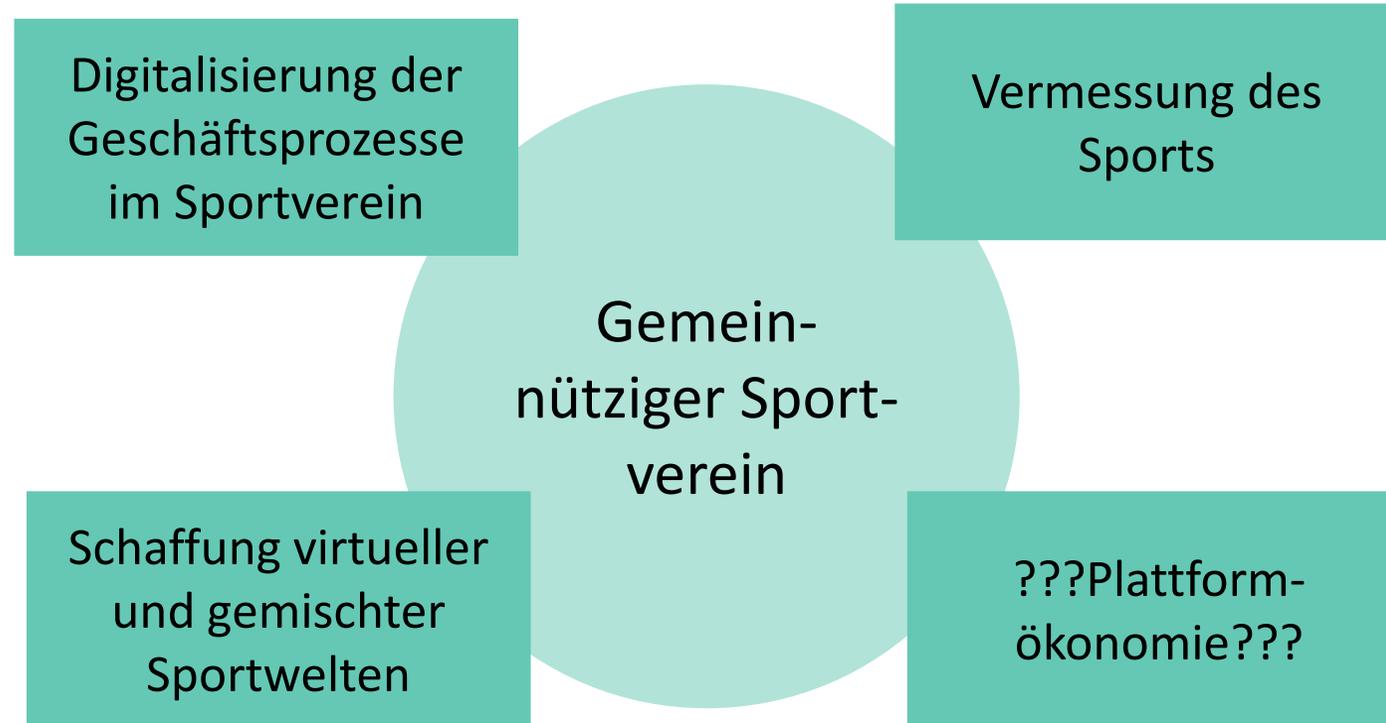




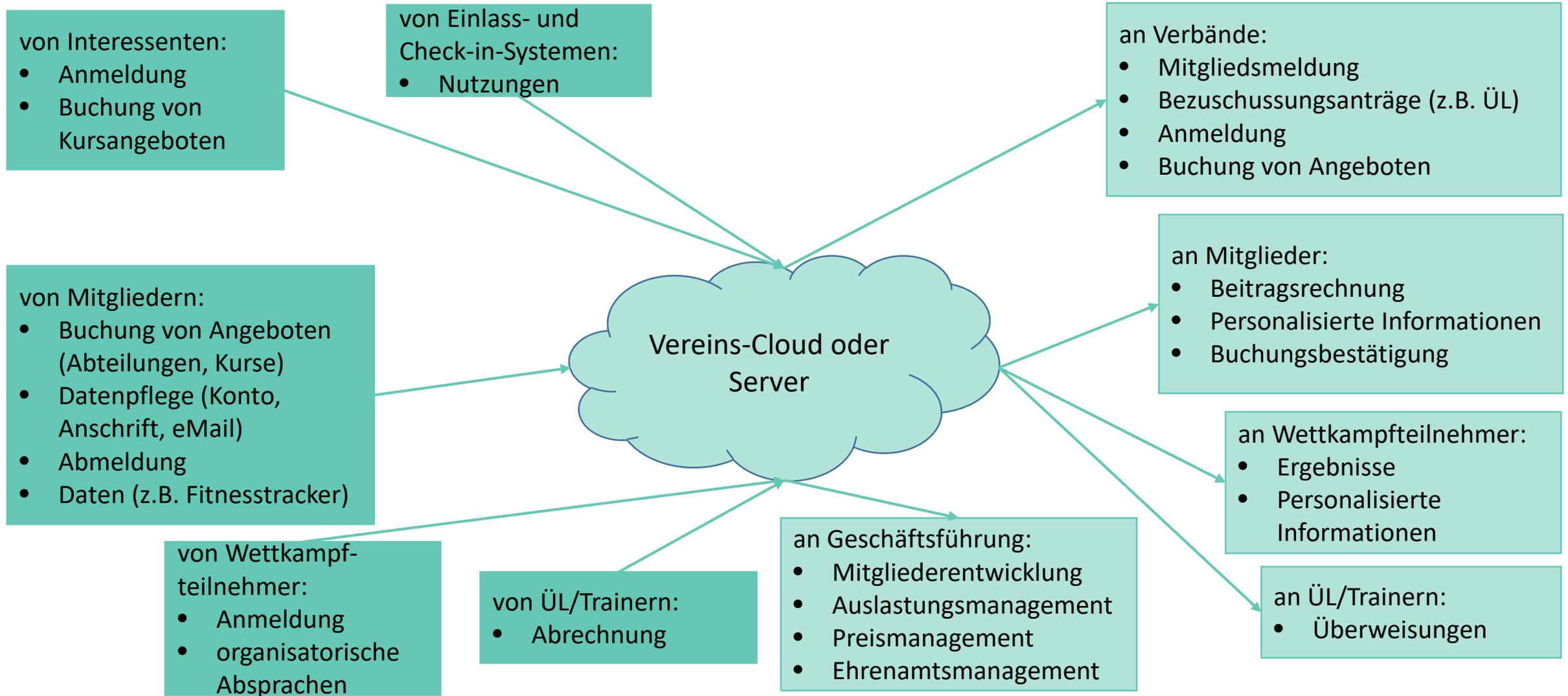
Digitales Management im Verein

Hamburg, 02.11.2018

Welche digitalen Treiber verändern den Sportverein?



Digitalisierung der Geschäftsprozesse



Digitalisierung der Geschäftsprozesse?

Ist das möglich?

- bis auf wenige Funktionen sofort verfügbar
- Sportvereine werden zunehmend für Anbieter interessant

Ist das im Verein nötig?

- ab mittelgroße Vereine unerlässlich
- Entlastung Ehrenamt
- Erwartungen der Mitglieder und Interessenten

Was bedeutet es für die Menschen im Sportverein?

- Sportverein bleibt keine analoge Insel
- Serviceniveau kann verbessert werden
- neue Kompetenzen erforderlich: komplexe IT-Administration

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)

Vermessung des Sports

Ist das möglich?

- alles verfügbar
- derzeit keinen Bezug zum breitensportlich orientierten Sportverein

Ist das im Verein nötig?

- zunächst für individuelle Anwendungen konzipiert
- ggf. für Trainer/ÜL relevant, um Trainingseffektivität zu erhöhen
→ vereinseinheitliche technische Umsetzung?

Was bedeutet es für die Menschen im Sportverein?

- Rückmeldung der Übungsleiter/Trainer überflüssig
- Übungen zu Hause ohne Qualitätseinbußen möglich

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

Ist das möglich?

- alles verfügbar, fallende Preise
- derzeit wenig Bezug zum breitensportlich orientierten Sportverein
- Programmierung auf dem Weg zu einem Baukastensystem

Ist das im Verein nötig?

