

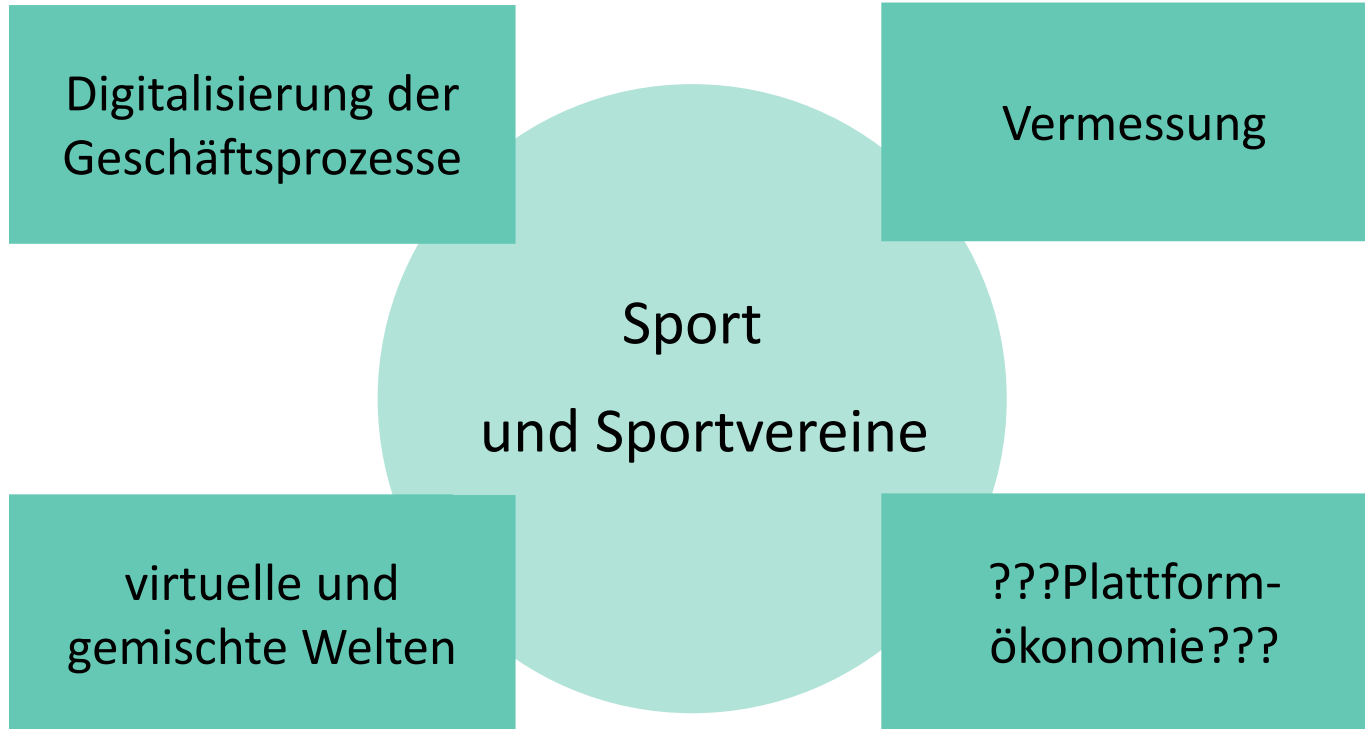


Auf in die digitale Welt: Was erwartet den Sport und die Sportvereine

Hamburg, 03.11.2018

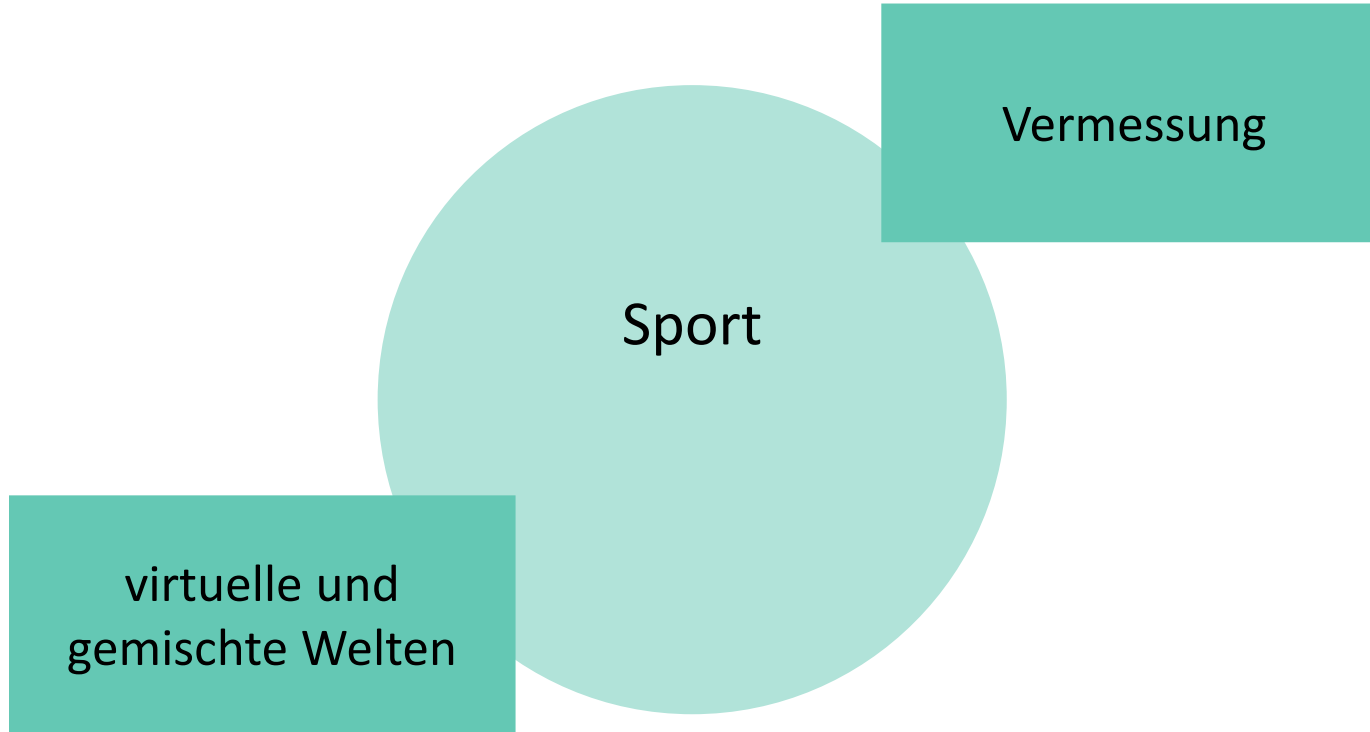


Was erwartet den Sport?





Was erwartet den Sport?



Vermessung des Sports

→ vollumfängliche Vermessung der sportlichen Bewegung mit unmittelbarer Rückmeldefunktion

- Fitnesstracker
 - Fitnessapps
 - Sensoren in Kleidung (Wearables)
 - Digitalisierte Geräte (Chip im Ball oder Schuh)
 - Bewegungs- und Beschleunigungssensoren durch Handyapps (z.B. trainwithpush.com)
 - Appgestützte mobile Bewegungsanalyse (z.B. coachseye.com)
 - Videogestützte Bewegungsanalyse (z.B. dartfish.com)
 - Vollautomatische Kamerasysteme zum Streaming in soziale Netzwerke
 - digitale Anleitungen (z.B. Trainingsprogramme)
 - digitale Überwachung des Gesundheits- und Fitnesszustandes
- } Kombination
