

Seesport *DIGITAL*

Was sagt ChatGPT?

ST

Welche Disziplinen sind im deutschen Seesport e.V. DSSV verankert



Der Deutsche Seesportverband (DSSV) vertritt als Dachverband eine Vielzahl von Seesport-Disziplinen und ist in Deutschland der zuständige Verband für den Breiten-, Freizeit- und Leistungssport auf See. Zu den Disziplinen, die im DSSV verankert sind, gehören unter anderem:



1. Segelsport: Hierzu gehören verschiedene Klassen, wie zum Beispiel Jollen, Kielboote und Regattayachten. Der DSSV veranstaltet regelmäßig Regatten und bietet auch Segelkurse an.
2. Motorbootsport: Hierbei geht es um das Fahren von motorisierten Booten. Der DSSV organisiert auch Motorbootrennen und bietet Kurse zum Erwerb von Bootsführerscheinen an.
3. Kanusport: Hierzu gehören verschiedene Disziplinen wie Kanu-Slalom, Kanu-Rennsport, Kanu-Polo und Kanu-Marathon.
4. Tauchsport: Hierbei geht es darum, unter Wasser zu tauchen und die Unterwasserwelt zu

Seesport *DIGITAL*

Vision

Seesport live und hautnah von überall für jeden erlebbar machen.

Mission

Wir schaffen den Mitgliedern einfache Zugänge zu digitalen Seesport Lösungen.

Zweck

Die Sichtbarkeit, Akzeptanz und Begeisterung für den Seesport im Verband und Gesellschaft zu erhöhen und gemeinsam zu wachsen.

Öffentlichkeit

- Sponsoring / Förderungen
- Jugendarbeit
- Mediales Eventmanagement
- Mitglieder- und Fan-Arbeit
- ...



Seesport

Verein

- Arbeitsstunden
- Gebäudeverwaltung
- Finanzbuchhaltung
- Kontakte
- Zugangssteuerung
- Projekte
- ...

Events

Veranstaltungen | Wettkämpfe | Training

- Ausschreibung
- Anmeldung
- Ticketing
- Durchführung
- Ergebnis Erfassung
- Auswertung
- ...

Verband

Land + Bund

- Förderungen
- Standardisierungen
- Kommunikation
- ...



Mitglieder

- Mitglieder / Teilnehmer Verwaltung

Mitglieder

Aufgabe

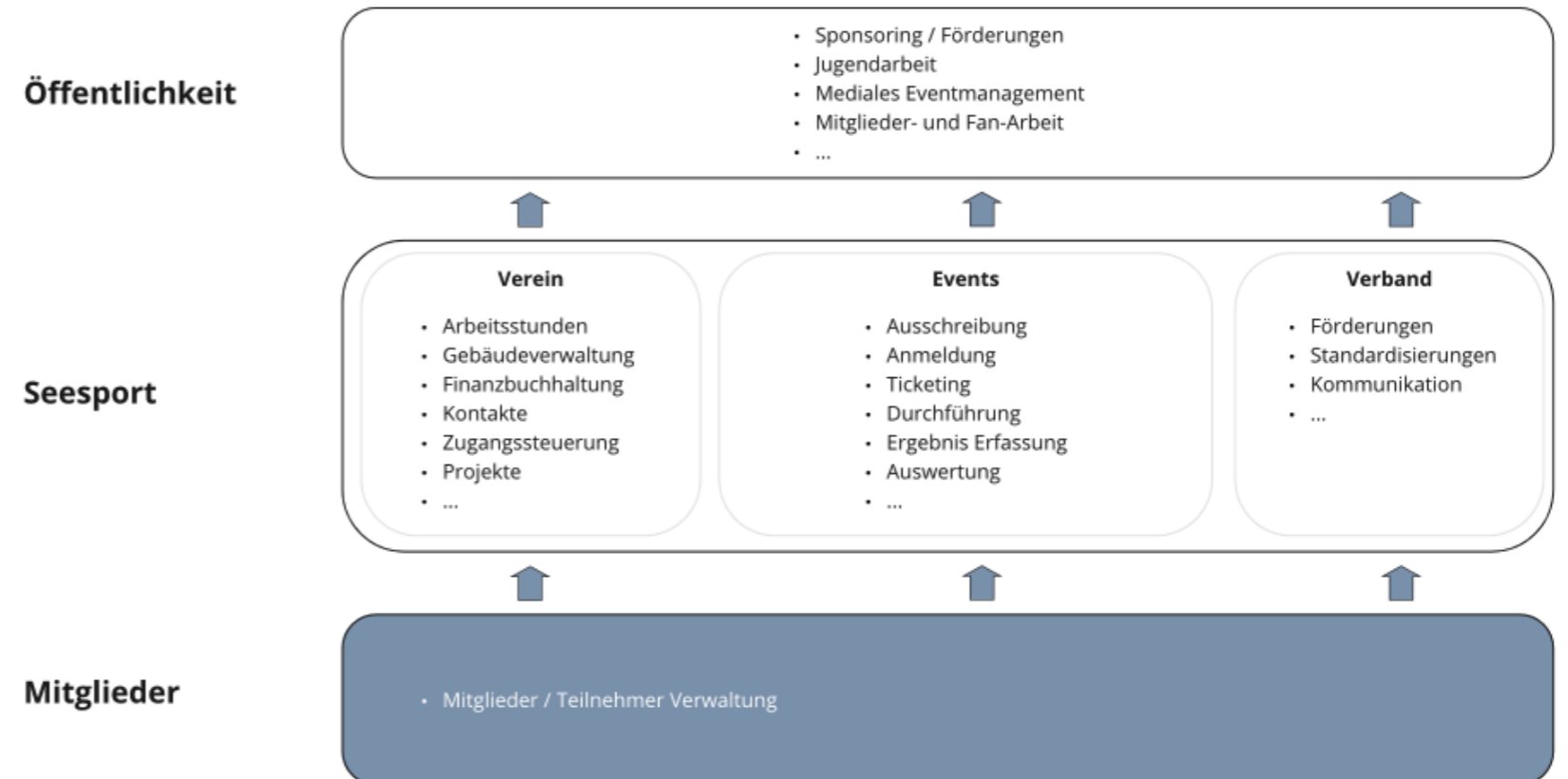
- DSGVO Konforme digitale Mitglieder Verwaltung
- digitaler Zugang für Vereine, Events und Verband

Lösungsansätze

- Standard Software Lösung vom Markt

Nächsten Schritte

- Austausch mit Deutscher Sportausweis
- Handlungsempfehlung für den Verband erarbeiten



