

# Ein System zur Unterstützung von Wissens- und Ideenmanagement im Spitzensport

Konzeptvorstellung und Leitfaden für die Umsetzung



Prof. Eckehard Fozzy Moritz, Christian Henneke,  
Ingo P. Valtingoier, SportKreativWerkstatt GmbH  
Prof. Michael Koch, Universität der Bundeswehr München  
Charly Waibel, Deutscher Skiverband

Februar 2011

SportKreativWerkstatt GmbH  
Herzogstraße 48, 80803 München  
secrets@SportKreativWerkstatt.de  
www.SportKreativWerkstatt.de

## Hintergrund und Motivation

Im Rahmen eines vom Bundesinstitut für Sportwissenschaft (BISp) geförderten Forschungsprojektes wurde ein IT-gestütztes Werkzeug zur Unterstützung des Wissens- und Ideenmanagements im Spitzensport entwickelt und exemplarisch im Deutschen Skiverband (DSV) etabliert. Im Sinne eines effizienten Transfers der Ergebnisse der Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten werden in der vorliegenden Zusammenstellung die Funktionen, Leistungsmerkmale und Potenziale des Systems vorgestellt, sowie die Möglichkeiten einer Implementierung des Werkzeugs in weiteren Spitzensport-Verbänden diskutiert. Darüber hinaus soll die Konzeptvorstellung dazu dienen, interessierten Vertretern von Verbänden im Spitzensport eine wirksame Systemlösung für die Organisation und Durchführung von Wissens- und Ideenmanagement im Verband vorzustellen.

### Ausgangssituation

Im Spitzensport wird der Wettbewerb zunehmend stärker; die weltweite Reglementierung und Kontrolle und der vereinfachte Zugang zu Informationen über die Konkurrenz und zu technischem Grundlagenwissen sind nur einige der Gründe. Eine Möglichkeit, in diesem Umfeld dennoch Wettbewerbsvorteile zu erzielen, ist das kontinuierliche Streben nach Innovationen. Hierfür wiederum ist nicht nur ein gutes Prozess- und Netzwerkmanagement nützlich (Moritz 2006), sondern auch ein flexibler Umgang mit und eine effektive Nutzung von Wissen und Ideen.

Dies war die Ausgangslage, in der sich der Deutsche Skiverband im Bereich Ski Alpin entschloss, in Zusammenarbeit mit der SportKreativWerkstatt GmbH und der Professur für die Programmierung kooperativer Systeme der Universität der Bundeswehr München ein internetbasiertes System für das Wissens- und Ideenmanagement im alpinen Skisport zu entwickeln. Dieses wurde in der ersten Projektphase innerhalb des bestehenden Innovationsnetzwerks „Enthusiasten des Skisports“ konzipiert und als Prototyp aufgebaut. In einer zweiten Phase wurde dieses System weiterentwickelt und auch über die Förderung von Innovation hinaus als Arbeitsinstrument im DSV etabliert. Darüber hinaus wurde die Plattform punktuell für andere Spitzensportverbände nutzbar gemacht und im Rahmen von Transfermaßnahmen vorgestellt und zur Diskussion gestellt. Die sehr positive Bewertung sowohl seitens der Nutzer des Systems als auch von Seiten des Beirats des Verbundprojektes Wissensmanagement im Wissenschaftlichen Verbundsystem Leistungssport (WVL), die Einladung zu nationalen und internationalen Konferenzen und erste konkrete Anfragen verschiedener Spitzensportverbände bestätigen den Erfolg des entwickelten Werkzeugs.

Das Kernteam der Entwicklung bestand aus Akteuren des Skiverbandes, der Universität der Bundeswehr, der Technischen Universität München, des Olympiastützpunkts Bayern und der SportKreativWerkstatt. Je nach Fragestellung wurden Experten aus der Industrie oder von anderen Hochschulen einbezogen.

### Methode

Die Entwicklung des Wissens- und Ideenmanagementsystems orientierte sich im Gesamtvorhaben an der Systematik für Innovation im Spitzensport, die von der SportKreativWerkstatt im Rahmen eines früheren BISp-Projektes erstellt wurde (Moritz 2006).

Eine zentrale Rolle hierbei spielt die Orientierung an einer ZielVision. Diese wurde für das vorliegende Projekt definiert als „Entwicklung einer sozio-technischen Lösung,

- mit der unterschiedliche Arten von explizitem und implizitem Wissen verschiedener Akteure organisiert werden kann.
- die sich überall intuitiv, nebenbei, ohne Strukturreferenz sowie individuell angepasst und freudvoll nutzen lässt.
- auf die unterschiedliche Nutzerkreise Zugriff haben und die Kommunikation sowie anregendes Stöbern unterstützt.
- die mit anderweitig genutzten Systemen kompatibel ist, schnell genutzt werden kann und auf dauerhafte Anwendung ausgelegt ist.“

Im Rahmen der Kontextualisierung der ZielVision standen die Analyse der unterschiedlichen Arten von Wissen, deren Kategorisierung und Systematisierung und die Erarbeitung der unterschiedlichen Nutzertypen und Nutzungsinteressen im Vordergrund. Weiterhin wurde schnell klar, dass die so getaufte „freudvolle Nutzung“ eine wichtige Voraussetzung ist, um auch nicht computeraffinen Personen eine nachhaltige Nutzung des Systems nahezubringen.

Zur Analyse der Möglichkeiten einer technologischen Umsetzung wurden existierende Ansätze für Computerplattformen verglichen. Die ausgewählten Module wurden an die speziellen Bedürfnisse der Systematisierung, Speicherung und Bereitstellung von explizitem und implizitem Wissen angepasst, kombiniert und als Systemlösung ausgebaut. Hierbei wurden die existierenden Erkenntnisse aus den Vorarbeiten der SportKreativWerkstatt (u.a. Moritz 2009, Auswahl von Veröffentlichungen im Anhang) und der Forschungsgruppe Kooperationsysteme der Universität der Bundeswehr (u.a. Koch u. Richter 2008, Auswahl von Veröffentlichungen im Anhang) zusammengeführt. Die entstandenen Systemmodule wurden sehr früh zum Aufbau einer prototypischen Lösung genutzt, die weitere Entwicklung orientierte sich dabei stark an der explorativen Nutzung der Prototypen und ständigen Optimierungsschleifen. Dieses iterative Vorgehen war notwendig, um Erfahrungen in der Anwendung des Systems zu sammeln und schrittweise die Nutzerinteressen und die technologischen Möglichkeiten optimal aufeinander abzustimmen.