zu Spielanalyse (z.B. tracktics.com)

Schaffung virtueller und gemischter Sportwelten

Virtuelle Realität: Räume, Partner/Gegner und Avatare erzeugen

→ Erzeugung von virtuellen Räumen, Partnern/Gegnern oder virtuelle Verlängerungen des eigenen Körpers (Avatare) für realen Sport und zur virtuellen Imitation von Sport

- Wii Sports (und andere Spielekonsolen)
- Sportartensimulation (FIFA, TT, Boxen, Rennsimulationen)
- eGaming
- Rudergeräte vor virtueller Wasserlandschaft
- Indoor-Cycling in auf virtuellen Routen
- Laufbänder, die dargebotenen Streckenverlauf imitieren
- Wingsuit-Geräte zur Imitation eines Fluges



Schaffung virtueller und gemischter Sportwelten

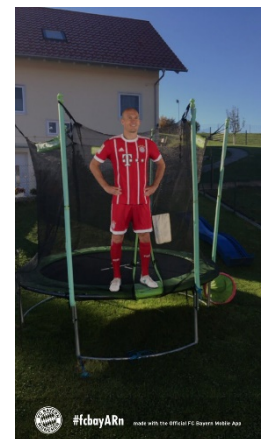
Augmented Reality: Fehlendes hinzufügen

→ Auffüllen von real fehlenden Sportlern/Partnern oder Raumeigenschaften durch Projektionen auf allen Sinnesmodalitäten