Aufgabe

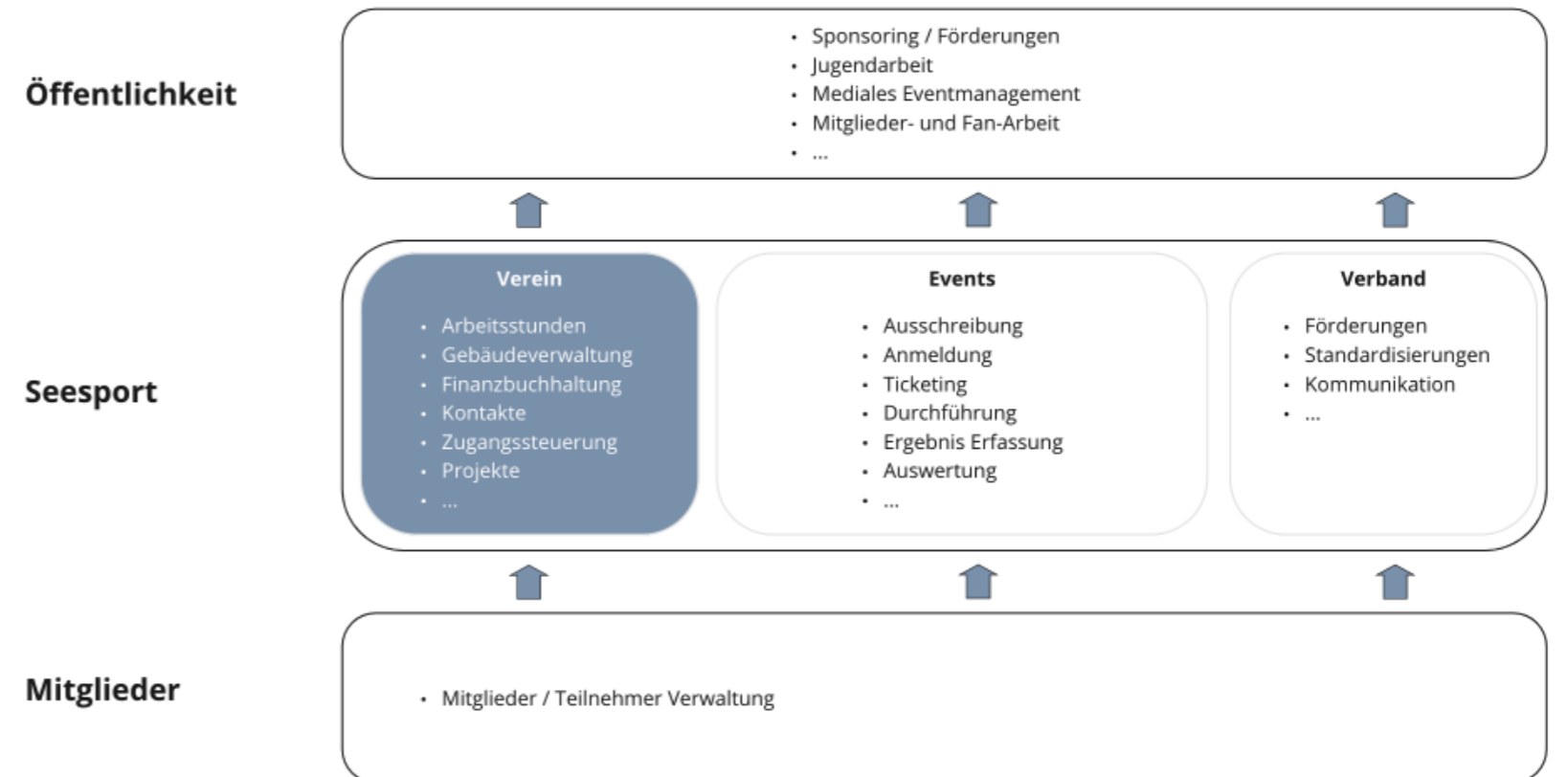
- digitale Unterstützung in der Verwaltung der Vereine

Lösungsansätze

- Standard Software Lösung vom Markt
- Rahmenverträge mit potenziellen Anbietern

Nächsten Schritte

- Erfassung der Anforderungen (Vereine) -> Umfrage
- Evaluation möglicher Anbieter mit Vor- und Nachteilen
- Handlungsempfehlung für den Verband erarbeiten
- Rahmenvertragsverhandlung



Aufgabe

- digitale Unterstützung bei der Ausrichtung von Events
- Publikation von Events vor, während und nach dem Ereignis in die Öffentlichkeit
- digitale Vermarktung

Nächsten Schritte

- Absicherung des Sportbetriebes 2023/24 im Bereich SMK, JMK
- digitale Pilotprojekte im Bereich Kuttersegeln
- Erarbeitung Media Pakete für Wettkampf Ausrichter

Öffentlichkeit

- Sponsoring / Förderungen
- Jugendarbeit
- Mediales Eventmanagement
- Mitglieder- und Fan-Arbeit
- ...

Seesport

Verein

- Arbeitsstunden
- Gebäudeverwaltung
- Finanzbuchhaltung
- Kontakte
- Zugangssteuerung
- Projekte
- ...

Events

- Ausschreibung
- Anmeldung
- Ticketing
- Durchführung
- Ergebnis Erfassung
- Auswertung
- ...

Verband

- Förderungen
- Standardisierungen
- Kommunikation
- ...

Mitglieder

- Mitglieder / Teilnehmer Verwaltung

Digitale Wettkampf Lösungen

Die Digitalisierung und Livestream der Wettkämpfe, eröffnet weitere Möglichkeiten der Vermarktung!

Lösungsansätze

- Einsatz von Standard Event Apps
- Digitalisierung der Wettkampfabläufe
- Erfassung und Streaming der GPS und Bild Daten

Nächsten Schritte

- Austausch mit den Technischen Kommissionen und Veranstaltern zu Lösungsansätzen
- Umfrage zu chartedsails
- Pilotprojekte in 2023



Aufgabe

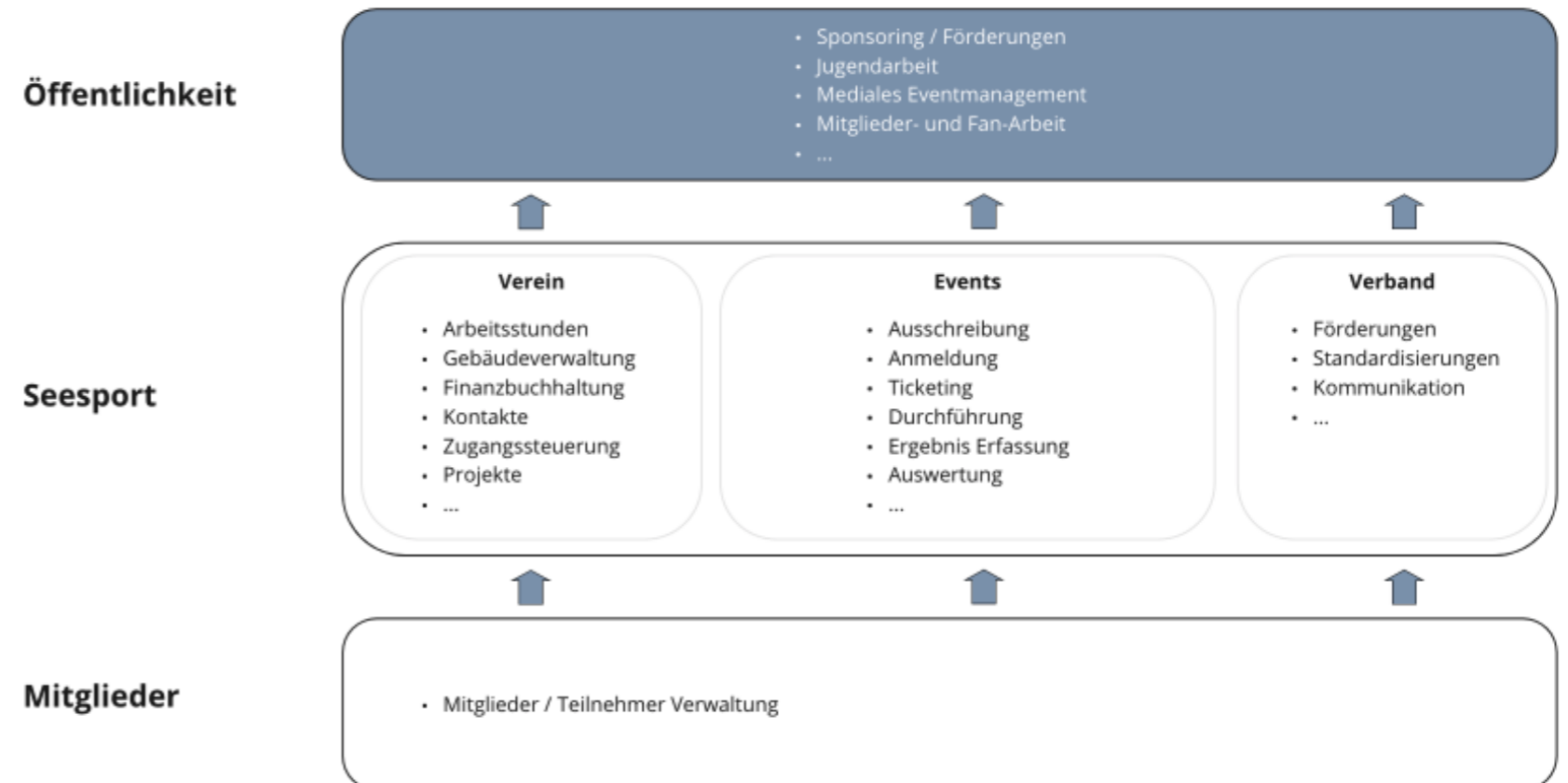
- digitale Sichtbarkeit/Information und Zugang für Mitglieder und Öffentlichkeit