Schließlich wurde die technische Entwicklung der Plattform ständig mit der Gestaltung des Gesamtsystems abgeglichen, welches im Sinne des nachhaltigen Erfolgs aus Plattform und weiteren organisatorischen Maßnahmen und Aktivitäten besteht.

### **Ergebnisse: Die technische Umsetzung der Plattform**

Da innerhalb der Zielgruppe des Systems, wie wohl generell im Spitzensport ein großer Teil der Nutzer nicht IT-affin ist, standen ein einfacher und übersichtlicher Aufbau der Plattform, die Erarbeitung von Maßnahmen zur Motivationssteigerung und die Erleichterung der Benutzung im Vordergrund. Gewählt wurde eine T-Wiki-basierte Lösung, die SkiBaserl getauft wurde; ein Name, der sich in Anlehnung an andere freudvolle Aspekte des Skifahrens aus dem Anwendungsgebiet und dem bayerischen Diminutiv für Datenbank zusammensetzt. Das SkiBaserl ermöglicht es nicht nur, Wissen und Ideen von jedem Computer mit Internetanschluss und Web-Browser oder jedem mobilen Endgerät (z.B. Smartphone) aus einzugeben und abzurufen, sondern man kann es auch anrufen, eine Email oder eine SMS schicken und vieles mehr. Die auf diese Weise erfassten Informationen und Ideen werden dann von einem Wiki-Gärtner in das System eingepflegt.

Die Struktur des Wiki setzt sich aus einer Kombination aus einem klassischen Ordnersystem und der Vergabe von Tags zusammen. Letztere werden in drei unterschiedliche Kategorien aufgeteilt, um das Taggen und Finden relevanter Informationen zu erleichtern: Themenfelder (z.B. „Aerodynamik“, „Gleiten“, „Technik“), Art der Information (z.B. „Erfahrung“, „technisches Know-How“, oder „Innovation“) und Projekte (z.B. „Orthese“). Die Integration von Awareness-Funktionen (Wer hat was beigetragen? Was hat sich in den letzten Tagen getan?) trägt dazu bei, Transparenz über die aktuell stattfindende Arbeit zu schaffen und die Aktivitäten des Netzwerks lebendig darzustellen.

Sehr viel Wert wurde auf die Ermöglichung einer freudvollen Nutzung gelegt. Unter diesem Ausdruck können alle Maßnahmen zusammengefasst werden, die über die gewöhnliche Usability hinaus gehen und das SkiBaserl zu einem System machen, das man gerne nutzt. Das SkiBaserl wird über verschiedenste interessante Inhalte ständig so aktualisiert, dass es zum wiederkehrenden Einloggen und Stöbern einlädt (Stichwort: „Serendipity“). Hier sind neben einer Vielzahl an kleineren Plug-Ins zur Erhöhung der Attraktivität der Plattform (z.B. Music-Payer, Wetterprognose, Bewertung von Beiträgen, Awareness-Funktionen) insbesondere zwei Komponenten hervorzuheben: Zum einen der integrierte Blog, in dem sich die Nutzer über verschiedene Themen austauschen können. Auf diese Weise wird die Kommunikation innerhalb des Netzwerks erhöht, den Nutzern steht eine zentrale Diskussionsplattform zur Verfügung. Um einen zentralen Bestandteil der Arbeit der Trainer, Athleten und Funktionäre zu unterstützen, bietet die Plattform eine eingebundene Video-Datenbank, die die Videoanalyse erleichtert.

**Somit stellt die Plattform nun ein Gesamtsystem dar, bestehend aus den drei integrierten Teillösungen Wiki, Blog und Video-Datenbank. Sie ist somit ein wirkungsvolles Werkzeug des Wissens- und Ideenmanagements, der Kooperation und Kommunikation innerhalb des DSV. Die Grundstruktur kann direkt übernommen und flexibel auf die spezifischen Anforderungen weiterer Spitzensport-Verbände angepasst werden.**

The screenshot shows the homepage of the SkiBaserl platform. At the top, there are logos for DSV (Deutscher Skiverband), CSCM (Forschungsgruppe Kooperationsysteme München), and SportKreativWerkstatt. The page is signed 'Angemeldet' in the top right corner. Below the header is a navigation bar with three main sections: 'Ich weiss was!' (orange), 'Ich such was!' (yellow), and 'Wie geht das?' (blue). The main content area is divided into three columns: 'What's hot?' with a list of recent articles, 'Neues im Blog' with a list of new blog posts, and 'Neues in der Video-Datenbank' with a list of new video uploads. A sidebar on the left contains a search bar, a file explorer, and a 'Ideen Eingang!' section with various tags like 'Aerodynamik', 'Erfahrung', 'Feedback', etc. The page is signed '(C) 2' in the bottom right corner.