- Virtuelle Marken bei Sportveranstaltungen (z.B. Weite des Führenden)
- Datenbrillen (z.B. Vuzix Blade) zum Mixen realer und virtueller Welten
- Wegweiser
- Pokémon GO
- Avatare erzeugen (z.B. für Beratungsleistungen)

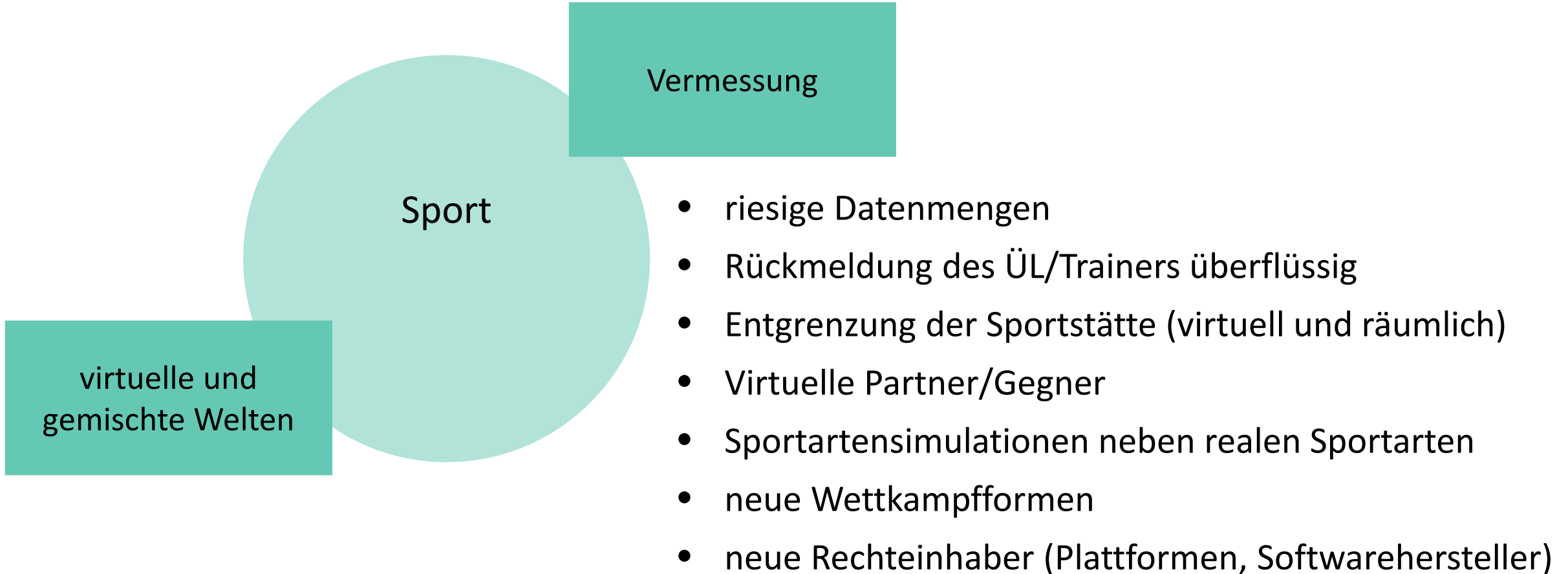
Konsequenzen für Breitensport in Sportvereinen

- Technische Ausstattung der Sportstätten
- gemischte Wettbewerbsformen (reale und virtuelle Akteure) möglich
- Plattformbetreiber übernehmen Funktion der Verbände bei der Festlegung und Überwachung der Wettkampfregeln





Was erwartet den Sport?





Und den Sportverein?

