

Dr. Christoph Igel

**Vom Content zum Kontext:  
eMotion – eLearning-Dienste  
für die Sportwissenschaft**

Köln 2007

Ausgangssituation : Neue Medien in der Bildung

- ITES – Information Technologies in European Sport and Sport Science“ gefördert durch die Europäische Kommission (<http://ites.uni-saarland.de>)
- „eBuT – eLearning in der Bewegungs- und Trainingswissenschaft“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (<http://www.ebut.de>)
- Bildungsnetzwerk „Bewegung und Training“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (<http://www.bewegung-und-training.de>)
- „eDSB – Neue Medien im Sport“ gefördert durch den Deutschen (Olympischen) Sportbund (<http://www.e-dsb.de>)

### Lessons Learned : Kontextualisierung

- Fokussierung des Prozesses des Lehrens und Lernens sowie Prüfens an sportwissenschaftlichen Hochschuleinrichtungen
- Integration disziplinärer Lehr-Lern-Inhalte in Systeme zur Unterstützung der Lehr-, Lern- und Prüfungsorganisation
- Verknüpfung digitaler Lehr-Lern-Inhalte mit technologiebasierten Prozessen des Informations- und Wissensmanagements
- Unterstützung des Entwicklungsprozesses digitaler Lehr-Lern-Inhalte durch technologiebasierte Managementsysteme
- Anbindung an Hochschulverwaltungs-, Administrations- und Supportsysteme

### Lessons Learned : Nachhaltigkeit

- Stimulation der mit dem Einsatz der Neuen Medien einhergehenden Organisationsentwicklung an Institutionen aus Sportwissenschaft und Sport
- Strategische Aufgabe der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft und der Arbeitsgemeinschaft für Sportpsychologie
- Ansätze und Aktivitäten zu Nutzung der Neuen Medien in der Aus- und Weiterbildung in nahezu allen Bildungseinrichtungen und Mitgliedsorganisationen des Deutschen Olympischen Sportbundes
- Vernetzung mit Partnern aus Hochschule, IT-Wirtschaft, Politik und Sport im sich ausbildenden europäischen Wirtschafts- und Bildungsraum i.S. eines Education Brokerage

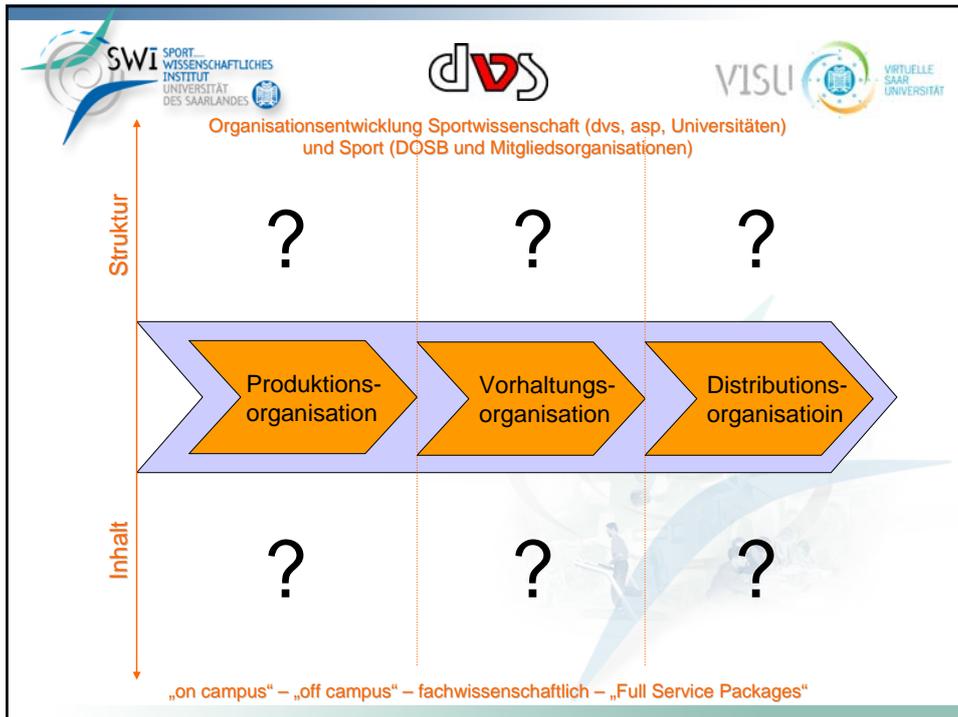
## Entwicklungsvorhaben : BMBF-Projekt „eMotion“



Network of Excellence for Digitally Enhanced Sport and Sport Science

## eMotion : Ziele und Gegenstand

- Aufbau eines Kompetenznetzwerkes zur nachhaltigen Einbindung der Neuen Medien in Aufgaben- und Tätigkeitsfelder von Sportwissenschaft und Sport
- Entwicklung einer Organisationsstruktur zur dauerhaften Unterstützung von Managementprozessen zur nachfrageinduzierten Digitalisierung von Informations- und Wissensressourcen in Sportwissenschaft und Sport
- Fokussierung der Produktion, Distribution und Vorhaltung digitaler Informations- und Wissensressourcen, die in universitärer Lehre sowie in der Weiterbildung des Sports eingesetzt werden können