Abbildung 1: Einstiegsseite ins SkiBaserl

## Ergebnisse: Erfahrungen aus dem Einsatz im Deutschen Skiverband

Neben der technischen Gestaltung und Optimierung der Plattformlösung müssen auch die Aspekte der Einführung des Systems als Arbeitswerkzeug im Verband betrachtet werden. Im Pilotprojekt mit dem Deutschen Skiverband wurden durch den früheren Wissenschaftskoordinator und jetzigen Cheftrainer Alpin Herren, Karlheinz Waibel, in Zusammenarbeit mit den Partnern der Universität der Bundeswehr und der SportKreativWerkstatt Schulungen und „Eingabetage“ für unterschiedliche Gruppen von Nutzern organisiert. Ziel dieser Treffen war, die Nutzer mit der Plattform vertraut zu machen, Feedback zum jeweiligen Entwicklungsstand zu erhalten, Optimierungsbedarfe zu identifizieren und bei dieser Gelegenheit die Plattform mit zusätzlichen Inhalten zu bereichern. Wie eigentlich alle IT-Werkzeuge wurde auch das SkiBaserl von einigen Akteuren besser, also aus eigenem Interesse heraus, und von anderen schlechter, also nur auf Anweisung „von oben“ angenommen. Diese Erkenntnis ist laut Nielsen (2006) allerdings völlig normal und definitiv kein Merkmal schlechter Qualität. Demnach wird der größte Teil der Inhalte einer Online Community durch 1% der Nutzer erstellt, 9% davon tragen in geringem Maß zum Inhalt bei oder editieren diesen. Den restlichen 90% wird lediglich eine konsumierende Rolle zu Teil. Einige Athleten stellten sich als wahre Lead User heraus, die auch gerne ihre Erfahrungen und Wünsche in die Weiterentwicklung des Systems einfließen lassen. Grundsätzlich ließ sich feststellen, dass die Nutzungsmotivation bei der Entnahme von Wissen aus der Plattform sehr hoch war, gleichzeitig aber ein gewisses Hemmnis bestand, selbst Wissen abzulegen und zur Verfügung zu stellen. Um diese Problematik zu entschärfen, wurden verschiedene Methoden zur gemeinsamen Erarbeitung von Wissen etabliert und eingeführt; unter anderem wurde die Methode des Runden KreativTischs weiter verfeinert: Diese Form der gemeinsamen Erarbeitung von Wissen, aber auch von Strategieschwerpunkten und Maßnahmen zur Trainingssteuerung und Athletenintegration wird mittlerweile ebenfalls in verschiedensten Aktivitäten des Deutschen Skiverbandes eingesetzt.

Im Bezug auf die **Evaluation des Werkzeugs** lassen sich die folgenden Erkenntnisse festhalten:

- **Systemqualität:** Das System lief zuverlässig mit sehr geringen Ausfallzeiten.
- **Informationsqualität:** Sowohl Umfang als auch Relevanz der Informationen sind mittlerweile als sehr hoch einzustufen. Dies liegt auch daran, dass die ursprüngliche Zielsetzung der Unterstützung von Innovationen durch die Nutzerfeedbacks erweitert wurde auf weitere Aspekte der Unterstützung des alpinen Skisports (wie Trainingssteuerung, Organisationshilfen usw.).
- **Nutzung:** Die Nutzung des Systems schwankt in der Breite jahreszeitlich mit dem Bezug zur Themenstellung. Dennoch sind zentrale Nutzer sehr regelmäßig im System aktiv; es wird zur Unterstützung verschiedenster Projekte und Maßnahmen laufend eingesetzt.
- **Attraktivität und Nutzungseleganz:** Durch den frühen Prototypeneinsatz waren Attraktivität und Nutzungseleganz am Anfang sehr eingeschränkt. Eine frühe Erkenntnis aus der iterativen Selbstevaluation (und darauf folgenden Optimierung) der einzelnen Ausbaustufen der Prototypen war, dass allen Beteiligten ein möglichst kollegialer und offener Umgang miteinander wichtig war. Sie wollten auf gleicher Augenhöhe kommunizieren und so „Lücken“ zwischen Praktikern, Sportlern und Technikern verhindern. In diesem Zusammenhang wurde der Begriff „freudvolle Nutzung“ geprägt – ein Terminus, der das Wiki über den Rahmen der Nutzerfreundlichkeit hinaus zu einem System machen sollte, mit dem die User gerne arbeiten. Um dies zu erreichen, wurden z.B. die Begrifflichkeiten im Wiki möglichst einfach und eher umgangssprachlich gehalten. So trägt die Übersichtsseite den Titel „Was gibt es“, und der Button, um eine Seite anzulegen, heißt „Ich weiß was“. Zudem sollten Präsentation und die Anordnung der Inhalte zum Stöbern einladen.

Diese Maßnahmen wurden von allen Nutzern über die ganze Projektlaufzeit generell positiv bewertet.

- **Individuum:** Wenig überraschend zeigte sich, dass der Nutzungsgrad nicht nur von der Nützlichkeit des Systems, sondern auch von individuellen Faktoren abhing. Als Maßnahme wurden daher regelmäßige Präsenztreffen zum Entwicklungsstand des SkiBaserl organisiert, die vor allem inaktive Nutzer motivierten, wieder auf den gemeinsamen Zug aufzusteigen. Die Einbindung in laufende Projekte (d.h. Erzeugung vieler Inhalte möglichst vieler verschiedener Nutzer) wurde von mehreren Nutzern zudem notwendig, um Nutzungsoptionen zu erkennen. So bemerkten die Beteiligten zum Beispiel, dass es ganz unterschiedlicher Navigationshilfen bedarf, um den heterogenen Nutzern bzw. Nutzergruppen sowie den differenzierten Vorhaben und Projekten innerhalb des DSV gerecht zu werden. Dank dieser Erkenntnis können die User jetzt mithilfe von Tags, mittels einer Ordnerstruktur sowie über die Suchfunktion innerhalb des Portals navigieren – je nachdem, welche Herangehensweise sie bevorzugen.
- **Organisation:** Der Nutzen des Projektes für den DSV lässt sich alleine dadurch nachweisen, dass sowohl das SkiBaserl als technisches System als auch die begleitenden organisatorischen Maßnahmen und Ansätze zur Stärkung der Kooperations- und Kommunikationskultur in verschiedenen Nutzungskontexten weiter verwendet und ausgebaut werden.

