



Projektvorschlag im Rahmen des Jahres der digitalen Bildung in Kärnten

Firmenname:	H.O.T. Heroes of tomorrow
Projektbezeichnung:	Marktanalyse „E-Learning im Sport“
Projektziel:	Analyse der Bereitschaft der Österreicher zur Nutzung von E-learning tools im Sport- und Freizeitsektor. Ist-Zustand, keine Zukunftsprognose.
Altersgruppe/Schule:	
Kontaktperson:	Bernhard Csar
Mail/Tel:	office@heroes-of-tomorrow.net , 0676 45 20 840

Firmenbeschreibung/Startup Info + ev. Homepage

www.heroes-of-tomorrow.net

Unser Ziel ist es Kinder zwischen 5 und 13 Jahren zu mehr gezielter Bewegung zu motivieren. Unser Konzept vereint die wichtigsten Übungen aus 5 Sportarten um eine umfassende sportliche Grundbasis aufzubauen. In unserer H.O.T. App sammeln die Kinder „Heldenpunkte“ und Medaillen. Diese App motiviert die Kinder dazu, auch zu Hause zu trainieren und sich heldenhaft zu benehmen und macht ihre Erfolge sichtbar. Unsere H.O.T. Trainer haben Zugriff auf eine Online-Video Plattform und werden in einer Kombination aus Praxisunterricht und E-learning aus- und weitergebildet. Nächstes Jahr bringen wir eine „Family Fitness Box“ auf den Markt, mit der unsere Übungen im Familienverband zu Hause umgesetzt werden können.

Projektbeschreibung/Idee/Ansatz

Gemeinsam wollen wir E-learning im Sport- und Freizeitsegment erforschen. Unsere heutige Jugend wird unweigerlich in wenigen Jahren intensiv mit diesem Thema konfrontiert werden. Deshalb wollen wir eine Analyse der Bereitschaft der Österreicher, Stand 2017, durchführen, um zu beurteilen, ob die Österreicher auf Tools wie „Online Yoga Kurse“ oder „online Fitnesstrainer-Ausbildungen“ lieber zugreifen, oder doch noch einen echten Trainer (der natürlich teurer ist) bevorzugen. Uns interessiert auch, ob Menschen solche Videokurse lieber vor dem TV Gerät im Wohnzimmer nutzen, oder auf mobilen Geräten. Muss bei der technischen Umsetzung auf bestimmte Dinge geachtet werden, auf die die Nutzer Wert legen?

Anforderungen/Erwartungen an die Schule

Es können alle Punkte erfüllt werden, oder nur einer. Auch die Aufteilung in mehrere Gruppen, ist natürlich möglich. Der kreativen Umsetzung sind keine Grenzen gesetzt.

1. Erstellung einer Analyse/Umfrage zum Thema E-learning im Sport. (Bereitschaft, Nutzung Online Trainer-Ausbildungen, welche Sorgen haben die Nutzer, welche Vorteile sehen sie darin,...)
2. Wenn E-learning bzw. Video-learning bevorzugt wird, auf welchem Endgerät wird es genutzt? (TV, Ipad, PC, Handy,...). Es gilt zu bedenken, dass es sich nicht um Theorie-Videos handelt, sondern um Sportübungen.
3. Umsetzungsstrategien entwickeln. Basierend auf der Marktforschung: Welche Vor- und Nachteile bringt E-learning im Sport? Reicht es aus jemanden nur über das Internet zu coachen? Welche Sorgen haben Menschen, welche Chancen sehen sie? Welche Umsetzungstipps kann man daraus ableiten?