Lösungsansätze

- Ausbau der gängigen Kanäle wie Website, Facebook, YouTube, Instagram ...

Nächsten Schritte

- Erarbeitung Kommunikationskonzept für die Marke und Inhalte



2023 Pilotphase

- Gründung/Wachstum der Initiative "Seesport digital"
- Piloten im Bereich Events/Wettkämpfe
- Digitale Strategie + Kommunikationskonzept für den Verband

2024 Einführung digitaler Lösungen

- Vereine
- Veranstaltungen
- Verband
- ...

2025 Etablierung im gesamten Verband

- ...

Seesport *DIGITAL*

Werde auch Du Teil des Teams!

Wir bieten!

- Seesport hautnah, direkt am Geschehen
- Erfahrungsaustausch auf allen digitalen Ebenen (Software Architektur/Entwicklung, Marketing, Motion, Kreation, Design, Photo, Kommunikation, Live Bildübertragung, Projektmanagement)
- digitale, agile Arbeitsweise
- Tool Erfahrung mit (Office Produkten, Photoshop, Facebook, Wordpress, Instagram, Jira, Node-Red, JS, Html, CSS, Docker, Git-Hub, Low Code, PWA ...)

Wir suchen!

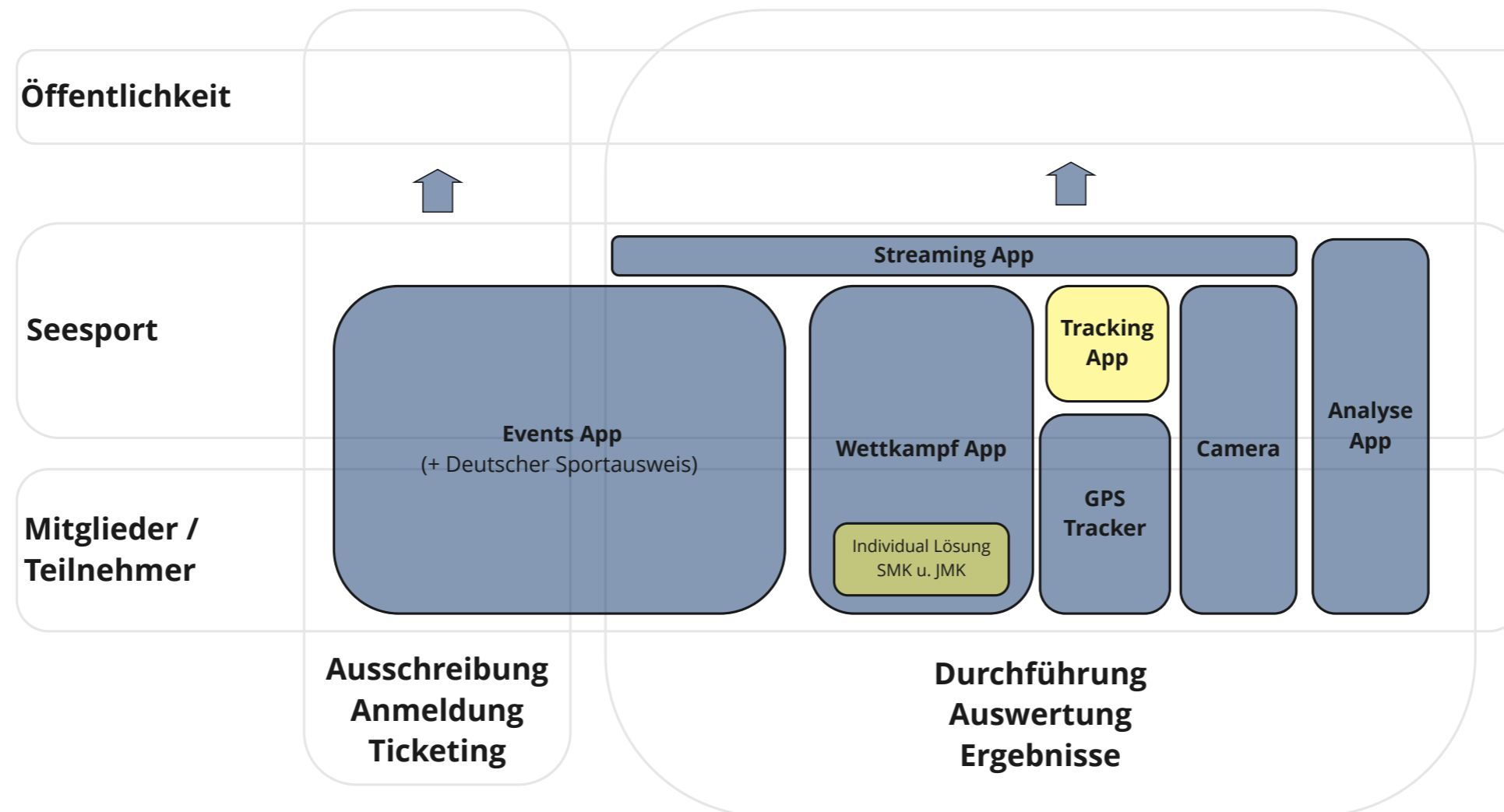
- Mittstreiter, digitale Nerds, Konzepter, Reporter, Designer, Fotografen, Entwickler, Influencer, die digitale Erfahrung sammeln wollen, die den Seesport voran bringen möchten

Vorraussetzungen zur Teilnahme

- keine fachlichen Vorkenntnisse
- formlose Bewerbung an ***digital@seesport.eu***

Backup

Veranstaltungen | Wettkämpfe | Training



Apps | Event App

Aufgabe

- Veranstaltung Detailinformationen (Ablauf, Karte/Ort, Kontakte,)
- Anmeldung von Teilnehmern (Sportler, Fans, Betreuer)
- Ticketing für Gesamtveranstaltung und Zusatzleistungen
 - Meldegebühren
 - Zusatzleistungen (z.B. Frühstück)
- Aktuelle Informationen während der Veranstaltung
- Zugangssteuerung

Kommunikation / Schnittstellen

- Deutscher Sportausweis (Teilnehmer)
- Wettkampf App (Wettkampf Teilnehmer)
- Streaming App (Aktuelle Informationen)