Als zentrale Erkenntnis sowohl der Evaluation als auch der Feedbacks der verschiedensten Interessensgruppen, denen das SkiBaserl vorgestellt wurde, muss festgehalten werden, dass in diesem Projekt ein einzigartiges System entwickelt wurde, dem weder national noch international Vergleichbares gegenübersteht. Auch wenn immer noch nicht alle potenziellen Nutzer intensiv die Plattform nutzen, ist doch ein System entstanden, das dynamisch immer verbessert und eine langfristige Sicherung von Wissen und Kompetenz auch über Personalwechsel hinaus ermöglicht, Doppelarbeiten reduziert, angenehm zu nutzen ist und komplementär durch Maßnahmen zur Förderung einer Kommunikations- und Kooperationskultur ergänzt wird. Den besten Beweis für den Projekterfolg stellt die nachhaltige Nutzung der Plattform und der weiteren Kommunikationswerkzeuge durch den Deutschen Skiverband dar. Diese kann über die Awareness-Funktion „Wer war heute online?“ nachverfolgt werden, bei der nicht nur die täglichen, sondern auch die wöchentlichen Nutzer gezeigt werden. Die Auswertung der Nutzungsstatistik des letzten Jahres zeigt, dass sich die Nutzung mit einem Durchschnitt von 25 Zugriffen pro Tag durch etwa 180 aktive Nutzer auf einem vergleichsweise hohen Niveau eingependelt hat.

# Beschreibung des Systems

## Technische Funktionalitäten

Die Plattform zur Unterstützung des Wissens- und Ideenmanagements für Innovation im Spitzensport umfasst – in der erfolgreich laufenden Version für den Deutschen Skiverband – die folgenden Rahmendaten und Funktionalitäten:

- Modular aufgebaute Internetplattform mit Tagging- und Social-Networking Funktionalitäten bestehend aus den Hauptmodulen **Wiki** (T-Wiki), **Blog** (Wordpress) und **Video-Datenbank** (osTube); **nahtlose Integration** der Hauptmodule: mittels Single Log-In kann der Nutzer nach einmaligem Einloggen sämtliche Module nutzen.
- **Ortsunabhängige Nutzbarkeit:** einzige Voraussetzungen sind ein Computer bzw. ein internetfähiges mobiles Endgerät mit Internetanschluss und ein aktueller Internetbrowser (Microsoft Internet Explorer, Mozilla, Opera, Google Chrome etc.).
- Zur Erhöhung der **Nutzungsattraktivität** im täglichen Arbeitsablauf der Betreuer und Trainer kann die Einspeisung von Wissen auch über alternative Schnittstellen (z.B. Mobiltelefon, Smartphone...) erfolgen, aufgrund der rasanten Entwicklung im Bereich der Mobiltelefone – **Smartphones** die in der Lage sind, große Datenmengen auf mobilen Browsern bereitzustellen – ist keine spezielle Schnittstelle oder Software nötig, da die für Standardbrowser entwickelte Plattform auch mit mobilen Endgeräten gut nutzbar ist. Darüber hinaus können Kurztexte auch per E-Mail via Smartphone an das System gesendet werden.
- Derzeit ist für das System keine mobile App (z.B. für i-phone, Android etc.) verfügbar, bei Interesse kann ein Zusatzmodul programmiert werden.
- Das System besitzt eine hohe Eignung für den Betrieb mit **berührungsempfindlichen Bildschirmen**, die Bedienung wird dann noch intuitiver, insbesondere an großen Wandbildschirmen oder Smartboards.



Abbildung 2: Darstellung der Plattforminhalte auf Touch-Wandbildschirmen (links) und mobilen Endgeräten (rechts)

- **Zugangsbeschränkung** durch zentral zugewiesene Benutzerkonten, volle Lese- und Schreibrechte für alle zugelassenen Benutzer



- **Zugangsbeschränkung** durch zentral zugewiesene Benutzerkonten, volle Lese- und Schreibrechte für alle zugelassenen Benutzer
- „What you see is you what you get“-Funktionalität im T-Wiki durch die Integration einer (stark angepassten Version des) Text-Editors TinyMCE
- Die Plattform besitzt eine grobe Struktur, die lediglich zur Orientierung dient, innerhalb der Haupt-Wissenskategorien lassen sich **Wissensbausteine** anlegen, die durch **Tags** (Such-Stichwörter) gekennzeichnet werden und sich dadurch in eine flexible, nicht hierarchische Datenstruktur integrieren lassen. Auf diese Weise wird ein **schnelles Wiederauffinden des gespeicherten Wissens** und eine effektive Ergänzung und Pflege der Inhalte sichergestellt.
- Die Plattform bietet **unterschiedliche Einstiegsmöglichkeiten**, Inhalte können über die Suche nach Stichworten (Volltextsuche), die Auflistung nach Themen oder über die Tags abgerufen werden.
- Die Wissensbausteine können über einen integrierten Tags-Editor erstellt werden. Bilder, Videomaterial, Datentabellen oder Veröffentlichungen können direkt eingebunden oder als Datei zum Download angeboten werden.
- Die Wissensbausteine können bewertet werden. Die Seiten, die mit dem Tag „Hot“ gekennzeichnet werden, tauchen in der Startseite ganz zentral im Bereich „What's hot?“ auf.
- Ein auf dem System **WordPress** basierender Blog ist fest in die Plattform eingebunden. Hier können die Nutzer verschiedene Themen diskutieren. Der Blog ist direkt über die Startseite des Systems zu erreichen; dort werden außerdem die aktuellsten Blog-Beiträge aufgeführt.
- Ebenfalls voll integriert ist eine **osTube Video-Datenbank**. In dieser können beispielsweise Videos von Wettkämpfen oder Trainings abgelegt werden, die Datenbank kann über verschiedene Kriterien durchsucht werden. Die Startseite des Bereichs Video-Datenbank bietet dem Nutzer direkt ein „Featured Video“, die drei am besten bewerteten Videos, sowie die vier neuesten Videos an. Die aktuellsten Aktivitäten in der Video-Datenbank werden ebenfalls auf der Startseite der Plattform gelistet.

