

Ahorn-Sportpark gGmbH

Ahornallee 20
33106 Paderborn
<https://www.ahorn-sportpark.de/>

Ansprechpartnerin:
Lea Schulte (Sportmanagement)
lea.schulte@ahorn-sportpark.de

Datum und Uhrzeit der Durchführung:

11.06.2024, 9 – 16 Uhr
12.06.2024, 9 – 16 Uhr
13.06.2024, 9 – 16 Uhr

Der Ahorn-Sportpark ist Paderborns größtes multifunktionales Sportzentrum. Dieser wird getragen durch die von Heinz Nixdorf gegründete Stiftung Westfalen und fördert in vielfältiger Weise die Gesundheit der Bevölkerung, insbesondere den Sport. Dabei nimmt der Ahorn-Sportpark mit seinen aktuell rd. 540.000 Nutzer*innen p. a., welche die bereitgestellten Sportstätten und Einrichtungen auf einem 100.000 m² großen Gelände nutzen, einen besonderen Stellenwert in der Region ein. Die Ahorn Sportpark gGmbH ist als Verwaltungsgesellschaft für die Betreuung des Ahorn-Sportparks zuständig.

„Gestaltung des digitalen Wandels im Ahorn-Sportpark“

Themenschwerpunkte: Digitalisierung, Künstliche Intelligenz, Verschlinkung von Arbeitsprozessen, Management, Controlling, Projektmanagement

Ausgangssituation und Problembeschreibung:

Die Ahorn-Sportpark gGmbH (ASG) ist eine gemeinnützige Verwaltungsgesellschaft. Zu einem verantwortungsvollen Umgang mit den bereitgestellten Fördermitteln durch die Nixdorf Stiftungen gehört es auch dazu, digital und dadurch nachhaltig zu denken und zu handeln. Eine strukturierte und dokumentierte Handlungsempfehlung zur Digitalisierung und Verschlinkung zahlreicher Arbeitsprozesse fehlt aktuell. Auch die künstliche Intelligenz könnte nicht nur im aktiven Sportgeschehen, sondern auch in der Sportverwaltung von großer Bedeutung sein.

Zielformulierung:

Das Projekt soll den aktuellen digitalen Stand in der ASG erweitern und durch neue Ideen ergänzen. Hier gilt es, Grundlagen zu erarbeiten und daraus ein „Aufgabenheft“ zu erstellen, welches in Zukunft angegangen werden kann. Vor dem Hintergrund begrenzter Ressourcen sind auch Aufgaben zu priorisieren.

Aufgabenbereiche:

- Erarbeitung einer Ist-Analyse
- Definition der Grundlagen der Digitalisierung
- Rolle und Möglichkeiten der künstlichen Intelligenz
- Festlegung und Priorisierung von Schwerpunkten
- Erstellung und Diskussion erster Konzeptansätze

Zielgruppe:

Studierende der Fachrichtungen

- Angewandte Sportwissenschaft
- Betriebliches Gesundheitsmanagement
- Betriebswirtschaftslehre
- Computer Engineering
- Digital Humanities
- Electrical Systems Engineering
- Informatik
- International Business Studies
- International Economics and Management
- Management
- Management Information Systems
- Materialwissenschaften
- Mathematik
- Medienwissenschaften
- Physik
- Soziologie
- Sportökonomie
- Technomathematik
- Wirtschaftsinformatik
- Wirtschaftsingenieurwesen
- Wirtschaftspädagogik
- Wirtschaftswissenschaften

Erwünschte (Vor-)Kenntnisse:

- Interesse am Thema „Digitalisierung und künstliche Intelligenz“