

Kennziffer	Forschungspraktikum offene Themen	Anzahl Studierende	Betreuer*in
F1	SportsLegend (Laufende Dateneingabe und -erhebungen)	2-3	Scharhag
F2	AIROW Leistungsphysiologie (leistungsphysiologischer und sportmedizinischer Teil inkl. Betreuung beim Metabolomics-Teil)	2	Scharhag
F3	Mitarbeit an diversen Forschungsprojekten der Abteilung Trainingswissenschaft	1	Slunecko/Csapo
F4	AIROW Ergometer (Messtechnische Verbesserung von Rudergometern)	1	Kornfeind
F5	INSPIRA Anforderungsanalyse (Anforderungen für digitales Tool extrahieren, sie in funktionale und nicht-funktionale zu strukturieren/priorisieren, Prototypen erstellen (basierend auf Anwendungsfällen) und UML-Diagramme erstellen)	1-2	Schnack
F6	INSPIRA Projektteam unterstützen (Vorbereitung Kick-Off Event, Dokumentation, Unterstützung bei diversen Aufgaben, Öffentlichkeitsarbeit)	1	Schnack
F7	INSPIRA Recherche (1. Bewährte Verfahren in EU-Staaten zur Steigerung der Sportbeteiligung und -motivation durch den Einsatz von KI-Technologie auf der Ebene von Tennissportvereinen, Akademien und Organisationen; 2. Bewährte Praktiken, um ein gesunder und sozialer Tennisverein zu werden, und bestehende Kampagnen von Tennisvereinen, um Menschen für die örtlichen Tennisvereine zu gewinnen)	1	Exel
F8	Mitwirkung im Sparkling-Science-Projekt Immer noch (Entwicklung von Assistenzsystemen zur Förderung physischer Aktivitäten von älteren Personen mit Sehbehinderung): Erhebung von Anforderungen und Good-Practice-Beispielen, Unterstützung bei diversen Projektaktivitäten	2	NN/Baca
F9	Mitwirkung im Sparkling-Science-Projekt Smart Sport Assistance (Entwicklung von Assistenzsystemen zur Förderung physischer Aktivitäten von Schüler:innen mit Blindheit und Sehbehinderung): Mitarbeit bei der Erstellung einer Sensibilisierungsbox	2	Steindl
F10	COMPASS 2 App Entwicklung (IT-Background; Entwicklung der iOS App um Orientierungsläufe durchzuführen – vgl. COMPASS Orienterring Game für Android; Modulare Aufbauweise, sodass spätere Änderungen relativ einfach umsetzbar sind)	1	Koller
F11	COMPASS 2 Gamification (Auseinandersetzung mit Gamification-Elementen (Belohnungen, XP, Daily Quests, Leaderboard, ...) im Orientierungslauf; Analyse von verschiedenen Spielen zur Trainingsunterstützung im Orientierungslauf und deren mögliche Umsetzung mittels Smartphone-App; z. B.: Stern-/ Schmetterlings-OL; Theoretische Entwicklung einer integrierten Social Plattform um Gamification-Elemente / durchgeführte Läufe / eigens angelegte Kurse etc. zu teilen Welche Inhalte sind relevant? Wer darf die Posts sehen? ...)	1	Koller
F12	Einfluss einer kontrollierten akuten körperlichen Betätigung und der Einnahme von Erythrit auf Glykolyse-Metaboliten - eine randomisierte kontrollierte Cross-Over-Studie Tätigkeiten: Spiroergometrien, Körperzusammensetzung mittels Bioelektrischer Impedanzanalyse, statistische Analysen & Auswertungen Die Messungen werden zunächst voraussichtlich Mittwoch & Donnerstag stattfinden, nach Einschulung sind die Termine gerne auch variabel. Analysen und Auswertungen sind zeitlich frei einteilbar.	2	Wessner
F13	Einfluss von IHHT (Intermittierende-Hypoxie-Hyperoxie-Therapie) auf Immunzellen Tätigkeiten: Pilotstudie zur Etablierung entscheidender Mess- und Geräteparameter	1	Wessner
F14			
F15			
	Stand 01.10.		