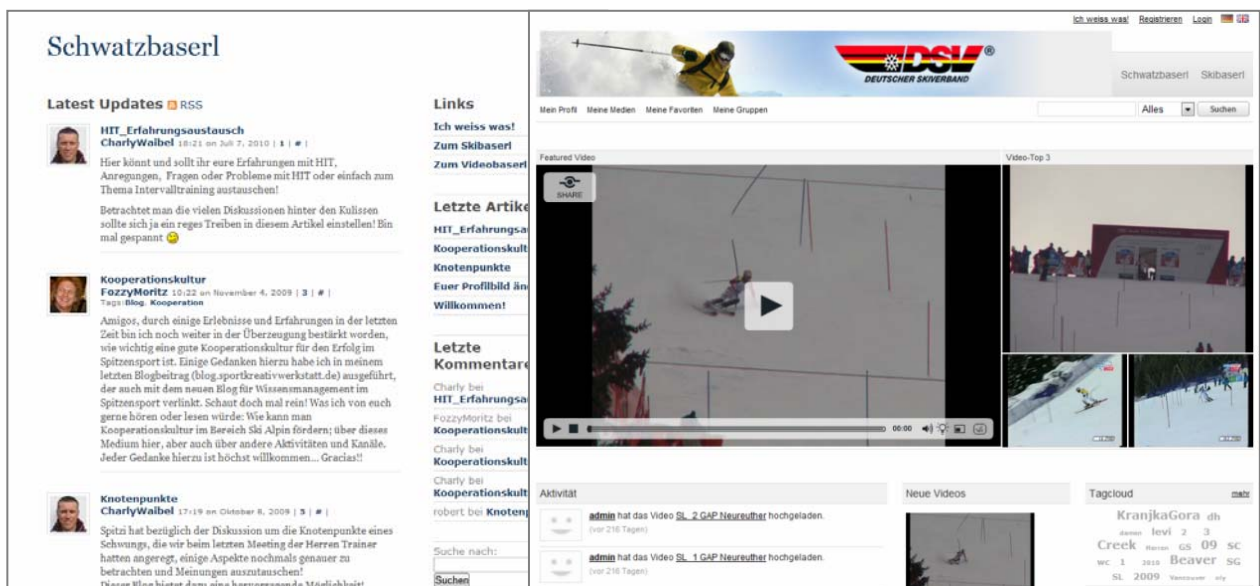


Abbildung 3: Screenshots von Blog (links) und Video-Datenbank (rechts)



- Die Plattform bietet ein **integriertes Suchwerkzeug**, welches ermöglicht, sämtliche Anhänge, die mit den Wissensbausteinen verknüpft sind, nach Stichwörtern zu durchsuchen. Diese Funktion ist insbesondere durch die große Anzahl an zu systematisierenden Multimedia-Inhalten (Bild- und Videodateien), Messergebnissen (Tabellendaten) und Veröffentlichungen (pdf-Formate) sinnvoll.
- Die Visualisierung der Inhalte und die **attraktive optische Gestaltung** der Nutzerschnittstellen kann im Laufe der Implementierung an die Vorstellungen der Nutzer und die Vorgaben des Verbandes angepasst werden.
- Die Plattform bietet umfangreiche „**Awareness-Funktionalitäten**“. So sieht man nun direkt nach dem Login auf der Startseite, welche letzten Änderungen in den Bereichen Wiki, Blog und Video-Datenbank vorgenommen wurden und welche Beiträge von anderen Nutzern als besonders interessant („What's hot?“) bewertet wurden. Darüber hinaus kann man unter dem Link „Wer war heute online?“ sehen, welche Nutzer am selben Tag bereits online waren und wer die Plattform in der letzten Woche besucht hat.

The screenshot shows the website interface for SkiBaserl.de. At the top, there is a navigation bar with the DSV logo and the text 'SPORTKREATIVWERKSTATT'. The user is logged in as 'Christian Henneke'. The main content area is titled 'Zur Startseite' and features a search bar and a list of categories. The 'Awareness-Funktionen' section is highlighted, showing the current date and time, and the number of users online. It lists the users who were online today and in the last week, along with their last activity times.

Abbildung 4: Screenshot der Awareness-Funktion

- Für den einzelnen Nutzer werden mehrere **kleinere Module** angeboten, um seine persönliche Wiki-Seite anzupassen. Darunter ein bei mehreren Nutzern sehr beliebter Online-Musik-Player.

Da die Plattform unter [www.SkiBaserl.de](http://www.SkiBaserl.de) passwortgeschützt ist, sind im Anhang dieser Kurzbeschreibung weitere Screenshots abgedruckt, um eine grobe Vorstellung des Aufbaus zu vermitteln. Auf Anfrage kann gerne ein Gastzugang freigeschaltet werden, dieser kann hier aus Vertraulichkeitsgründen nicht abgedruckt werden.

## Sozio-technische Anforderungen und Besonderheiten

Das technische Grundgerüst des Systems zur Unterstützung des Wissens- und Ideenmanagements ist zwar eine wichtige Voraussetzung für die einwandfreie Funktion der Plattform, genauso wichtig ist jedoch die **sozio-technische Ausgestaltung** des Systems. Diese wird parallel zum Aufbau der Plattform betreut und begleitet:

