

---

## **SkiBaserl: Entwicklung einer Plattform zur Unterstützung von Wissens- und Ideenmanagement für Innovation im Spitzensport**

Eckehard Fozzy Moritz (Projektleiter) & Georg Vogel

SportKreativWerkstatt GmbH, München

### **Zielstellung**

Im Spitzensport wird der Wettbewerb zunehmend enger; 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 ständige dynamische 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 (DSV) im Bereich Ski Alpin entschloss, in Zusammenarbeit mit der SportKreativWerkstatt und der Professur für die Programmierung kooperativer Systeme der Universität der Bundeswehr ein internetbasiertes System für das Wissens- und Ideenmanagement im alpinen Skisport zu entwickeln. Dieses sollte in der ersten Projektphase innerhalb des bestehenden Innovationsnetzwerks „Enthusiasten des Skisports“ konzipiert und als Prototyp aufgebaut und optimiert werden; in der sich jetzt anschließenden zweiten Phase wird dieses System in der Breite eingeführt und für andere interessierte Verbände nutzbar gemacht.

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 Universitäten einbezogen. Ziel war, das Wissen und die Ideen, die bisher dezentral auf Rechnern oder nur in den Köpfen der Beteiligten vorhanden waren, für alle Akteure einfach zugänglich zu machen und ohne Detailkenntnisse der Computerwerkzeuge dynamisch ergänzen zu können. Darüber hinaus sollte die Kooperation und Kommunikation effektiv unterstützt werden.

### **Methode**

Die Entwicklung des Wissens- und Ideenmanagementsystems orientierte sich 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 können,

- 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 (Moritz, 2009) und der Forschungsgruppe Kooperationsysteme der Universität der Bundeswehr (Koch & Richter, 2007) zusammengeführt. Die entstandenen Systemmodule wurden sehr früh zum Aufbau einer prototypischen Lösung genutzt, die weitere Entwicklung orientierte sich dabei stark an der explorativen Nutzung des Prototypen. Dieses iterative Vorgehen erwies sich zwar als aufwändiger in der Lösungserstellung, aber als einzig gangbarer Weg, tatsächlich die Nutzungsinteressen und die technologischen Möglichkeiten optimal aufeinander abzustimmen.

## Ergebnisse

Da a priori bekannt war, dass ein großer Teil des Nutzerkreises nicht IT-affin ist, standen von Anfang an die Vereinfachung der Plattform, 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 aus einzugeben und abzurufen, sondern man kann es auch anrufen, eine E-Mail oder eine SMS schicken und vieles mehr. Die auf diese Weise erfassten Informationen und Ideen werden dann von einem Wiki-Gärtner in das Wiki 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. Um die Innovationsarbeit zu unterstützen, wurden Elemente der Innovationsmethodik ebenfalls in das SkiBaserl eingebunden und anhand einiger Beispiele illustriert. Abb. 1 zeigt einen Screenshot des Skibaserls.

Sehr viel Wert wurde auf die Ermöglichung einer freudvollen Nutzung gelegt. Unter diesem Ausdruck können alle Maßnahmen zusammengefasst werden, die über die gewöhnliche Nutzerfreundlichkeit hinaus gehen und das SkiBaserl zu einem System machen, das man gerne nutzt. Als ein Beispiel wurden die Titel von Unterseiten möglichst einfach und in umgangssprachlichem Ton beschrieben. So trägt die Übersichtsseite den Titel „Was gibt es?“; der Button, um eine Seite anzulegen, heißt: „Ich weiß was“. Das SkiBaserl wird über verschiedenste interessante Inhalte ständig so aktualisiert, dass es zum wiederkehrenden Einloggen und Stöbern einlädt („Serendipity“).