Besonderheiten

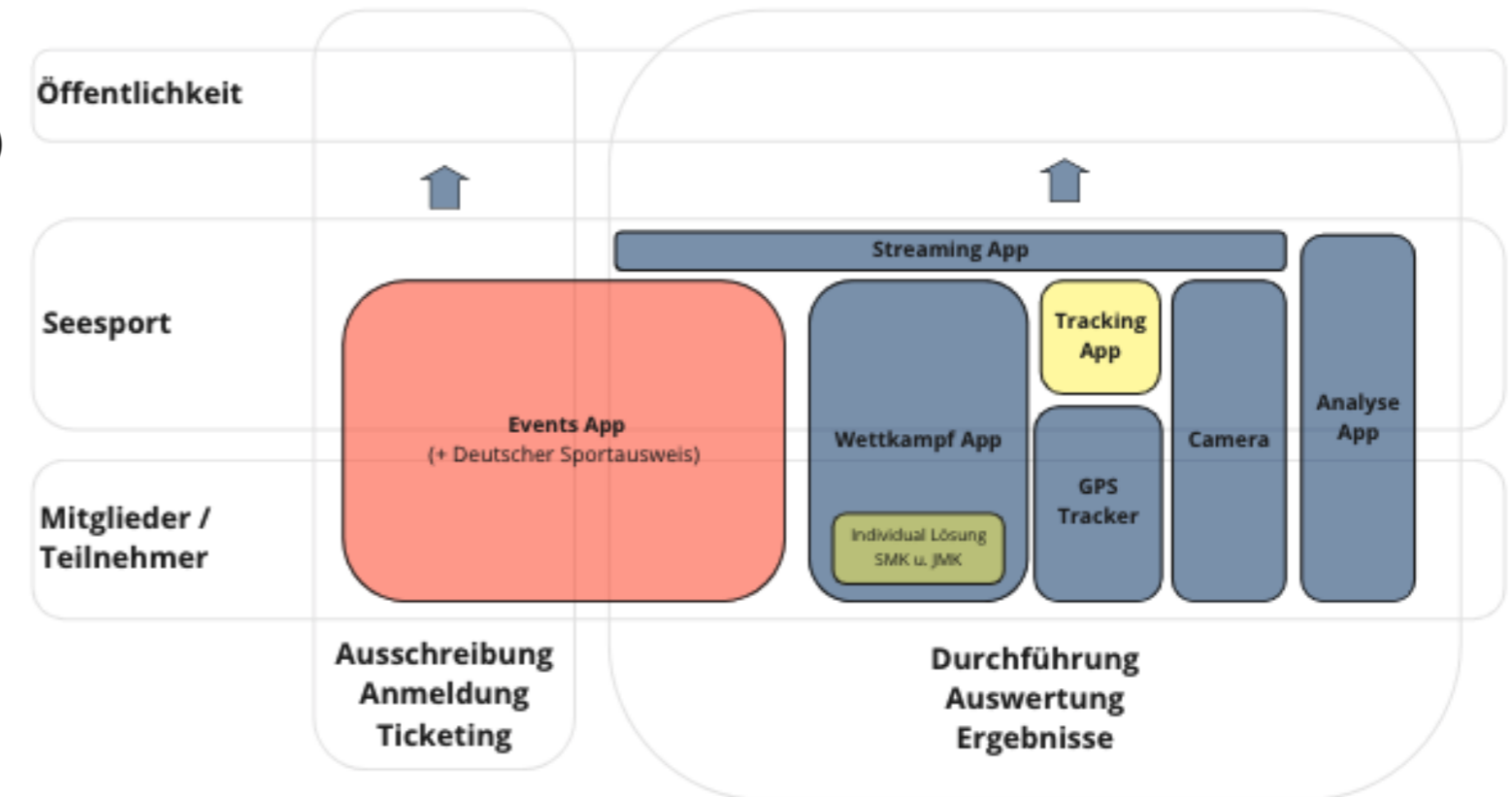
- keine

Nutzer

- Veranstalter, Service Personal, Teilnehmer (Sportler, Fans, Betreuer)

Markt- / Individuelle- Lösungen

- Standard Lösung vom Markt



Apps | Wettkampf App

Aufgabe

- Erfassung der Wettkampfteilnehmer (Schnittstelle Event App)
- Informationen zum Wettkampf (Regeln, Ausschreibung)
- Organisation Wettkampf
- Erfassung Platzierung und Zeiten
- Veröffentlichung Ergebnisse

Kommunikation / Schnittstellen

- Event App (Teilnehmer)
- Tracking App (Messdaten)
- Streaming App (Ergebnisse)

Besonderheiten

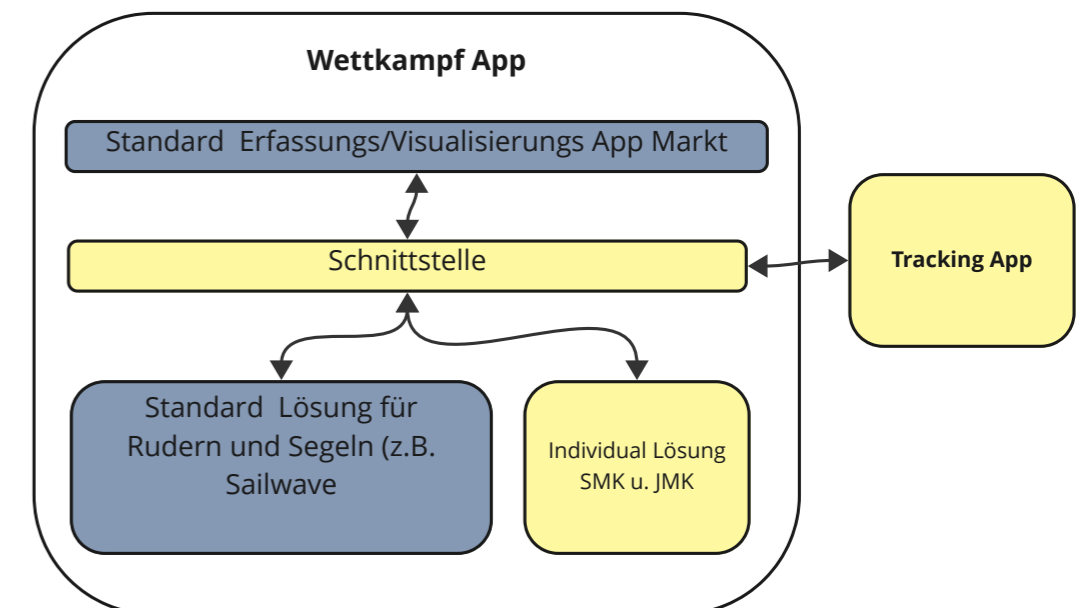
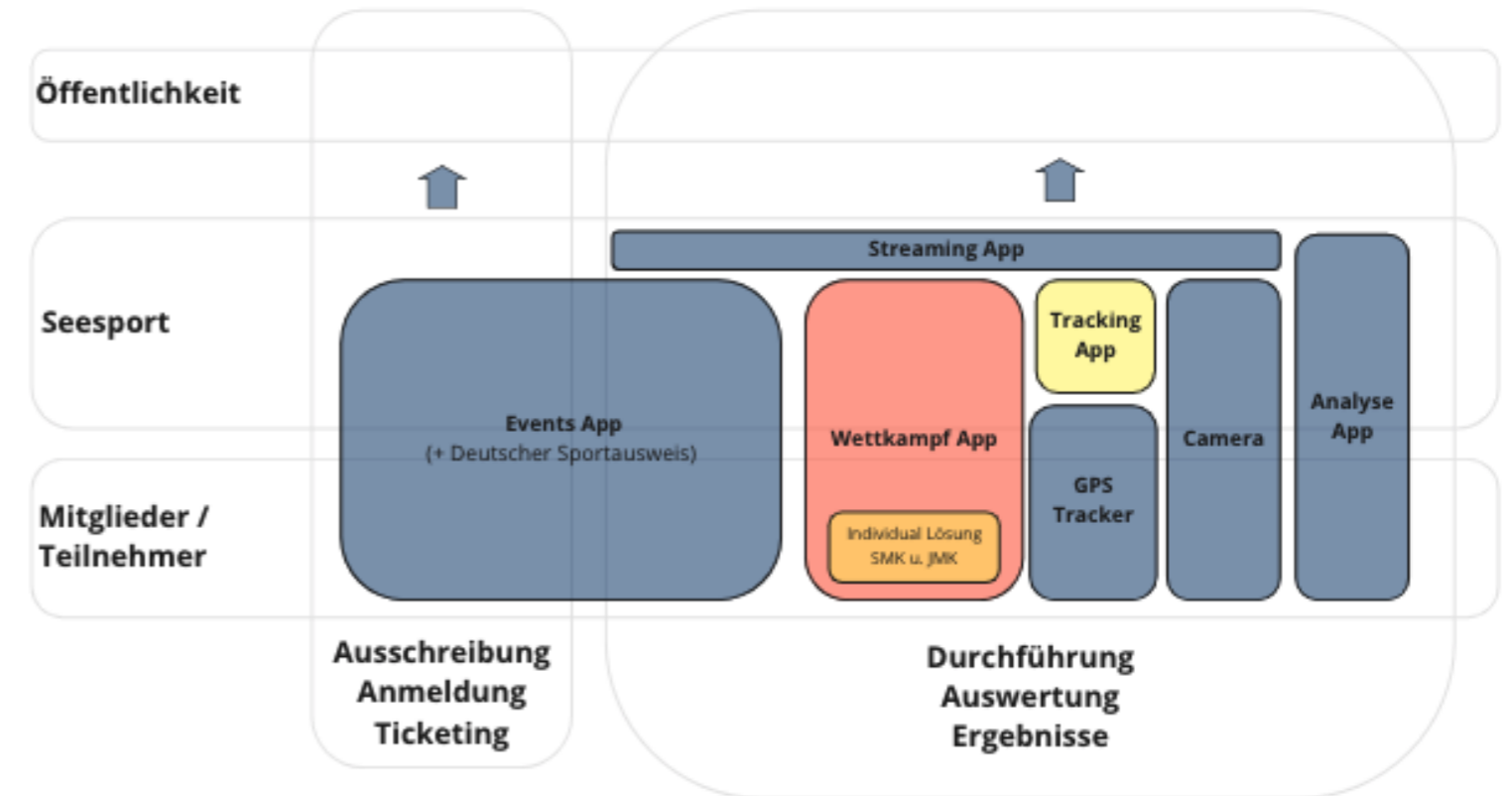
- verschiedene Sportarten mit unterschiedlichen Regelwerk zur Auswertung
- Mobiler Zugang nicht zu 100% gesichert (Netz Abdeckung)

