

Olympia-Teilnahme von Zuhause?

Die Entwicklung von Social Fitness Apps und Inclusive Game

Motivation & Hintergrund

Eine gemeinsame Fahrradtour auf unterschiedlichen Kontinenten, ein 10 Kilometerrennen in unterschiedlichen Städten oder die private Teilnahme am Marathon der Olympischen Spiele - Social Fitness Apps und die Entwicklung von Inclusive Games versprechen diese neuen Formen der sozialen Interaktion im Sport. Die olympischen Spiele 2032 in Brisbane, Australien versprechen die inklusivsten Spiele der Geschichte zu werden.

Durch die rasante Weiterentwicklung von digitalen Technologien, die Vernetzung von Millionen von mobilen Endgeräten wie bspw. Smartwatches und Wearables sowie moderne Möglichkeiten der Datenverarbeitung in Echtzeit haben Social Fitness Apps (nicht zuletzt während der Corona-Pandemie) einen starken Zuwachs an Nutzerzahlen erhalten. Durch die Möglichkeit des gemeinsamen Sporterlebnisses trotz geografischer Entfernung (bspw. gemeinsame Lauf- oder Radeinheiten) entstehen gänzlich neue Erfahrungswelten im Bereich von Sport-, Fitness- und Freizeitanwendungen. Neben der gemeinsamen sportlichen Betätigung über geografische Grenzen hinweg ergeben sich weitreichende Potentiale für Social Fitness Apps und auch sogenannte Inclusive Games. Zukünftige Großveranstaltungen wie bspw. Olympische Spiele, Weltmeisterschaften oder kontinentale Wettbewerbe können durch die Möglichkeiten von digitalen Technologien einen globalen inklusiven Charakter erhalten: Hobbysportler können gemeinsam mit Spitzensportlern trainieren, sich aneinander messen und voneinander lernen - Sport- und Großveranstaltungen können einen inklusiven Charakter von bisher ungeahnten Dimensionen erreichen.

Die Abschlussarbeit(en) soll(en) den bisherigen Stand der Forschung analysieren und aktuelle Trends und Entwicklungen in der Praxis hieran spiegeln. Die Abschlussarbeit(en) soll(en) im Rahmen eines Multivocal Literature Reviews eine Taxonomie für Inclusive Games Anwendungen und eine Landkarte bestehender Anwendungen, Apps und Entwicklungen aus der Welt des Sports erstellen. Durch qualitative und/oder quantitative empirische Arbeiten (lediglich für Masterarbeiten) sollen Erwartungen sowie die Akzeptanz von Inclusive Games Anwendungen untersucht werden.

Die Bearbeitung ist sowohl in Form einer Bachelor- als auch Masterarbeit möglich. Die Arbeit kann (präferiert) in englischer, aber auch in deutscher Sprache verfasst werden.

Ansprechpartner



Prof. Christoph Buck