SWI SPORT-WISSENSCHAFTLICHES INSTITUT UNIVERSITÄT DES SAARLANDES  
 dvs  
 VISU VIRTUELLE SAAR UNIVERSITÄT

**eMotion : Produktionsorganisation**

Die Produktion digitaler Bildungsprodukte für Sportwissenschaft und Sport erfordert:

- Identifikation der Bildungsbedarfe in Aus- und Weiterbildung
- Qualitätsgesicherte Aufbereitung von Wissen in interdisziplinären Teams mit Autorenwerkzeugen
- Integration digitaler Bildungsprodukte in Learning-Management-Systeme

### eMotion : Produktionsorganisation - Inhalte

Die Produktion digitaler Bildungsprodukte für Sportwissenschaft und Sport ist für nachstehende Inhalte „on campus“ und „off campus“ vorgesehen:

- Integration bestehender digitaler Informations- und Wissensressourcen in hybride Lehr-Lern-Arrangements
- Screening der Inhalte sportwissenschaftlicher Ausbildung, die für viele B.A./M.A. Studiengänge relevant sind
- „full service packages“
- DOSB-Schwerpunkt „Kinder und Bewegung“
- Leistungssportliche Themen für TA, IAT, FES, NADA
- Sportpsychologie in Leistungssport, Prävention und Rehabilitation für asp

### eMotion : Produktionsorganisation - Zielgruppen

Die Produktion digitaler Bildungsprodukte für Sportwissenschaft und Sport ist für nachstehende Zielgruppen „on campus“ und „off campus“ vorgesehen:

- Sportwissenschaftliche Fakultäten und Institute
- Deutscher Olympischer Sportbund
- Trainerakademie Köln des DOSB
- Institut für Angewandte Trainingswissenschaft Leipzig
- Institut für Forschung und Entwicklung von Sportgeräten
- Nationale Anti-Doping Agentur

### eMotion : Distributionsorganisation

Die Distribution digitaler Bildungsprodukte für Sportwissenschaft und Sport erfordert:

- Zielgruppenspezifische Vermarktung von zentraler Bedeutung
- Lernende, Lehrende und Stakeholder sind zu adressieren und im Umgang mit Neuen Medien zu qualifizieren
- Export und Import digitaler Bildungsprodukte Hochschuleinrichtungen und hochschulexterne Institutionen
- Prozesse des Education Brokerage, Vertriebservices und Consulting-Verfahren sind einzuführen

### eMotion : Distributionsorganisation - Gegenstand

Die Distribution digitaler Bildungsprodukte in Sportwissenschaft und Sport ist „on campus“ und „off campus“ vorgesehen:

- Einsatz digitaler Bildungsprodukte an allen sportwissenschaftlichen Institutionen und Bildungseinrichtungen des Sports
- Begleitung des Einsatzes neuer Medien durch Maßnahmen zur Organisationsentwicklung
- Import digitaler Bildungsprodukte erfordert Qualitätsanalysen und Empfehlungen für nachfragende Institutionen
- Inhalte der Sportwissenschaft sind an Mutter- und Kontaktwissenschaften zu exportieren

### eMotion : Distributionsorganisation - Partner

Die Distribution digitaler Bildungsprodukte für Sportwissenschaft und Sport erfolgt mit nachstehenden Partnern „on campus“ und „off campus“:

- International Council for Sport Science and Physical Education
- European Non-Governmental Sports Organisation
- EU-Büro des deutschen Sports
- Eidgenössische Hochschule Magglingen
- Universität Wien & ÖSG
- Bulgarian Society for Sport Science
- Akademia Wychowania Fizycznego W Katowicach
- Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft

### eMotion : Vorhaltungsorganisation

Die Vorhaltung digitaler Bildungsprodukte für Sportwissenschaft und Sport erfordert:

- Leistungsfähige Werkzeuge für Generierung, Archivierung und Distribution digitaler Bildungsprodukte
- Standardisierte Autorenwerkzeuge und intelligent adaptive Lehr-Lern-Systeme
- Integration in ein Learning-Management-System
- Schnittstellen zu den Verwaltungssystemen der Hochschulen vor Ort (u.a. SAP/R3, HIS-GX-Module SOS, POS, LSF, ZUL, QIS)
- Integration eines ePayment-Systems
- Integration eines eProvisioning-Systems

### eMotion : Vorhaltungsorganisation - Partner

Die Vorhaltung digitaler Bildungsprodukte für Sportwissenschaft und Sport erfolgt mit nachstehenden Partnern „on campus“ und „off campus“:

- Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz
- imc information multimedia communication AG
- Westfälische Wilhelms-Universität Münster
- Universität des Saarlandes
- ed-it contentdesign

### eMotion : Querschnittsaufgaben

- Nutzungs- und Anwendungsanalysen: Competence Center VISU der Universität des Saarlandes
- Rechtemanagement: Institut für Rechtsinformatik der Universität des Saarlandes, Anwaltskanzlei Dr. Ory
- Evaluation: Centrum für Evaluation der Universität des Saarlandes
- Gender Mainstreaming: Abteilung Geschlechterforschung, Institut für Soziologie der Deutschen Sporthochschule Köln
- Interface-Design & Usability: Competence Center VISU der Universität des Saarlandes