Nutzer

- Veranstalter/Wettkampfleiter + Team, Teilnehmer (Sportler, Fans, Betreuer)

Markt- / Individuelle- Lösungen

- Kombination Markt Lösung mit Individuellen Ansätzen



Apps | Tracking App

Aufgabe

- Empfang, Verarbeitung und Speicherung der GPS Daten
- Visualisierung der GPS Daten, Boote, Kurs, aktuelle Platzierung

Kommunikation / Schnittstellen

- Wettkampf App (Teilnehmer, Kurs, Boote, Platzierung)
- Analyse App (Tracking Daten)
- GPS Tracker (GPS Daten)

Besonderheiten

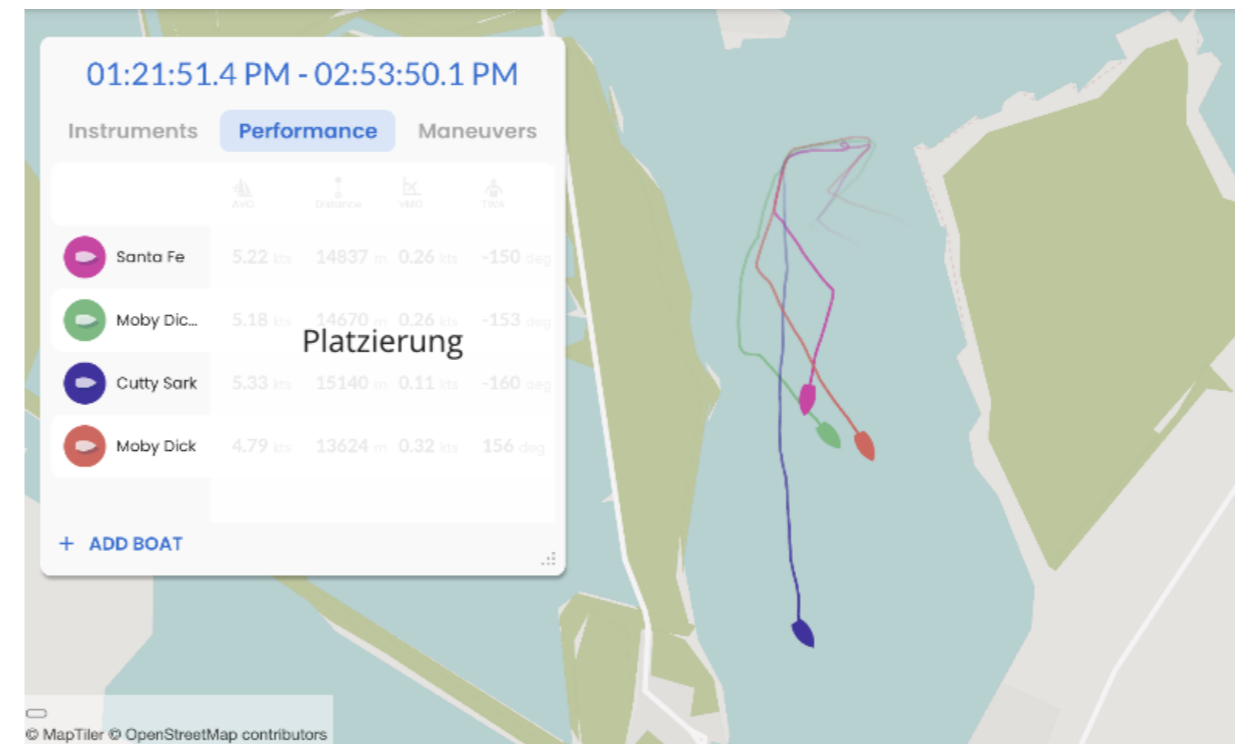
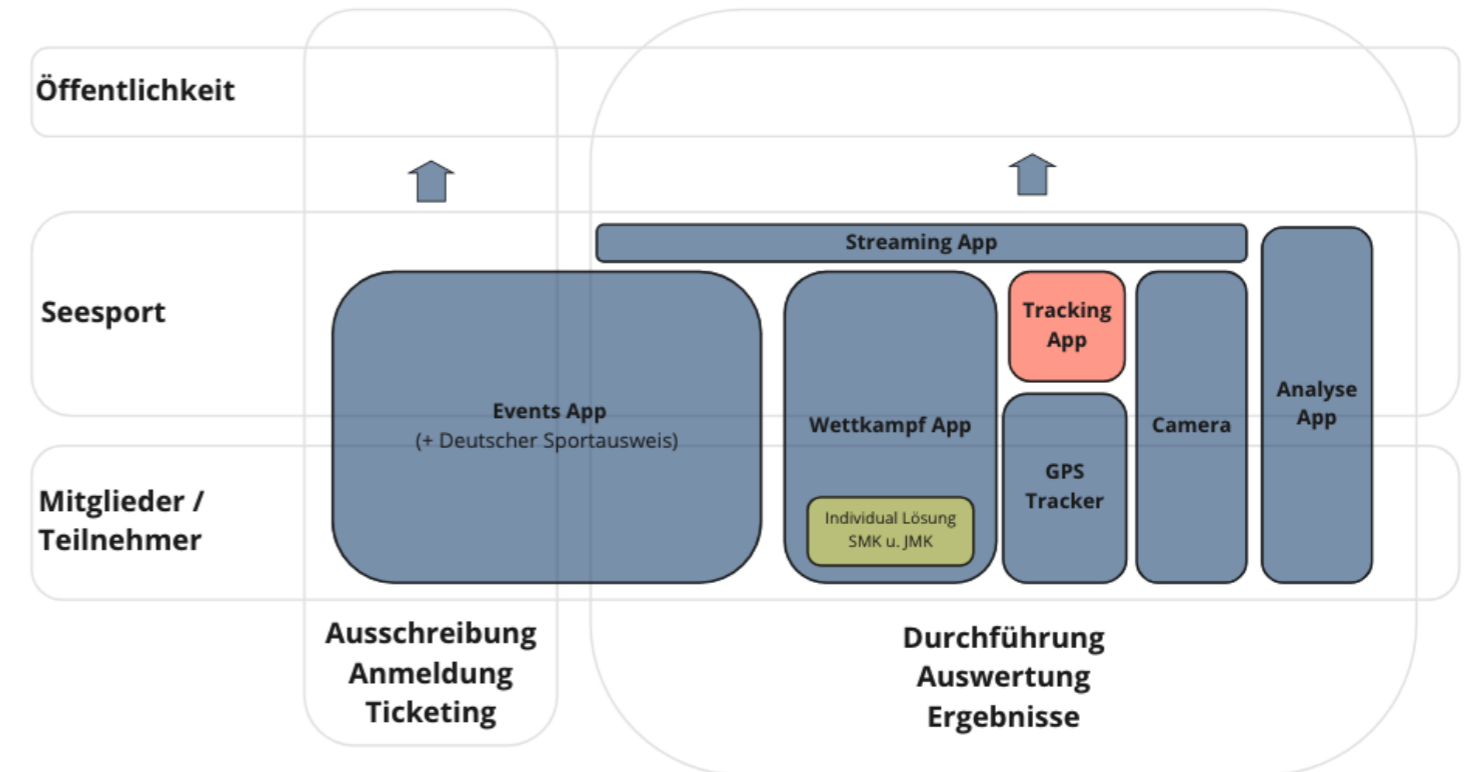
- GPS Daten müssen bereinigt werden. Zeitlicher Versatz

