

Struktur-, Personal- und Organisationsentwicklung

# Spannende Transformation. Wir für Digitalisierung im Sport!



# HF 06: Spannende Transformation. Wir für Digitalisierung im Sport!

## bereits erledigte Ziele

- Die Digitalisierung des Deutschen Sportabzeichens ist umgesetzt (DOSB, LSB).
- Ein Software-Vergleichsportal (u.a. für Vereinssoftware) ist etabliert.
- Ein KI-Chatbot ist in VIBSS-online integriert.
- Ein (KI-)Chatbots für häufig gestellte Fragen ist auf der Vereinswebsite integriert.
- Entwicklung eines Konzeptes zur Etablierung eines Digitalen Mindsets im organisierten Sport in NRW 
- Das Verhältnis zwischen Sport- und E-Sport-Verbänden ist im gegenseitigen Einvernehmen.
- E-Sport - Unterstützungsangebote für gesundes Gaming sind entwickelt

### Schwerpunkt



„Vereinsverwaltung und Organisation, Trainingsoptimierung und Leistungsanalyse, Digitale Sportangebote/-erlebnisse“

„Vereinsverwaltung und Organisation“

„Kommunikation und Mitgliederengagement“

„Digitales Mindset“ (alter Schwerpunkt)

„E-Sport“ (wurde in HF 11 bearbeitet) 

## Schwerpunkt „Vereinsverwaltung und Organisation“

NEU

- Einführung Digit. Unterschriften / Signatur im Sportverbundsystem zur Beschleunigung und Vereinfachung von Prozessen 
- Digitale Mitglieder ID (SSO für alles im Sport) → Sport-ID ist eine bundesweit angelegte Initiative des DOSB.
- Zentralisierte, cloudbasierte Sportorganisationsverwaltung mit Schnittstellen zu Bestandserhebung, Förderportal, etc. 
- KI-Nutzung im organisierten Sport fördern 
- Auswahl digitaler Anwendungen & Tools für die Sportorganisationen erleichtern 
- Förderung und Vermittlung digitaler Kompetenzen (Medien, Bedienung, Mindset) 
- Förderportal weiter ausbauen (wird in HF01, HF02, HF07 bearbeitet) 
  - Optimierung der Nutzerfreundlichkeit bei der Förderantragsstellungssystem im Verbundsystem
- Eigenen Fachverbandsbereich in VIBSS schaffen (wird in HF01 bearbeitet) 
- VIBSS: Navigation optimieren, Inhalte schärfen, bedarfsgerecht ausrichten (wird in HF01 bearbeitet)  
- Digitalisierung u. a. IT-Systeme/-Tools und entsprechende Rahmenverträge gemeinsam nutzen (wird in HF02 bearbeitet) 
- Nutzungsmöglichkeiten des und Ableitungen aus dem „Digitalen Sportstättenatlas“ werden nach dessen Fertigstellung geprüft, formuliert und umgesetzt (zusammen mit HF07, wird in HF05 bearbeitet) 
- Themenfelder wie „digitale Buchungssysteme von Nutzungszeiten“ oder „breitflächiger und stabiler Breitband-Internetzugang“ in öffentlichen Sportanlagen sind bearbeitet und mit Maßnahmen hinterlegt (zusammen mit HF05)  

## Schwerpunkt „E-Sport“

- Information der Sportvereine bzgl. der rechtlichen Rahmenbedingungen im E-Sport (z.B. Gemeinnützigkeit).
- Vereine im E-Sport zur Einhaltung gesundheitsfördernder Empfehlungen im E-Sport animieren.
- Dialog mit den Akteuren des E-Sports fortsetzen. 
- VIBSS-Angebote zum Thema E-Sport ausbauen. 

# HF 06: Spannende Transformation. Wir für Digitalisierung im Sport!

## Schwerpunkt „Kommunikation und Mitgliederengagement“

- Zielgruppenansprache über digitale Kanäle / digitale Öffentlichkeitsarbeit im organisierten Sport fördern
- Beim Einführen hybrider Engagementformen unterstützen.
- Digitale Informationssysteme für Mitglieder zur Verfügung stellen (Webseiten, MO-Intranet, ...) 
- Digitale Buchungssysteme (wird in HF 05 bearbeitet) 

## Schwerpunkt „Weitere Themen“



- Schwerpunkt „Jugendbildung“ im HF11  (wird in HF11 bearbeitet)
  - Ausreichend (digitale) Qualifizierungs- und Bildungsangebote für junge Menschen bereithalten und zielgruppenspezifisch bewerben 
  - Angebote zur Stärkung der Medien- und Digitalkompetenz entwickeln 
- Schwerpunkt „Digitalisierung nutzen“ im HF 10  (wird in HF 10 bearbeitet)
  - Digitale Zugänge ermöglichen (z.B. digitale Sport- und Bewegungsangebote, digitale Antragsverfahren)
  - Sichtbarkeit und Bekanntheit von frei zugänglichen Sportanlagen/-gelegenheiten (z. B. Bewegungslandkarte des DOSB)
  - Kooperationen mit Anbietern von Sport-Apps etablieren
  - Eine zentrale Plattform zum Austausch und zur Weiterentwicklung ist etabliert und wird aktiv genutzt (z. B. Infothek)
  - Best-Practice Beispiele werden gesammelt, aktualisiert und veröffentlicht (z. B. Infothek) (wird in HF 09 bearbeitet)