



Bachelorarbeit / Masterarbeit

Machine Learning und KI im Sport

Seit seiner ersten Manifestation in Griechenland vor etwa 3000 Jahren hat der Sport eine lange Geschichte mit starken Traditionen angesammelt, während er gleichzeitig enorme Veränderungen in Richtung Professionalisierung und Kommerzialisierung durchlaufen hat. Die aktuellen Wellen der Digitalisierung haben diese Entwicklung noch verstärkt, da digitale Technologien zunehmend in einer Vielzahl von sportlichen Aktivitäten und für Anwendungen jenseits der reinen Leistungsverbesserung eingesetzt werden. Trotz solcher Trends ist die Forschung zur Sportdigitalisierung in der IS-Disziplin überraschenderweise noch im Entstehen begriffen. Dieser Beitrag zielt darauf ab, den Diskurs zur Sportdigitalisierung innerhalb der Wirtschaftsinformatik zu verstärken.

Künstliche Intelligenz bietet weitreichende Potenziale und verändert Branchen und unsere Gesellschaft. Mit diesem Beitrag soll die Rolle der künstlichen Intelligenz, speziell Machine Learning (ML) in der Sportindustrie untersucht werden. Zielstellung der Arbeit ist es bestehende ML Use Cases zu identifizieren und zu strukturieren. Darüber hinaus soll der Beitrag, welchen diese Anwendungen liefern eingeordnet und bewertet werden.

Empfohlene Einstiegsliteratur:

- Xiao, X., Hedman, J., Tan, F. T. C., Tan, C. W., Lim, E. T., Clemenson, T., ... & Hillegersberg, J. V. (2017). Sports digitalization: An overview and A research agenda. In *International Conference On Information (ICIS)*.

Betreuer:

Ifland, Sebastian, M.Sc.

Diel, Sören, M.Sc.