

HF 6) Digitalisierung im Sport fördern!

Hinweise (Stand: 03.12.2021)	Umgang mit Rückmeldungen	
	Aufgenommen	verworfen mit Begründung
<ul style="list-style-type: none"> Kapitel 2.2, 2. Absatz: 1. Nennung von „Digitalen Mindset“ Erläuterung dazu aus 3.3 vorziehen 	X	
<ul style="list-style-type: none"> Kapitel 3.1: Prüfen: Ergänzung, dass es sich oft um Insellösungen handelt? 	X	
<ul style="list-style-type: none"> Kapitel 3.3, Seite 7, letzter Absatz: Ist entgegen zu wirken das richtige Verb? Es soll doch keine Gleichschaltung erreicht werden 	X	
<ul style="list-style-type: none"> bitte auf der rechten Seite der Übersichtsgraphik das „B“ in „BV“ (Inhaltliche Schwerpunkte: Perspektive 2032) ändern. 	X	
<ul style="list-style-type: none"> Kapitel 3.3., 3.Absatz, „inhaltliche Schwerpunkte“: Bei der einheitlichen Software bzw. Beschaffung könnte man ergänzen, dass wir dabei stets auch Open-Source- und Non-Profit-Lösungen mitdenken 	X	
<ul style="list-style-type: none"> Kapitel 3.3, 6. Absatz: Beim E-Sport ersetzen: Durch den zunehmenden Einsatz von Extended-Reality-Technology wird das digital gestützte Sporttreiben weiter zunehmen. Hier werden wir entsprechende Strukturen zur inhaltlichen Begleitung von Vereinen und Verbänden schaffen. 	X	
<ul style="list-style-type: none"> Kap. 2.1: Gehört der letzte Abschnitt nicht in Kapitel 3? 	X	
<ul style="list-style-type: none"> Auch andere Aspekte der Digitalisierung betrachten, nicht nur: Wie digitalisieren wir unsere Strukturen/Arbeitsweisen? 		Ist teilweise enthalten, muss aber im Rahmen der weiteren Arbeit im HF6 noch ausgebaut werden.
<ul style="list-style-type: none"> Stärker aufgreifen: Rolle des Sports in der postdigitalen Gesellschaft (z.B. als Auftrag, genau diesen Wandel zu gestalten) 		Ist teilweise enthalten, muss aber im Rahmen der weiteren Arbeit im HF6 noch ausgebaut werden.
<ul style="list-style-type: none"> Blick viel stärker auf die Datenquellen richten, die beim LSB NRW und dessen Mitgliedsorganisationen anfallen. Diese sollten zusammengeführt und miteinander verknüpft werden ("Datenmodell"). Der so entstehende Daten-Lake kann nun wiederum für Anwendungen (z.B. Entscheidungsunterstützungssysteme, kommerzielle Anwendungen, eigene Apps) genutzt werden. Zudem ermöglichen konsistente Daten ggf. die Anwendungen von Verfahren des Maschinenlernens, was wiederum neue Erkenntnisse und Anwendungen generieren könnte. Ein zweiter - bisher auch noch nicht vorhandener Blick - sollte auf die Entwicklungen im Bereich Virtuelle Realität und augmented reality liegen. Hier werden sich in den nächsten Jahren ganz neue Möglichkeiten ergeben und ganz andere 	X	Ist in 2.1, 2.2 und 3.3 (unter interne und externe Strukturen) enthalten, muss aber im Rahmen der weiteren Arbeit im HF6 noch ausgebaut werden.

HF 6) Digitalisierung im Sport fördern!

<p>Wettkampfformen entstehen (siehe Peloton). Die Phantasie, die beispielsweise in der metaverse für den Sport steckt, wird u.a. hier beschrieben: https://www.sportspromedia.com/from-the-magazine/metaverse-sports-industry-tech-ar-vr-unity-roblox-facebook-peter-moore/</p> <p>Es ist nicht auszuschließen, dass es zu einer disruptiven Entwicklung kommt, die das System des organisierten Sports ziemlich durcheinander wirbeln könnte.</p> <ul style="list-style-type: none">• postdigitaler Umgang von Kindern und Jugendlichen mit dem Körper und den Medien sowie dessen Auswirkungen auf die Adaption von Sport aufgreifen	X	Siehe auch HF 8.
<ul style="list-style-type: none">• Ergänzend zu der auf S. 6, letzter Abs. genannten Kommission, sollte es je einen Arbeitskreis der Kreis- und der Stadtsportbünde geben. Hier müssen die spezifischen Anforderungen definiert werden		Hinweis für die Umsetzung.