Nutzer

- Veranstalter/Wettkampfleiter

Markt- / Individuelle- Lösungen

- individuelle Lösung
- Marktlösung?



Apps | Analyse App

Aufgabe

- Analyse des Wettkampf im Nachgang

Kommunikation / Schnittstellen

- Tracking App (Messdaten)

Besonderheiten

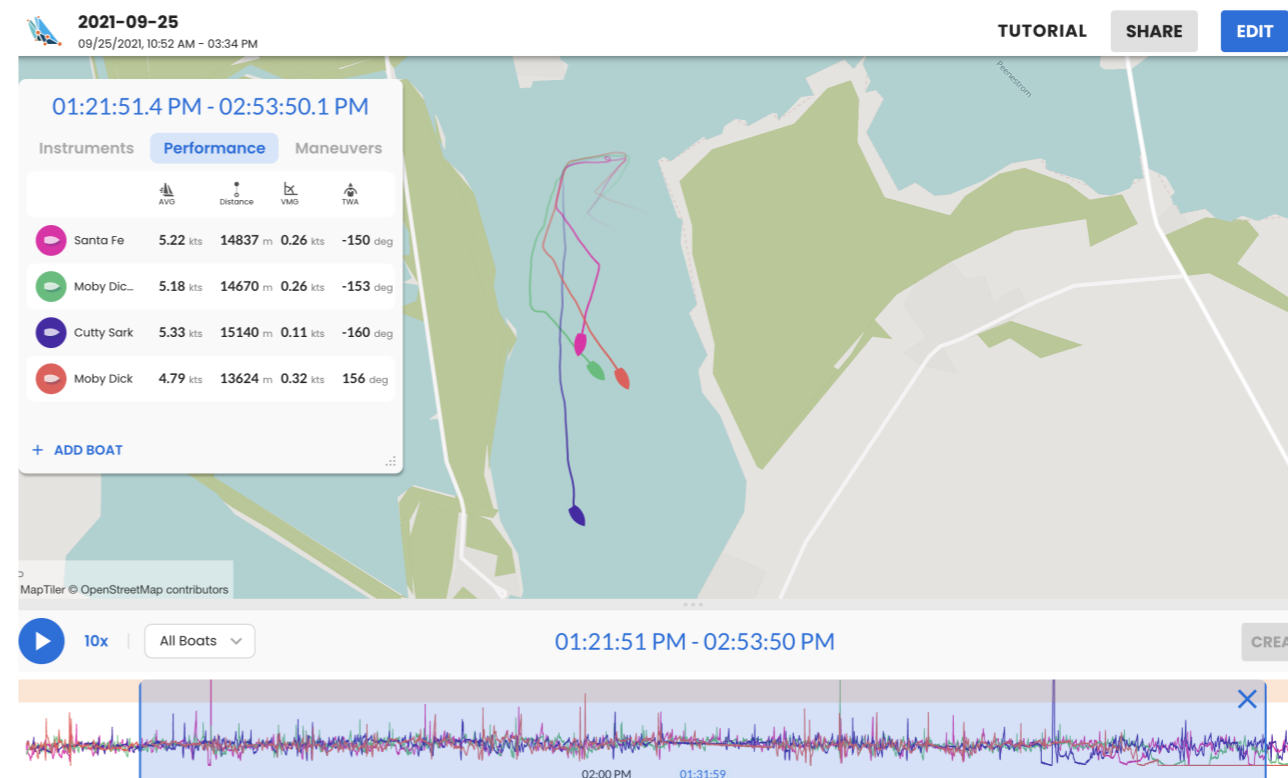
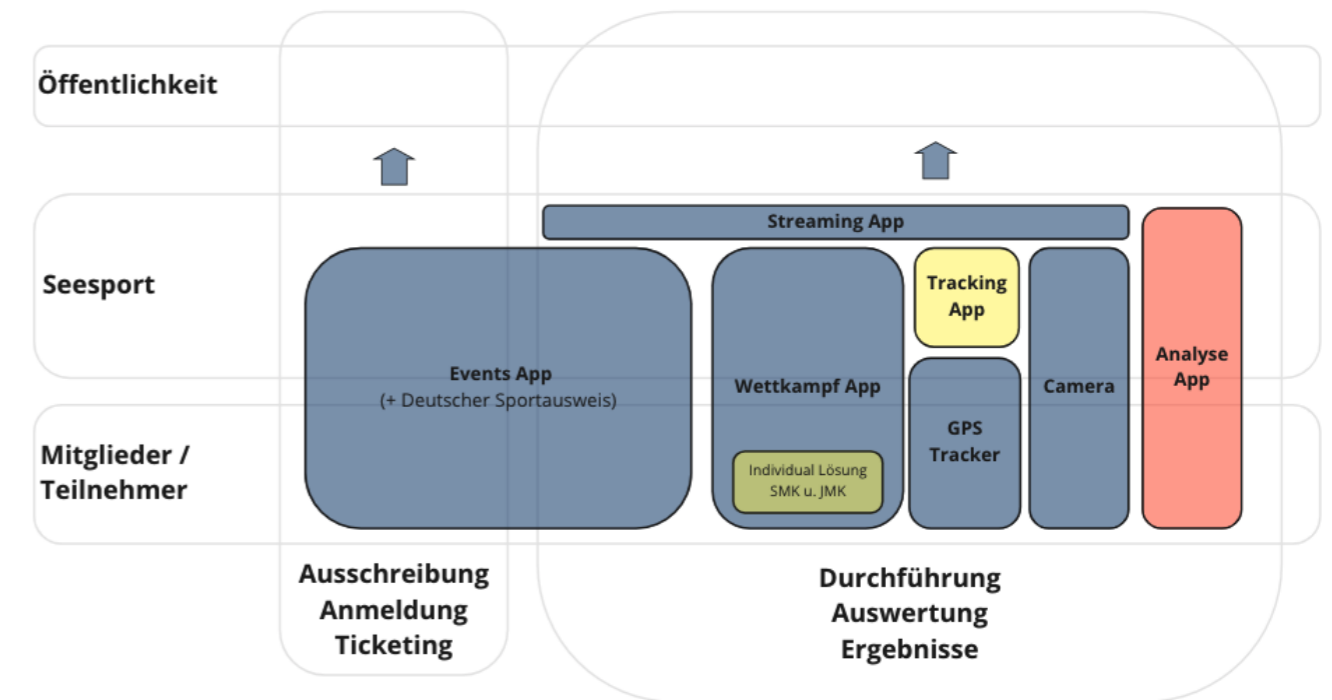
-