- Ergänzung des Angebots durch Sportartensimulation
- Möglichkeit neue Mitgliederschichten zu gewinnen bzw. Mitglieder zu binden (eGaming)
- andere Wettkampfformen möglich

Schaffung virtueller und gemischter Sportwelten

Was bedeutet es für die Menschen im Sportverein?

- virtueller Raum als Sportstätte (Förderung?)
- keine Partner/Gegner aus dem eigenen Sportverein mehr nötig
- Vermischung der Wettkampfformen in realer und virtueller Welt
- Weg zur Sportstätte entfällt: Sportstätte kann überall sein
- Begegnungsraum Verein wird virtualisiert
- örtliche Verankerung des Vereins verliert an Bedeutung
- Kompetenzspektrum der ÜL verändert sich, sportfachliche Komponente verliert an Bedeutung; Ersatz durch Avatare?
- Breitere „Sportwelt“ führt zu Konkurrenz bei Sponsoren und Publikum
- neben klassische Sportverbände werden Plattformbetreiber/Softwarehersteller Wettkampfveranstalter
- neue Kompetenzen im virtuellen Sportverein nötig (IT, Vereinsmanagement)

Schaffung virtueller und gemischter Sportwelten

Augmented Realität: 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 Wettkampfgeln

Schaffung virtueller und gemischter Sportwelten

Ist das möglich?

- zunehmend
- Programmierung wird einfacher
- derzeit wenig Bezug zum Breitensportlich orientierten Sportverein

Ist das im Verein nötig?

- noch nicht

Was bedeutet es für die Menschen im Sportverein?

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

Schaffung virtueller und gemischter Sportwelten

Was bedeutet es für die Menschen im Sportverein?

- virtueller Raum als Sportstätte (Förderung?)
- keine Partner/Gegner aus dem eigenen Sportverein mehr nötig
- Vermischung der Wettkampfformen in realer und virtueller Welt
- Weg zur Sportstätte entfällt: Sportstätte kann überall sein
- Begegnungsraum Verein wird virtualisiert
- örtliche Verankerung des Vereins verliert an Bedeutung
- Kompetenzspektrum der ÜL verändert sich, sportfachliche Komponente verliert an Bedeutung; Ersatz durch Avatare?
- Breitere „Sportwelt“ führt zu Konkurrenz bei Sponsoren und Publikum
- neben klassische Sportverbände werden Plattformbetreiber/Softwarehersteller Wettkampfveranstalter
- neue Kompetenzen im virtuellen Sportverein nötig (IT, Vereinsmanagement)

Plattformökonomie

Plattformökonomie verändert etablierte Geschäftsmodelle radikal („disruptive Prozesse“)



- WhatsApp verdrängt SMS (2012 in Deutschland ca. 60 Milliarden SMS, 2017 10 Milliarden)

Uber

- Uber → über vier Milliarden Fahrten vermittelt; Anzahl der Fahrzeuge: 0

YouTube

- Youtube → täglicher Abruf weltweit von mehr als einer Milliarde Stunden; für eigenen Abo-Dienst YouTube Red 40 Eigenproduktionen angekündigt)

airbnb

- airBnB → weltweit 2,3 Mio. Zimmer und Apartments im Angebot/Hotels 17 Mio.; aber airbnb hat selbst keine Übernachtungsimmobilien

Plattformökonomie

Plattformökonomie als Bedrohung des „Modells Sportverein“?

- möglich → siehe urbansportsclub.com
- aber: eher „Einkaufsgemeinschaft“;
weniger technologiegetrieben

dennoch: Sportverein wird Menschen weniger erreichen, die weniger Wert auf Mitbestimmung und sozialen Austausch legen

→ technologiegetriebene disruptive Prozesse mit tiefgreifenden Wirkungen auf das „Modell Sportverein“ jederzeit möglich

DOSB/LSBs/Fachverbände/Großsportvereine:

→ gemeinsame „Digitalstrategie“ notwendig, die vom Nutzer (nicht vom Verband) aus denkt

→ strategische Technologiepartner notwendig



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Kontakt:

thieme@rheinahrcampus.de

XING  www.xing.com/profile/Lutz_Thieme3



www.lutzthieme.de

www.facebook.com/lutz.thieme