

Möglichkeiten und Herausforderungen der webbasierten Reproduktion einer asynchronen Laufveranstaltung

Thema:

Möglichkeiten und Herausforderungen der webbasierten Reproduktion einer asynchronen Laufveranstaltung

Art:

[BA](#)

BetreuerIn:

[Alexander Bazo](#)

BearbeiterIn:

Matthias Zerniekel

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[Niels Henze](#)

Status:

[abgeschlossen](#)

angelegt:

2021-07-06

Anmeldung:

2021-12-07

Antrittsvortrag:

2021-09-13

Hintergrund

Der Laufsport, insbesondere der Langstreckenlauf, ist eine weitverbreitete und beliebte Aktivität im Breitensport. Regelmäßig finden Wettkämpfe statt, die neben Profisportlerinnen *auch eine große Zahl an Amateuren anzieht. Dabei steht neben der eigenen sportlichen Leistung, der direkte Vergleich mit anderen Teilnehmerinnen* und die gemeinsame Wettkampferfahrung im Vordergrund. Viele dieser Veranstaltungen konnten im vergangenen Jahr aufgrund der weltweiten COVID-19-Pandemie nicht stattfinden und wurden z.B. durch virtuelle Veranstaltungen ersetzt [1]. Während die sportlichen Auswirkungen, insbesondere die Vergleichbarkeit der Ergebnisse [2] bereits untersucht wurden, müssen gerade im Amateurbereich auch die mit der Virtualisierung einhergehenden Auswirkungen auf die mittel- bis langfristige individuelle Motivation der Sportlerinnen *betrachtet werden. Da einzelne Lauferinnen bei dieser Art der Rennen nicht nur örtlich, sondern auch zeitlich unabhängig voneinander antreten, gehen wesentliche Aspekte des direkten Wettkampfs verloren.* In dieser Arbeit werden Möglichkeiten der synchronen Reproduktion solcher Laufveranstaltungen untersucht und prototypisch im Rahmen einer webbasierten Anwendung implementiert. Der Fokus liegt dabei auf der Echtzeitvisualisierung des Rennverlaufs und dessen teil-automatisierter Kommentierung.

Zielsetzung der Arbeit

Im Rahmen dieser Arbeit soll eine Webapplikation erstellt werden, die es Läufern ermöglicht an virtuellen Laufveranstaltungen mit Fokus auf Live-Kommentaren teilnehmen zu können. Damit soll eine nachträgliche Reproduktion eines realen, asynchronen Laufwettbewerbs möglich sein. Bei der Umsetzung werden unterschiedliche Ansätze zur Visualisierung des Rennverlaufs und zur automatisierten Kommentierung untersucht und im Rahmen einer Nutzerstudie auf ihre Gebrauchstauglichkeit geprüft.

Konkrete Aufgaben

- Zusammenstellung relevanter Literatur und Forschungsarbeiten zu virtuellen Laufveranstaltungen
- Identifikation existierender Lösungsansätze für die Reproduktion virtueller Sportveranstaltungen, auch aus dem Bereich E-Sports
- Erhebung grundlegender Anforderungen für einen geeigneten Testapparat
- Implementierung des Prototyps und technische Validierung
- Evaluation der umgesetzten Ansätze

Erwartete Vorkenntnisse

- Programmierkenntnisse JS,CSS,HTML
- Interesse am Laufsport und Veranstaltungen

Weiterführende Quellen

[1] Regensburg-Marathon (2021). Abgerufen am 13. Juli 2021, von <https://www.regensburg-marathon.de/marathon/unsere-laufwettbewerbe/virtueller-regensburg-marathon/#virtuellerregensburgmarathon>

[2] Daniel Westmattelmann, Jan-Gerrit Grotenhermen, Marius Sprenger & Gerhard Schewe (2021) The show must go on - virtualisation of sport events during the COVID-19 pandemic, European Journal of Information Systems, 30:2, 119-136, DOI: 10.1080/0960085X.2020.1850186

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/virtual_race_day

Last update: **24.02.2022 07:33**