- Das Wissensmanagement kann nicht allein durch eine Plattform organisiert und abgewickelt werden. Vielmehr geht es darum, ein sozio-technisches System aufzubauen, das den speziellen Anforderungen im Spitzensport gerecht wird. Dies betrifft insbesondere die **Motivation** zur Nutzung durch die zentralen Akteure und die **Integration** in die jeweiligen Arbeitspraktiken.
- Im Pilotprojekt mit dem Deutschen Skiverband hat sich gezeigt, dass das System nicht als „Selbstgänger“ gestaltet werden kann. Der gezielte Aufbau einer Wissensbasis, die Pflege und Aktualisierung der Inhalte, die persönliche Einbindung wichtiger Wissensträger und die nachhaltige Nutzung des Systems werden durch einen **zentralen Wissensmanager** wesentlich erleichtert. Diese Rolle kann beispielsweise vom Wissenschaftskordinator im Verband eingenommen werden.
- Der Umgang bzw. die **Nutzbarmachung impliziten Wissens** stellt eine große Herausforderung bei der Gestaltung des Wissensmanagements dar, birgt allerdings auch die meisten Potenziale für einen wirksamen Wissenstransfer; hierbei spielt die Stärkung der **informellen Kooperation und Kommunikation** eine große Rolle. Dies ist eine der zentralen Rollen des Wissensmanagers, muss aber auch langfristig in der Kommunikationskultur des Spitzensportverbandes verankert und permanent gepflegt werden.
- Bei der Auswahl und dem Einsatz der technischen Instrumente und Werkzeuge müssen Schwerpunkte in der **Attraktivität der Nutzung** und in der Integration in bestehende Arbeitsabläufe gesetzt werden, um Akzeptanz und nachhaltige Anwendung sicherzustellen.
- Um die verschiedenen Akteure von den Stärken der Plattform zu überzeugen, müssen regelmäßige **Schulungen** und gemeinsame Arbeitssessions mit der Plattform organisiert werden. Insbesondere die Eingabe von Wissen bedarf der Überwindung einer gewissen Hemmschwelle, da es natürlich zunächst mit Arbeit verbunden ist. Hier können gemeinsame „**Eingabetage**“ helfen, Hemmnisse bei den Nutzern abzubauen. Besonders effektiv hierzu ist eine Nutzung großer Wandbildschirme.
- Innerhalb des Spitzensportverbandes muss kontinuierlich an einem **Bewusstseinswandel** gearbeitet werden, dass das vorhandene Wissen gemeinsames Wissen ist und jeder von einer Öffnung und dem Austausch innerhalb der Gruppe profitiert.

## Anpassung des Systems an die spezifischen Anforderungen der Verbände

Die Plattform zur Unterstützung des Wissens- und Ideenmanagements kann ohne Einschränkung in jedem Spitzensportverband implementiert werden. Dennoch gibt es eine Reihe spezifischer **Einrichtungs- und Anpassungstätigkeiten**. Die wichtigsten Schritte hierzu sind:

- Definition der verbandsspezifischen Anforderungen an den Aufbau eines Systems zur Unterstützung des Wissens- und Ideenmanagements
- Spezifische Auswahl und Anpassung geeigneter Bausteine zur technischen Unterstützung des Wissens- und Ideenmanagements und der Kooperation in Innovationsnetzwerken

- Implementierung und Inbetriebnahme der Plattform zur systematischen Erfassung, Kategorisierung und Systematisierung von explizitem und implizitem Wissen
- Identifikation der spezifischen Inhalte des Spitzensportverbandes, Eingabe der Daten
- Gestaltung und Optimierung des sozio-technischen Systems, Einführung weitere organisatorische Maßnahmen und Aktivitäten
- Integration des Systems in bestehende Arbeitspraktiken, Einführung und Etablierung des Systems als Arbeitsinstrument im Verband, Durchführung von Schulungen und Einführungsworkshops
- Begleitende Evaluation und konstante Weiterentwicklung des Systems

### **Ressourcenbedarf und Kostenabschätzung**

Ein detailliertes Angebot kann erst nach Klärung der spezifischen Anforderungen der interessierten Verbände erfolgen.

## Anhang

### Ausgewählte Veröffentlichungen zum System

Koch, M., Richter A. (2009). *Enterprise 2.0 - Planung, Einführung und erfolgreicher Einsatz von Social Software in Unternehmen*. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag

Koch, M.; Ott, F.; Richter, A. (2009): *Erfahrungen aus dem Einsatz von Wikis und Blogs zum Wissens- und Innovationsmanagement*. In: HMD Praxis der Wirtschaftsinformatik, 267.

Moritz, E.F.; Waibel, K.; Koch, M.; Ott, F.; Henneke, C. (2010). *SkiBaserl – Knowledge Management in High Performance Sports*. In: Proceedings of the 8th Conference of the International Sports Engineering Association, Wien, Österreich

Richter, A.; Vogel, G. (2009): *SkiBaserl – Knowledge Management in High-Performance Sports*. In: Proceedings 9th International Conference on Knowledge Management and New Media Technology (iknow 2009), Graz.

Waibel, C., Vogel G., Richter, A. (2009). *SkiBaserl: Auf dem Weg zum Spitzensport 2.0*. In: wissensmanagementDas Magazin für Führungskräfte. 2/09, 13-15

Zudem verwendet als „**Best Practice**“ bei zahlreichen Vorträgen von Michael Koch, Eckehard Fozzy Moritz, Karlheinz Waibel, Georg Vogel und Alexander Richter, z.B.

Symposium „Informations- und Wissensmanagement im Hochleistungssport“, Blaubeuren, 2010: Innovationen gesucht – Netzwerke als Chance

Enterprise Gipfel 2009, Berlin: Enterprise 2.0 – Stand zum Einsatz von Social Software in Unternehmen

DNUG, Düsseldorf: Einsatz von Social Software in Unternehmen – Erfahrungen und Gestaltungsvorschläge

Enterprise 2.0 Forum 2009, Köln: Change management mit Social Software

Deutsche Telekom Webtech 2008, Darmstadt: Enterprise 2.0 - Social Software im Unternehmen