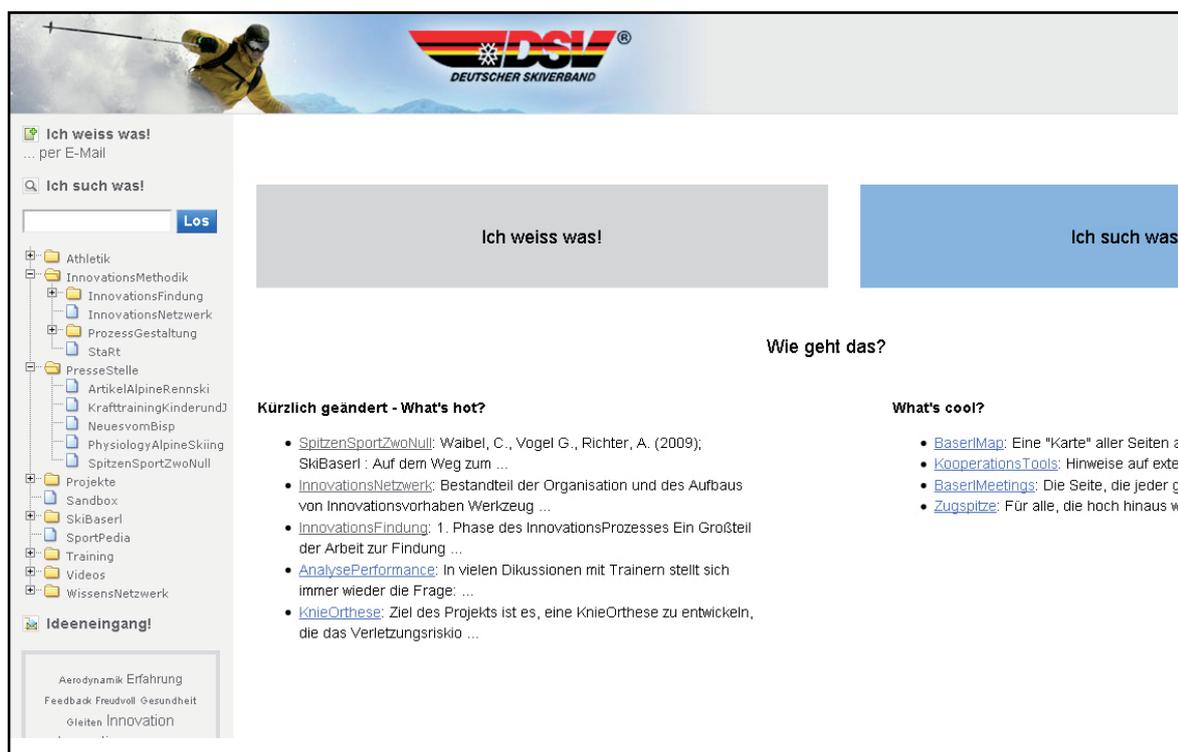


Abb.1: Screenshot des SkiBaserls

## Diskussion

Mittlerweile ist das SkiBaserl in mehreren Projekten zum Einsatz gekommen und erfreut sich bei den Nutzern großer Akzeptanz. Die zentrale Organisation und das unkomplizierte Beitragen und Auffinden von Wissen tragen stark zur Nutzungsfreude und damit zur Nutzungsintensität bei. Dennoch ist die Arbeit am Wiki noch lange nicht abgeschlossen. Ein Schwerpunkt der weiteren Arbeit ist die Unterstützung der Kommunikation, zum Beispiel durch Blogs und Chatmöglichkeiten. In dem aktuell laufenden Folgeprojekt sollen darüber hinaus die Voraussetzungen für einen einfachen Transfer des Wissens- und Ideenmanagements in andere Spitzensportverbände geschaffen werden.

## Literatur

- Koch, M. & Richter, A. (2007). *Enterprise 2.0 - Planung, Einführung und erfolgreicher Einsatz von Social Software in Unternehmen*. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag
- Moritz, E. F. (2009). *Holistische Innovation. Konzept, Methodik und Beispiele*. Heidelberg: Springer
- Moritz, E.F. (2006). *Innovatorik für den Spitzensport*. Bonn: Bundesinstitut für Sportwissenschaft
- Waibel, C., Vogel G. & Richter, A. (2009). SkiBaserl: Auf dem Weg zum Spitzensport. 2.0. Wissensmanagement. *Das Magazin für Führungskräfte*. 2/99, 13-15