

Bachelor of Science Sport-/Gesundheitsinformatik



NEU

Bachelor of Science**Sport-/Gesundheitsinformatik****Sport, Gesundheit und Informatik im Fokus**

Der Studiengang qualifiziert Sie zur Spezialistin bzw. 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- 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 sport- 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-, gesundheits- und fitnessorientierten Themen beruflich verbinden und sich praxisorientiert in einem dualen Fernstudium mit kompakten Lehrveranstaltungen – vor Ort oder digital – 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 Technik und Mathematik sowie Interesse an sport- 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

- ... 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, Sport und Gesundheit und bildet speziell für die Digitalisierung des Sport-, Fitness- und Gesundheitsmarktes aus.

Das Besondere an diesem technikorientierten Studiengang ist, dass Sie durch die Schwerpunktsetzung „Sport“ oder „Gesundheit“ und die Anteile aus den Fachbereichen Trainings- und Bewegungswissenschaften sowie Ökonomie 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
– vor Ort oder digital – plus Tätigkeit im Ausbildungsbetrieb



Studiendauer

7 Semester/42 Monate mit Präsenzphasen an insgesamt 57 Tagen
– vor Ort oder digital



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)



Abschluss

Bachelor of Science (B. Sc.) Sport-/Gesundheitsinformatik



Das lernen Sie im Studium

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

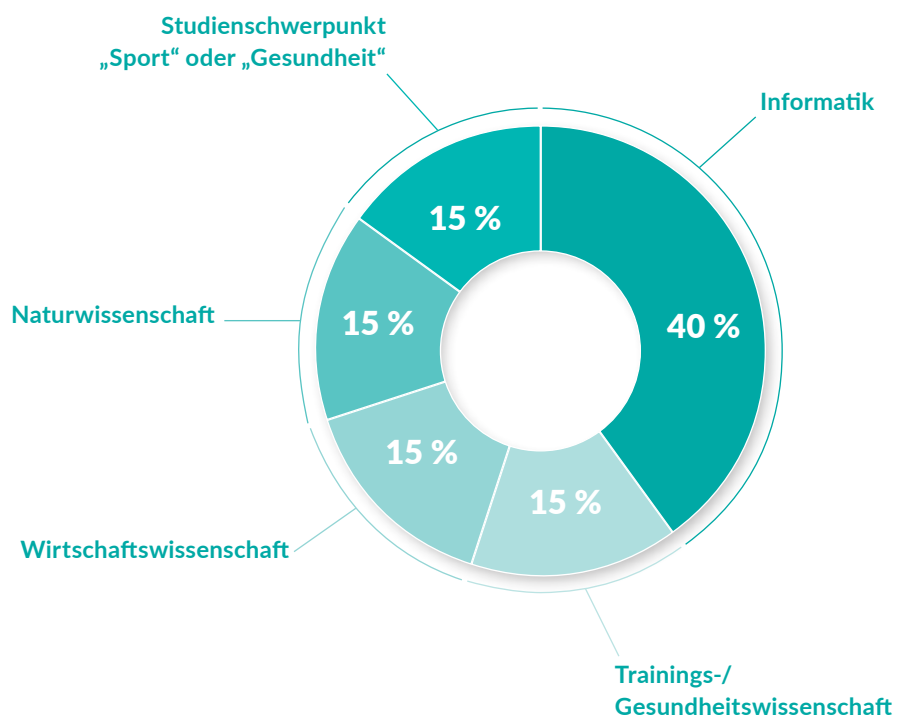
Sie erwerben wissenschaftliche, mathematische und technische Grundlagen in den Themengebieten Programmierung, Interaktive Systeme, Mensch-Maschine-Interaktion, Datenstrukturen, Algorithmen, Künstliche Intelligenz und Maschinelles Lernen.

Darüber hinaus eignen Sie sich grundlegendes und vertiefendes Wissen in den Bereichen Anatomie, Physiologie, Trainingstheoretische Grundlagen des Fitness- und Gesundheitssports, Betriebswirtschaftliche Grundlagen der Unternehmensführung, Dienstleistung, Vertriebsorientierung und Operatives Marketing bei Fitness-, Gesundheits- und Sportanbietern an.

