

Dekadenstrategie Verbundsystem NRW Sport 2032

Handlungsfeld: Digitalisierung im Sport fördern!

Digitales Mindset	
Stand 2022	Perspektive 2032
Breite Spannweite der Einstellungen (Angst, Skepsis, Akzeptanz, Euphorie und aktiver Gestaltung)	→ Umfassende Förderung eines digitalen Mindsets als Grundlage zur Implementierung digitaler Prozesse Durch Informationskampagnen und Kommunikation guter Beispiele Potenziale transportieren.
Interne und externe Strukturen	
Stand 2022	Perspektive 2032
Viele nicht miteinander verbundene Digitalisierungsaktivitäten im organisierten Sport.	→ Die Digitalisierungsaktivitäten im Verbundsystem sind koordiniert und verbunden
Einige gute Digitalisierungskonzepte in einzelnen MOen und Vereinen	→ Digitale Bestandserhebung wird über LSB abgewickelt. → Ein anschlussfähiges Digitalkonzept (Baukastenkonzept) ermöglicht Beteiligung vieler MOen und Vereine. → Rahmenverträge, Non-Profit-Lizenzierung und Open Source-Lösungen ermöglichen Zugang zu Hard- und Software
Heterogene und veraltete Infrastrukturen innerhalb gleichen Institutionen Gebrauch unterschiedlicher digitaler Archivierungs- und Ablagetools	→ Optimierte Infrastruktur und harmonisierte/standardisierte IT-Architektur Nutzung gemeinsamer Cloud-/ Datenbanksystem
Netzwerke	
Stand 2022	Perspektive 2032
Auf Bundesebene entwickeln Sportverbände unterschiedlich digitale Lösungen und Strategien	→ Organisierte Sport als digitalen Zivilgesellschaft, wirkt in Netzwerken → bundesweite Zusammenarbeit um Kompetenzen und Ressourcen zu bündeln
Verschiedenes	
Stand 2022	Perspektive 2032
Pädagogische Angebote im E-Sports erproben Informationsveranstaltung entwickeln Zahlreiche rechtliche Fragen rund um den E-Sport nur unzureichend geklärt	→ passgenaue Qualifizierungsangebote für Vereine, die E-Sport anbieten wollen → Rechtssicherheit für Sportvereine, u.a. im Bereich des Gemeinnützigkeitsrechts, Schutz- und Nutzungsrechte, Glücksspielrechts und Jugendschutzes → Verhältnis zwischen Sport- und E-Sportverbänden ist im gegenseitigen Einvernehmen
Fragen zwischen Sport und E-Sportverbänden	→ System zur Beobachtung und Bewertung neuer, digital gestützter Sportmöglichkeiten implementieren
Keine Informations- und Unterstützungsangebote für digital gestützte Sportmöglichkeiten (z.B. XR-Sport)	→ Passende Informations-, Beratungs- und Schulungsangebote für Vereine entwickeln
Förderung und Finanzen	
Stand 2022	Perspektive 2032
Digitalprojekte werden selten gefördert, kleinere Vereine besonders betroffen Ausnahme: Förderprogramm 2022	→ Digitale Infrastruktur systematisch fördern. Z.B. Innovationsfond → Kleine Digitalprojekte über 1000x1000 gefördert → Langfristige Förderung personeller Ressourcen für die Weiterentwicklung und Innovationen sowie den zentralen Support.
Handhabung von LSB Förderprogrammen auf analoger und digitaler Ebene	→ Alle Förderprogramme des LSB über sein digitales Förderportal abwickeln

Inhaltliche Schwerpunkte	
Stand 2022	Perspektive 2032
Qualifikationen digitaler Kompetenzen nur vereinzelt angeboten	→ Systematische zielgruppengerechte Vermittlung digitaler Kompetenzen durch Information, Beratung und Schulung. → Vermittlung kann webbasiert mit neuen, kreativen Methoden (Hackathons, Edutainmentformate) erfolgen
Tools der digitalen Gremien- und Zusammenarbeit	→ Bedarfsgerechte Standardsoftware (Abstimmungssysteme, Antragsbearbeitung, Streaming und Videokonferenz) → Kollaboration (Dokumentenmanagement, Gremienverwaltung, interne Kommunikation, Wissens- und Dokumentenmanagement)
Soziale Medien	→ Stetige Analyse der Medien und Zielgruppen → Zielgruppengerechte Nutzung von Trends und Entwicklungen. → Gemeinsame Kampagnen/PR im Verbundsystem. → Ggf. Entwicklung einer digitale Vereinsgeschäftsstelle für Kernprozesse (z.B. Mitgliederverwaltung, Finanzmanagement, Kommunikationstools, Tools zur Informationsbereitstellung)
Digitalisierung der Sportverwaltung in unterschiedlichen Geschwindigkeiten	→ Die Entwicklung erfolgt, wenn nicht bereits Lösungen durch den Markt angeboten werden. → Digitale Innovation wird im Verbundsystem vernetzt gestaltet. → Verhältnis des Sports zu anderen Innovationsakteuren (Start-ups, Hochschulen, etc.) ist geklärt.
Digitale Innovation findet statt, aber nicht koordiniert.	→ Durch Business Intelligence werden die vorhandenen Daten des organisierten Sports für die strategische Steuerung nutzbar gemacht.
Große Datenmengen werden wenig genutzt.	→ Entwicklung einer digitalen Geschäftsstelle bei den Bündeln (adaptierbar auch für weitere Institutionen, z.B. Verbände, OSP's, etc.), Nutzung virtueller Sprechstunden (ViKo, VR, etc.)
Vereine müssen sich bei persönlicher Kontaktaufnahme bei Ihren zuständigen Bündeln an vorgegebene Büro-Öffnungszeiten halten	→ Gesellschaftspolitische und wirtschaftliche (Neben-) Effekte der Sportvereinsarbeit operationalisieren (Kennzahlen) und für politische, mediale und interne Kommunikation verfügbar machen → Bestandserhebung über den LSB abwickeln, Daten auch Kommunen bereitstellen
Bestands- und weitere Steuerungsdaten bei Vereinen werden meistens analog und oder digital unterschiedlich und aufwendig dokumentiert Bestandserhebungen der Vereine werden primär über die Bünde erhoben	→ Digitaler Sportstättenatlas → Online-Belegungsplan kommunaler Hallen → Digitale Aspekte der „Sportinfrastruktur“
intransparente und unzureichende Übersicht zur Ausstattung und Zustand von Trainingsstätten intransparente Kommunikation der Hallenbelegungen einzelnen Kommunen	→ Ausweitung von digitalen Bewegungskursen → Übergreifende digitale Plattform/App
erste Angebote von digitalen Sportangeboten Herausforderungen Bewegungsangebote zu finden	→ Analoge und digitale Formaten verknüpfen und ausweiten
unzureichende technische Expertise und Ausstattung für hybride Fortbildungsformate	→ Nachhaltiger, ressourcenschonender Einsatz der Digitalisierung und ihrer technischen Voraussetzungen (z.B. Hardware, ...)
Start eines Digitalisierungsprozesses ohne Rücksicht auf Nachhaltigkeitsaspekten Kompetenz im (analogen) Bereich Bildungsangebote, Qualifizierung und wissenstransfer Defizite im Bereich der sozialen Teilhabe	→ Nutzung digitaler Möglichkeiten zur Verbesserung von Bildung, Qualifizierung und Wissenstransfer im Sport → Soziale Teilhabe am und im Sport durch digitale Möglichkeiten fördern → digitale Tools zur Messbarkeit der Ziele (z.B. ökologischer Fußabdruck, Checklisten)