## Ausgewählte Literatur zum Thema

- DeLone, W.H. / McLean, E.R. (1992). Information Systems Success: The Quest for the Dependent Variable, *Information Systems Research* 3, 1, 60-95.
- DeLone, W.H. / McLean (2003). The DeLone and McLean Model of Information Systems Success: A Ten-Year Update, *Journal of Management Information Systems* 19, 4, 9-30.
- Ehrlenspiel, K. (2003). *Integrierte Produktentwicklung*, München: Carl Hanser
- Koch, M., Richter A. (2009). *Enterprise 2.0 - Planung, Einführung und erfolgreicher Einsatz von Social Software in Unternehmen*. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag
- Koch, M.; Möslein, K. (2007): Diskontinuierliche Innovation fördern - Die Rolle von Idea Mirrors zur Unterstützung von Innovation und Kooperation im Unternehmen. Proc. Tagung Wirtschaftsinformatik, Karlsruhe, 2007.
- Moritz, E.F. (2006). *Innovatorik für den Spitzensport*. Bonn: Bundesinstitut für Sportwissenschaft
- Moritz, E.F., Ruth, K. (2006): Zur Unterstützung systematischer Innovation im Spitzensport durch Innovationsnetzwerke. In: Witte et al (Hrsg.): *Sporttechnologie zwischen Theorie und Praxis IV*. Shaker Verlag, Aachen, S.115-126
- Moritz, E. F. (2009): *Holistische Innovation. Konzept, Methodik und Beispiele*. Heidelberg: Springer
- Nielsen, J. (2006): Jakob Nielsen's Alertbox. Abgerufen am 17. November 2010 von [http://www.useit.com/alertbox/participation\\_inequality.html](http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html)
- Richter, A.; Koch, M. (2007): *Social Software – Status quo und Zukunft*, Technischer Bericht Nr. 2007-01, Fakultät für Informatik, Universität der Bundeswehr München, Feb. 2007.
- Waibel, C., Vogel G., Richter, A. (2009). *SkiBaserl: Auf dem Weg zum Spitzensport 2.0. wissensmanagement Das Magazin für Führungskräfte*. 2/09, 13-15

Screenshots

**Menüblock mit Suchfenster und Baumstruktur**

**Einstieg zur Suche nach Wissen**

**Einstieg zur Eingabe von Wissen**

**Ich such was!**

**Ich weiss was!**

**Wie geht das?**

**Neues im Blog**

- HIT: Erfahrungsaustausch
- Kooperationskultur
- Knotenpunkte
- Euer Profilbild ändern
- Willkommen!

**Einstieg in die Hilfe-Funktion**

**Einstieg in den Blog**

**Neues in der Video-Datenbank**

- SL 2 GAP Neureuther
- SL 1 GAP Neureuther
- SL 1 Vancouver Neureuther
- SL 2 Vancouver Razzoli
- SL 2 Vancouver Kostelic

**Einstieg in die Video-Datenbank**

**What's hot?**

- HighintensityTraining: HIT ist derzeit das neue ...
- WhatsHot:
- Sporternaehrung: Bei der richtigen Ern ...
- ReclamentsStylAlpin: 1. Überquote (FIS Punkte ...
- AntiDoping: Auf den Internetseiten ...
- WeiterPrognose: Das ist so ein neues ...
- KrafttrainingKinderrundJugendliche: Im Artikel aus der Zeitschrift ...
- Knotenpunkte: CharlyWalbei 08 Oct 2009 ...
- PresseStelle: In der Pressestelle finden ...

**letzte Änderungen**

**am besten bewertete Artikel**

**Tag-Cloud, Übersicht der am häufigsten gelesenen Tags**

**Awareness-Funktionen**

**Zur Startseite**

Ich weiss was!  
... per E-Mail

Ich such was!

Los

- Athletik
- InnovationsMethodik
- PresseStelle
- Projekte
- Sandbox
- Skibaserl
- Training
- Videos
- WissensNetzwerk
- Ideeneingang!

Aerogramk Erfahrung  
Feedback Freewill Gesundheit  
Gleiten mit Innovation  
Innovationsprozess Koraxprozesse  
Methoden Organisation  
One Orthese Presse Projekt  
Sicherheit stornwechsel Technik  
TechnischesWissen  
TippsundTricks Training  
Video Vision

Wie geht das?  
Was gibt es alles?  
Wer war heute online? (3)  
Wer ist alles dabei?  
Feedback

Angemeldet als Christian Henneke  
Ausloggen

CSM  
Forschungsgruppe  
Kooperationsysteme  
München

DSI  
DEUTSCHER SKIVERBAND

SPORTKREATIVWERKSTATT  
Aktive Lernumgebung

edit  
nach oben

(C) 2008 UniBwM, SKW

# Schwatzbaserl

## Latest Updates RSS



### HIT\_Erfahrungsaustausch

**CharlyWaibel** 18:21 on Juli 7, 2010 | 1 | # |

Hier könnt und sollt ihr eure Erfahrungen mit HIT, Anregungen, Fragen oder Probleme mit HIT oder einfach zum Thema Intervalltraining austauschen!

Betrachtet man die vielen Diskussionen hinter den Kulissen sollte sich ja ein reges Treiben in diesem Artikel einstellen! Bin mal gespannt 😊



### Kooperationskultur

**FozzyMoritz** 10:22 on November 4, 2009 | 3 | # |

Tags: [Blog](#), [Kooperation](#)

Amigos, durch einige Erlebnisse und Erfahrungen in der letzten Zeit bin ich noch weiter in der Überzeugung bestärkt worden, wie wichtig eine gute Kooperationskultur für den Erfolg im Spitzensport ist. Einige Gedanken hierzu habe ich in meinem letzten Blogbeitrag ([blog.sportkreativwerkstatt.de](http://blog.sportkreativwerkstatt.de)) ausgeführt, der auch mit dem neuen Blog für Wissensmanagement im Spitzensport verlnkt. Schaut doch mal rein! Was ich von euch gerne hören oder lesen würde: Wie kann man Kooperationskultur im Bereich Ski Alpin fördern; über dieses Medium hier, aber auch über andere Aktivitäten und Kanäle. Jeder Gedanke hierzu ist höchst willkommen... Gracias!!



### Knotenpunkte

**CharlyWaibel** 17:19 on Oktober 8, 2009 | 5 | # |

Spitzl hat bezüglich der Diskussion um die Knotenpunkte eines Schwungs, die wir beim letzten Meeting der Herren Trainer hatten angeregt, einige Aspekte nochmals genauer zu betrachten und Meinungen auszutauschen!

Dieser Blog bietet dazu eine hervorragende MÖglichkeit!