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

Nach Ihrem Studium können Sie grundlegende unternehmerische Entscheidungen im Rahmen der Unternehmensführung, der Organisation und des Personalmanagements im Sport treffen sowie Ihre Maßnahmen überprüfen und bewerten.

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



Ihr Studienverlaufsplan

Studienmodul	Semester	ECTS-Punkte	Präsenzphase (Tage)*	Prüfungsleistung
Propädeutikum – Einführung in das duale Studium an der DHfPG	1. + 2.	5	2	-
Wissenschaftliches Arbeiten I – Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens		5	2	-
Beratungs- und Servicemanagement		10	3	KL
Medizinische Grundlagen		10	3	KL
Mathematik für Informatik I – Diskrete Mathematik und Lineare Algebra		10	3	KL
Fitness- und Gesundheitstraining		10	3	HA
Mathematik für Informatik II – Analysis und Statistik		10	3	KL
insgesamt		60	19	
Programmierung I – Objektorientierte Programmierung	3.+4.	10	3	KL
Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre		10	3	KL
Gesundheitsmanagement im Sport		10	3	HA
Programmierung II – Fortgeschrittene Programmierung		10	3	HA
Marketing I – Operatives Marketing		10	3	KL
Wissenschaftliches Arbeiten II – Forschungsseminar		10	3	PRO
insgesamt		60	18	
Medien und Interaktive Systeme I – Perzeption, Kognition und Kommunikation	5.+ 6.	10	3	KL
Medien und Interaktive Systeme II – Entwicklung Interaktiver Systeme		10	3	HA
Mensch-Maschine-Interaktion		10	3	KL
Wahlpflichtmodul Sport/Gesundheit I		10	3	KL/HA
Praxis-Projektarbeit		10	-	PRO
Wahlpflichtmodul Sport/Gesundheit II		10	3	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	57	

HA = Hausarbeit

KL = Klausur

PRO = Projektarbeit

TH = Thesis

* Präsenzphasen können sowohl an einem Studienzentrum der DHfPG als auch in digitaler Form absolviert werden (siehe auch S. 22 u. S. 86).

Mehr Informationen zum Studienablauf und den Studieninhalten unter: dhfpg.de/bsgi



Das können Sie in die Praxis umsetzen – Beispiele

- Sie entwickeln und implementieren Strategien und Konzepte zur Digitalisierung im Kontext des Sports oder der individuellen Gesundheit.
- Mit dem **Studienschwerpunkt „Sport“** können Sie Trainings- und Sportassistenzsysteme (z. B. Sport-Apps), digitale Sportgeräte und Sensoren (z. B. Pulsmesser, Schrittzähler, Sensoren in Sportgeräten) sowie digitale Sportkonzepte entwickeln.
- Mit dem **Studienschwerpunkt „Gesundheit“** können Sie IT-Systeme für den Bereich der Prävention und Gesundheitsförderung (z. B. Software, Web, Apps) entwickeln und anwenden.
- 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 erfolgreich zu sein.

Einsatzfelder in der Sport-, Fitness- und Gesundheitsbranche

Beratungs- und Softwareunternehmen

- Anbieterfirmen von digitalen Assistenzsystemen und Dienstleistungen
- Unternehmen, die eine Datenerfassung und -auswertung anbieten (z. B. Laufweganalyse, Spielauswertung)

Software- und App-Entwicklung

- 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 – auch mit dem schulischen Teil der Fachhochschulreife ist ein direkter Einstieg möglich
- Abschluss als Meister/-in oder Fachwirt/-in
- Fachschul- oder Berufsbildungsabschluss

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 Service-Centers gern persönlich unter Telefon: + 49 681 6855 599.

Herstellerfirmen

- Hersteller von Sport- und Fitnessgeräten mit digitaler Steuerung, Dokumentation bzw. Auswertung
- Hersteller von Schuhen, Bekleidung und Sportausrüstung mit digitalen Mehrwertdiensten bzw. technischen Sensoren

Sport- und Gesundheitsunternehmen

- Fitness- und Gesundheitsanlagen, die digitale und technische Systeme einführen bzw. eigene Systeme planen, entwickeln und implementieren möchten
- Medizinische Betriebe wie Krankenkassen, Rehasentren und Kliniken