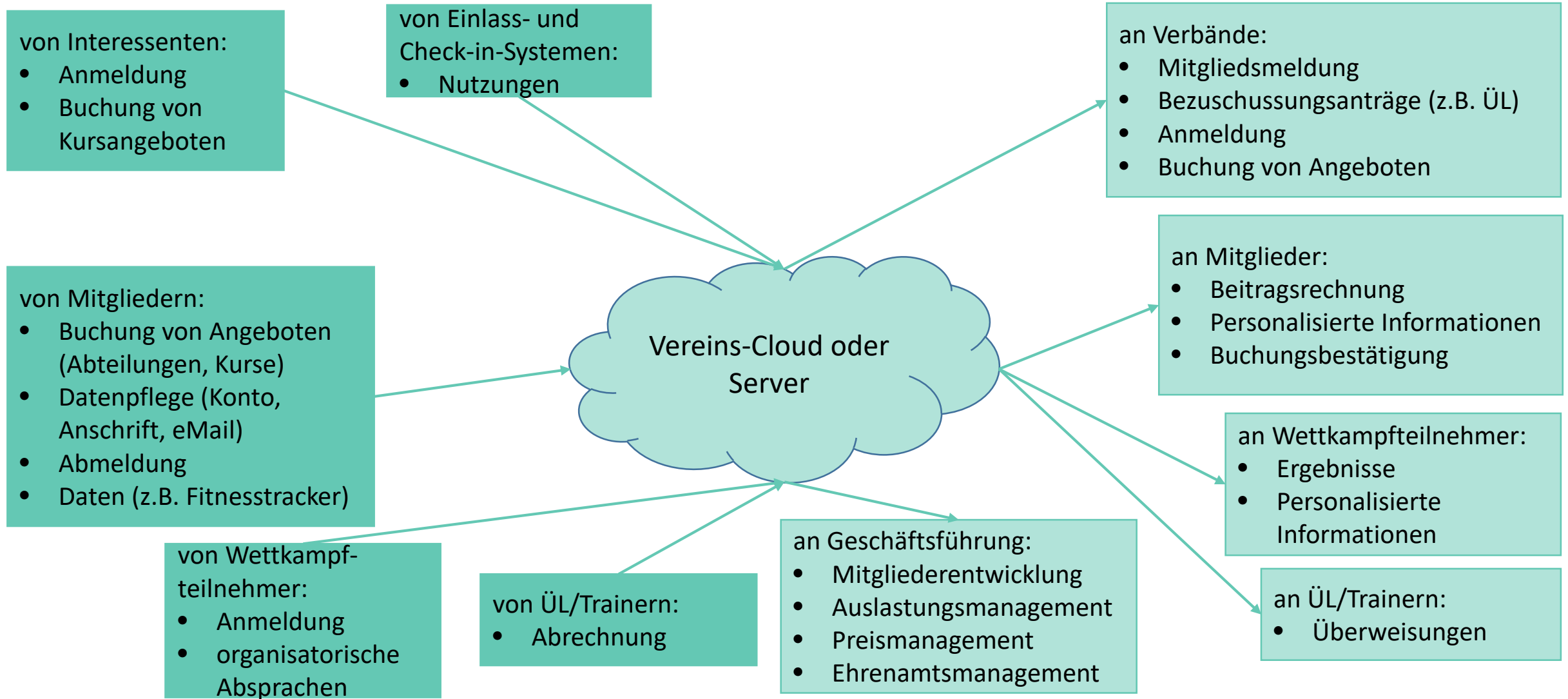


Digitalisierung der
Geschäftsprozesse

Sportvereine

???Plattform-
ökonomie???

Digitalisierung der Geschäftsprozesse im Sportverein



Plattformökonomie

Plattformökonomie verändert etablierte Geschäftsmodelle radikal („disruptive Prozesse“)



Uber



- auch im Sport möglich
- aktuell aber weniger technologiegetrieben (z.B. urbansportsclub.com)
- dennoch: Sportverein wird Menschen weniger erreichen, die weniger Wert auf Mitbestimmung und sozialen Austausch legen

Und den Sportverein?

Digitalisierung der
Geschäftsprozesse

Sportvereine

???Plattform-
ökonomie???

- Sportverein bleibt keine analoge Insel
 - Serviceniveau kann verbessert werden
 - neue Kompetenzen erforderlich: komplexe IT-Administration
-
- „Digitalstrategie“ des organisierten Sports notwendig, die vom Nutzer (nicht vom Verband) aus denkt
 - strategische Technologiepartner notwendig

Was erwartet den Sport? Und den Sportverein?

Weitestgehende Digitalisierung und Verknüpfung der Geschäftsprozesse.

Digitalisierung der Geschäftsprozesse

Vermessung

Alles was gemessen werden kann, wird gemessen und gesammelt.

Neue Sportwelten mit immer neuen Funktionen bei einfacherer Programmierung.

virtuelle und gemischte Welten

???Plattform-ökonomie???

Latente Bedrohung durch disruptive Prozesse.

Sport
und Sportvereine



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Kontakt:

thieme@rheinahrcampus.de

XING  www.xing.com/profile/Lutz_Thieme3



www.lutzthieme.de

www.facebook.com/lutz.thieme