Nutzer

- Sportler

Markt- / Individuelle- Lösungen

- z.B. Charted Sails



Apps | Streaming App

Aufgabe

- Publizieren des aktuellen Wettkampf Verlaufs

Kommunikation / Schnittstellen

- Wettkampf App (Platzierung)
- Tracking App (Digitale Karte)
- Camera (Live Bilder)

Besonderheiten

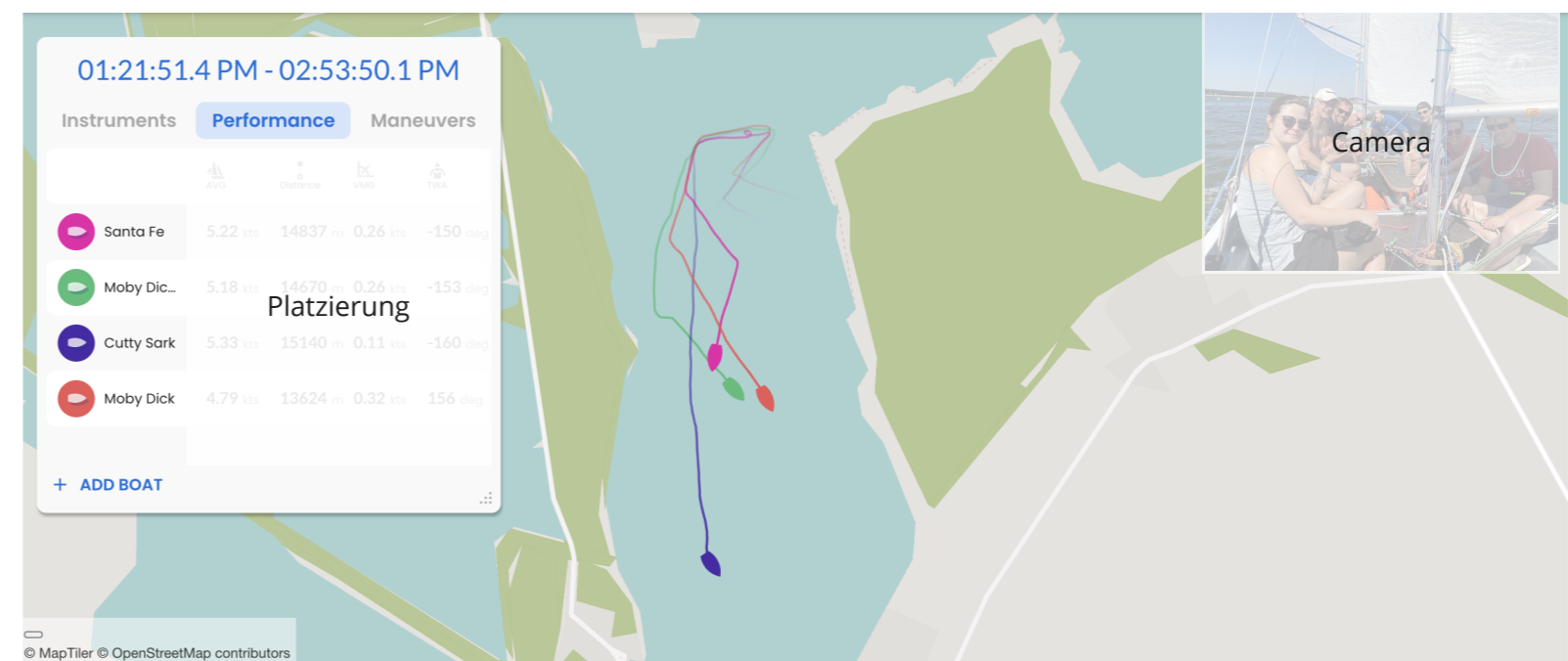
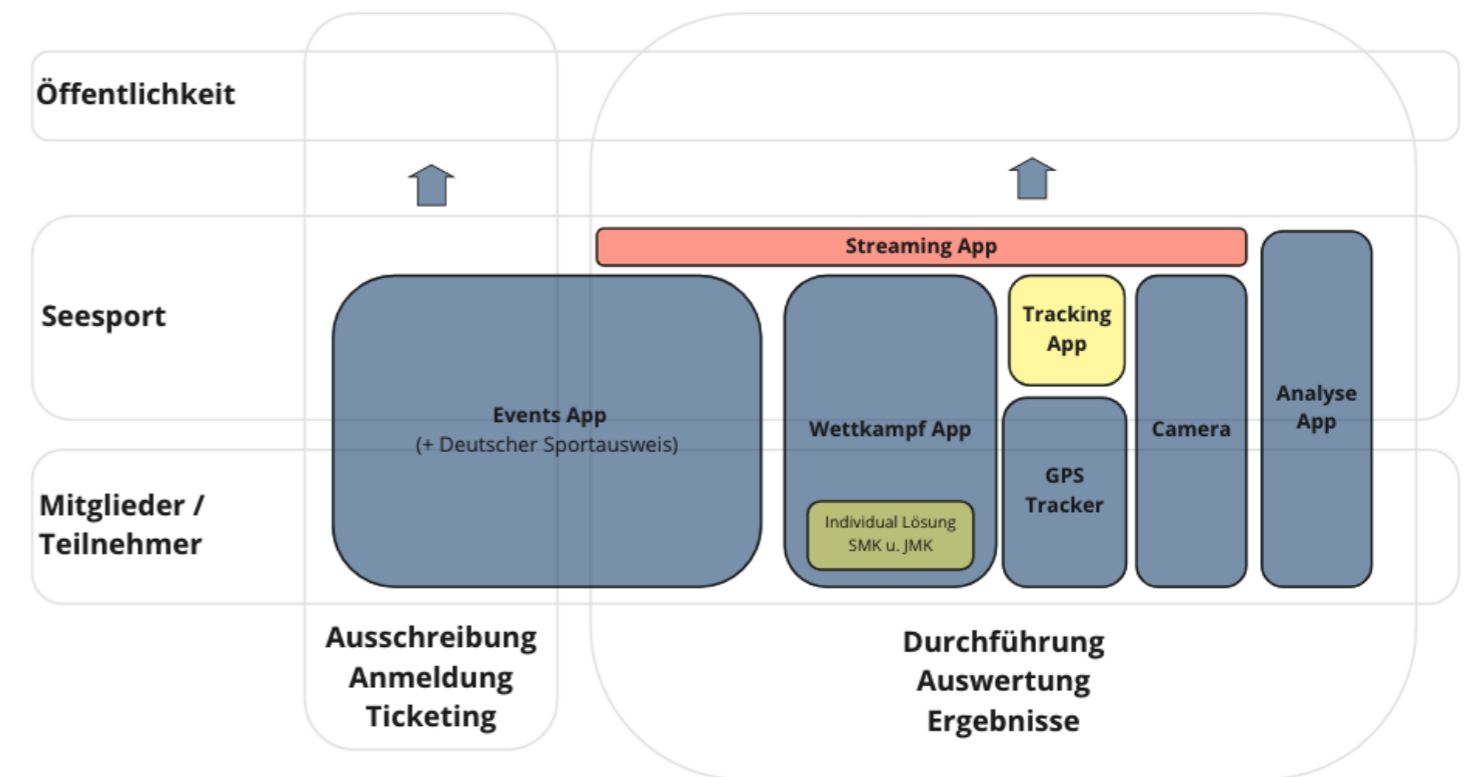
-

