Webentwicklung	5.+ 6.	10	3	KL
Medien und Interaktive Systeme II – Entwicklung Interaktiver Systeme		10	3	HA
Wahlpflichtmodul I		10	3	KL/HA
Mensch-Maschine-Interaktion		10	3	HA
Praxis-Projektarbeit		10	–	PRO
Wahlpflichtmodul II		10	3	KL/HA
insgesamt		**60**	**15**	
Wissenschaftliches Arbeiten III – Vorbereitung auf die Abschlussarbeit	7.	6	2	–
Bachelor-Thesis		12	–	TH
Algorithmen und Künstliche Intelligenz		12	3	KL
insgesamt		**30**	**5**	
Gesamtstudium		**210**	**58**	

HA = Hausarbeit KL = Klausur PRO = Projektarbeit TH = Thesis

*** Bitte berücksichtigen Sie die Pflicht zur Teilnahme an Vor-Ort-Präsenzphasen im Rahmen der Anerkennung, bspw. DVGS/ZPP. Details entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Modulhandbuch.**

Das können Sie in die Praxis umsetzen – Beispiele

- Sie entwickeln und implementieren Strategien und Konzepte zur Digitalisierung im Kontext des des Fitnesstrainings oder der individuellen Gesundheit.
- Sie entwickeln Trainings- und Sportassistenzsysteme (z. B. Sport-Apps), digitale Sportgeräte und Sensoren (z. B. Pulsmesser, Schrittzähler, Sensoren in Sportgeräten) sowie digitale Sportkonzepte.
- Sie entwickeln IT-Systeme für den Bereich der Prävention und Gesundheitsförderung (z. B. Software, Web, Apps) und wenden diese an.
- Sie treffen grundlegende unternehmerische Entscheidungen im Rahmen der Unternehmensführung, der Organisation und des Personalmanagements und überprüfen und bewerten Ihre Maßnahmen.
- Sie treffen grundlegende technische Entscheidungen im Kontext der Software- und Produktentwicklung.
- Sie bearbeiten komplexe IT-Projekte und übernehmen Verantwortung in projektbezogenen Teams, indem Sie sowohl strategische als auch operative Aufgaben wahrnehmen.
- Durch ihr fundiertes Fachwissen sind Sie in der Lage, zielgruppenadäquate Trainingsbetreuungskonzepte im Fitness- und Gesundheitssport zu entwickeln, umzusetzen und zu evaluieren.
- Sie richten Fitness- und Gesundheitseinrichtungen oder Sportanbieter dienstleistungsorientiert aus, um bestehende Kunden- bzw. Mitgliederkontakte zu intensivieren sowie in der Neukundenakquise erfolgeich zu sein.

Einsatzfelder in der Sport-, Fitness- und Gesundheitsbranche

Beratungs- und Softwareunternehmen	Software- und App-Entwicklung
• Anbieterfirmen von digitalen Assistenzsystemen und Dienstleistungen • Unternehmen, die eine Datenerfassung und -auswertung anbieten (z. B. Laufweganalyse, Spielauswertung)	• Unternehmen, die digitale Informationssysteme oder digitale Zusatzdienste für Sport- und Fitnessgeräte entwickeln • Unternehmen, die digitale oder interaktive Mess- und Simulationssysteme entwickeln

Zulassungsvoraussetzungen und weitere Infos

Hochschulzugangsberechtigung

- Allgemeine Hochschulreife
- Fachhochschulreife
- Abschluss als Meister/-in oder Fachwirt/-in
- Fachschul- oder Berufsfortbildungsabschluss

Sofern nur der schulische Teil der Fachhochschulreife vorliegt und der für die Zulassung zum Studium noch notwendige berufspraktische Teil der Fachhochschulreife absolviert werden muss, kann die DHfPG Studieninteressierten hierfür geeignete Praktikumsbetriebe nennen und somit einen Weg zum Studium aufzeigen.

alternativ:

Studium ohne Abitur

- Antrag und Zulassung als „beruflich besonders qualifizierte Person"

Zusätzlich ist ein **Ausbildungsvertrag mit einem Unternehmen** erforderlich.

Für die Suche nach einem geeigneten Ausbildungsbetrieb empfiehlt die Hochschule Ihnen die kostenfreie Online-Jobbörse: AUFSTIEGSJOBS.DE – DIE JOBBÖRSE FÜR AKTIVE GESUNDHEITSGESTALTER

Nähere Informationen inklusive Anmeldemöglichkeit zum Studiengang finden Sie unter: **dhfpg.de/bsgi**

Ihre Fragen zu den Zulassungsvoraussetzungen (siehe auch S. 26), zum Studiengang und dem Studium an der DHfPG beantwortet das Team des Career Service gern persönlich unter Telefon: + 49 681 6855 580.

Herstellerfirmen	Sport- und Gesundheitsunternehmen
• Hersteller von Sport- und Fitnessgeräten mit digitaler Steuerung, Dokumentation bzw. Auswertung • Hersteller von Schuhen, Bekleidung und Sportausrüstung mit digitalen Mehrwertdiensten bzw. technischen Sensoren	• Fitness- und Gesundheitsanlagen, die digitale und technische Systeme einführen bzw. eigene Systeme planen, entwickeln und implementieren möchten • Medizinische Betriebe wie Krankenkassen, Rehazentren und Kliniken