

Broadcasting

- 1.1 Live Broadcasting Technologien:
Video, Audio, Spezialkameras, Virtual Reality
- 1.2 Signalveredelung:
Grafiken, Animation, Datenintegration, Postproduktion
- 1.3 Signalübertragung:
Satellitenübertragung, Glasfasernetze, IP Netzwerke
- 1.4 Media-Asset-Management-Systeme (MAM)

Stadionerlebnis

- 2.1 Fan-Entertainment:
Unterhaltungs-Hard und Software, Wifi-Netze, Applikationen,
Stadionbeleuchtung
- 2.2 Physische und virtuelle Werbemittel
- 2.3 Ticketing, Bezahlsysteme
- 2.4 Sicherheit & Technik
- 2.5 Sportstätten

Spielanalyse

- 3.1 Datenerhebung, Datenveredelung und Datenvisualisierung
- 3.2 Elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme
- 3.3 (Wissenschaftliche) Auswertung
von u.a. Performance-, Positions- und Vitaldaten

Spiel & Wettkampf

- 4.1 Funksysteme, Torlinientechnologie,
Videoschiedsrichter-Systeme
- 4.2 Ausrüstung und Geräte
- 4.3 Sportmedizin inkl. Diagnostik und Physiotherapie

Digital Services

- 5.1 Plattformen & Applikationen
- 5.2 OTT & Second Screen Lösungen
- 5.3 Streaming-Lösungen
- 5.4 Cloudbasierte Microservices
- 5.5 E-Sports