## Links

[Ich weiss was!](#)

[Zum Skibaserl](#)

[Zum Videobaserl](#)

## Letzte Artikel

[HIT\\_Erfahrungsaustausch](#)

[Kooperationskultur](#)

[Knotenpunkte](#)

[Euer Profilbild ändern](#)

[Willkommen!](#)

## Letzte

## Kommentare

Charly bei

[HIT\\_Erfahrungsaustausch](#)

FozzyMoritz bei

[Kooperationskultur](#)

Charly bei

[Kooperationskultur](#)

Charly bei



[Kooperationskultur](#)


robert bei [Knotenpunkte](#)

Suche nach:

[Suchen](#)




Ich weiss was! Registrieren Login  

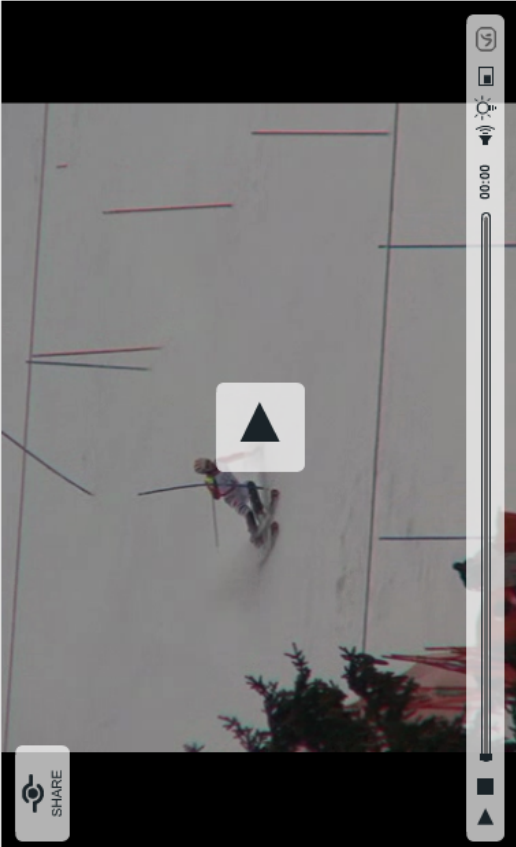
 **DEUTSCHER SKIVERBAND**



Mein Profil Meine Medien Meine Favoriten Meine Gruppen Schwatzbaserl Skibaserl

Alles  Suchen


Featured Video  SHARE


Video-Top 3




Aktivität

 **admin** hat das Video [SL\\_2 GAP Neureuther](#) hochgeladen. (vor 225 Tagen)

 **admin** hat das Video [SL\\_1 GAP Neureuther](#) hochgeladen. (vor 225 Tagen)

Neue Videos 

Tagcloud **mehr**

2 dh SG Vancouver  
**KranjkaGora levi** oly  
2010 Beaver 1 WC  
Creek 2009 09 SC  
damen SL 3 Herren GS

Die letzten Änderungen durchsuchen:			
Topic	Erstellt von:	Zuletzt geändert von:	Geändert am:
Wissensnetzwerk	CharlyWaibel	GeorgVogel	31 Juli 2008 - 14:10
TinyMCAnpassungen	RaffaelSpeth	RaffaelSpeth	31 Juli 2008 - 09:08
AeroDynamikStoffe	CharlyWaibel	CharlyWaibel	31 Juli 2008 - 07:47
ProjektskiBaseriTodos	MichaelKoch	FlorianOtt	30 Juli 2008 - 15:26
AeroDynamikHelm	CharlyWaibel	RaffaelSpeth	30 Juli 2008 - 13:15
SportkreativWerkstatt	MichaelKoch	MichaelKoch	25 Juli 2008 - 10:17
OrthesenMeeting1	CharlyWaibel	CharlyWaibel	25 Juli 2008 - 08:54
IdeenEingang	MichaelKoch	MichaelKoch	25 Juli 2008 - 07:52
InnovationsFindung	GeorgVogel	MichaelKoch	24 Juli 2008 - 22:11
OrthesenMeeting3	CharlyWaibel	FlorianOtt	24 Juli 2008 - 15:13

**Nach Referenzen browsen:**

- [BaseriDashboard](#) ist verlinkt in:
  - [BaseriDoku](#), [WebLeftBar](#), [WebStatistics](#)
- [WebHome](#) ist verlinkt in:
  - [AeroDynamikHelm](#), [AeroDynamikStoffe](#), [BaseriEingabe](#), [BaseriMap](#), [BaseriMeetings](#), [BaseriNewTopicTemplate](#), [IdeenEingang](#), [InnovationsFindung](#), [InnovationsKontextSystem](#), [InnovationsNetzwerk](#), [InnovationsSportlicheTechnik](#), [InnovationsProzess](#), [InnovationsScouting](#), [KernFunktionen](#), [KonzeptFeedback](#), [KooperationsTools](#), [OrthesenMeeting1](#), [OrthesenMeeting2](#), [OrthesenMeeting3](#), [ProjektskiBaseriTodos](#), [SportkreativWerkstatt](#), [Start](#), [TagMePlugin](#), [TechnologischDefinierbar](#), [TechnologischNichtSinnvollDefinierbar](#), [Testseite](#), [WebPreferences](#), [WebSearch](#), [WebSearchAdvanced](#), [WebStatistics](#), [Wissensnetzwerk](#), [ZielVision](#)
- [WebSearchAdvanced](#) ist verlinkt in:
  - [BaseriDashboard](#), [WebSearchAdvanced](#)

**Weitere Such-Optionen:**

- [Auflistung aller Topics](#) in dem [Main-Web](#) in alphabetischer Reihenfolge
- [Auflistung aller Topics](#) beginnend mit folgenden Buchstaben: [A](#) | [B](#) | [C](#) | [D](#) | [E](#) | [F](#) | [G](#) | [H](#) | [I](#) | [J](#) | [K](#) | [L](#) | [M](#) | [N](#) | [O](#) | [P](#) | [Q](#) | [R](#) | [S](#) | [T](#) | [U](#) | [V](#) | [W](#) | [X](#) | [Y](#) | [Z](#)
- [Alle Topics](#) in [BookView](#) ([Infos zur BookView](#))
- [Kürzlich geänderte Topics](#)

Anhang – Abbildung 4: Übersichtsseite „Letzte Änderungen“