Nutzer

- Public

Markt- / Individuelle- Lösungen

- zu untersuchen



Apps | GPS Tracker + Camera

Aufgabe

- Übertragen Live Bilder und GPS Daten

Kommunikation / Schnittstellen

- Streaming App (Live Bilder)
- Tracking App (GPS Daten)

Besonderheiten

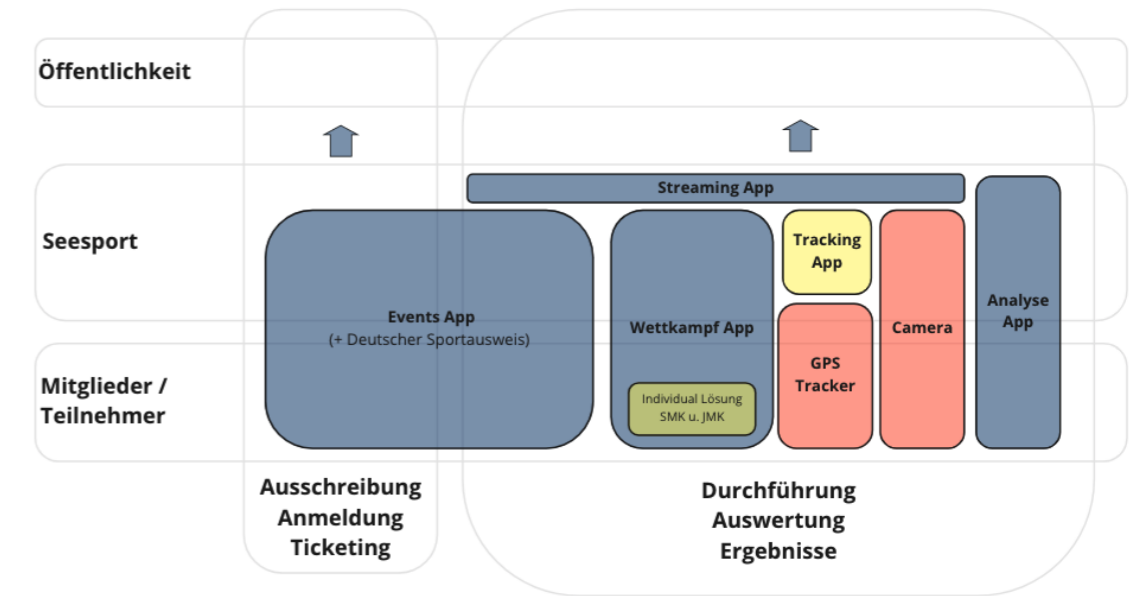
- **Anbau an Bord und Senden von Daten**

Nutzer

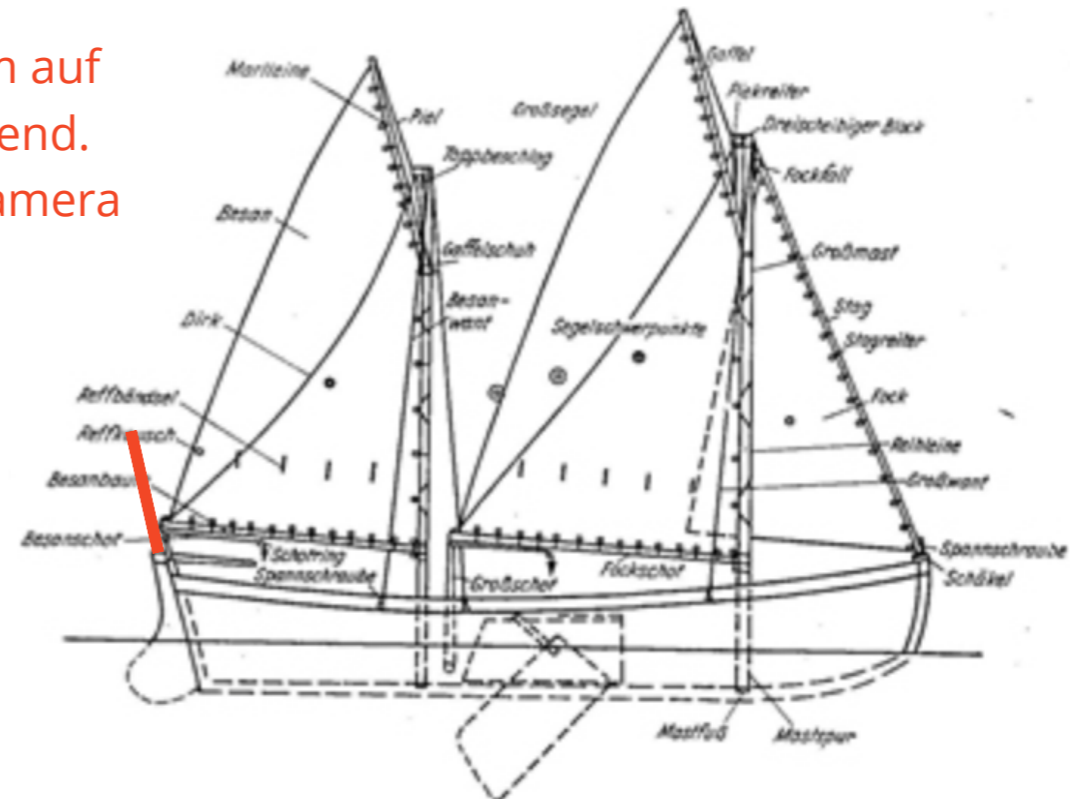
- Teilnehmer

Markt- / Individuelle- Lösungen

- GoPro + SmartPhone -> Daten Stream
- GPS Tracker



Alu Stange ca. 60cm auf dem Ruder aufsetzend. Darauf Gimbal + Camera



Takelage des Kutters K 10

Werbung

Die Digitalisierung und der Livestream der Wettkämpfe, eröffnet weitere Möglichkeiten der Vermarktung.

- Event App
 - Zielgruppe (Teilnehmer, Sportler, Fans)
 - Reichweite (ca. 300 + X)
 - Sponsoren (Segelausstatter, Sportausstatter, lokale Betriebe)
- Streaming App
 - Zielgruppe (Teilnehmer, Sportler, Fans, Zuschauer/Internet)
 - Reichweite (unendlich)
 - Sponsoren (Segelausstatter, Sportausstatter,)

