



W4.0
Initiative Wirtschaft 4.0 BW



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT, ARBEIT UND TOURISMUS

LEAGUES (Leagues GmbH)

Die intelligenteste Timeline
des Fußballs

Innovationswettbewerb KI
Projektsteckbrief





Aktuelle Situation

Kommunikation von Vereinen findet auf vielen unterschiedlichen Plattformen statt und damit folglich auch der Konsum der Inhalte. Vor allem haben es die Vereine verpasst, digitale Erlösströme aufzubauen. LEAGUES entwickelt eine Medien-Plattform für Fußball-Clubs. Das erste digitale Lagerfeuer, an dem die Geschichten des Vereins, aber auch die Geschichten der großen Fußballwelt erzählt werden. Die Erzählform besteht aus einer Kurzvideo-Timeline, die neben hoch automatisierten Inhalten, wie dem audiovisuellen Liveticker der Bundesliga, zusätzlich Inhalte auf Basis von Kontext, Vorlieben und vorhergehendem Verhalten anzeigt. Die Inhalte werden durch KI-Methoden gefunden, aggregiert, veredelt oder generiert.

Innovation

Mit der Kurzvideo-Erzählform hat Leagues einen Hebel entdeckt, der die Fähigkeiten und Bedürfnisse der jungen Zielgruppe aufgreift, Geschichten zu erzählen und zu konsumieren. Neben einer intelligenten Audio-/Video-Timeline ist vor allem eine starke „Creator App“, mit der alle Beteiligten im Verein aktiv werden können, um die Momente und Geschichten in Bild und Ton festzuhalten, essenziell. Im Vordergrund stehen zwar die Inhalte, die durch die Creator der Fußball-Clubs in einem kreativen Prozess entstehen, die maschinell platzierten Inhalte komplettieren das Entertainment-Produkt jedoch maßgeblich. Die für das Gesamterlebnis notwendigen automatisierten Inhalte werden vergleichbar mit dem Index einer Suchmaschine ermittelt. Nach der KI-Verarbeitung können diese Web-Inhalte direkt mit Vereinen, Spielerinnen und Spielern und Ligen verknüpft und so den Nutzenden kontextorientiert als tiefgehende Informationen zum Lesen angeboten werden. Aus dem Live-Streaming von Fußballspielen werden automatisch Highlight-Clips und relevante Szenen erstellt, die auf der Kurzvideo-Timeline der jeweiligen Clubs veröffentlicht werden, um ein zeitgemäßes Medienerlebnis zu bieten.





Vorgehensweise

Intelligente Fußball-News:

Per Web-Crawler werden Inhalte gefunden und anschließend per NLP-Pipeline und Entity Recognition (NER) mit Vereinen, Spielerinnen und Spielern und Ligen verknüpft.

Video-Clips:

Per Computer Vision (CV), konkret per Objekterkennung (OD) und Ballerkennung (via MOD) wird versucht, die entscheidenden Szenen zu ermitteln. Dabei werden auch Spieldaten (Match Events) genutzt. Ein Teilprojekt befasst sich mit der Idee, das Schnittverhalten von Cuttern via Deep Learning (DL) als Grundlage für generierte Clips zu nutzen.

Mehrwert und Ausblick

Mit diesen Tools können auch Clubs der Ligen 4, 5 oder gar darunter, sehr attraktive Inhalte generieren und veröffentlichen. KI-unterstützte Tools kompensieren die dort oftmals geringe Personaldecke und ermöglichen es den ehrenamtlich tätigen Verantwortlichen, Mitgliederbindung und Content-Monetarisierung zu betreiben.



• • •
• • •
• • •
03

Projektkonsortium und Kontakt

Markus Kleber
Leagues GmbH
Fritz-Walter-Weg 19
70372 Stuttgart
E-Mail: contact@leagues.football



Projektwebsite und weitere Informationen

www.the-leagues.com

Gefördert durch

Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und
Tourismus Baden-Württemberg
Schlossplatz 4 (Neues Schloss)
70173 Stuttgart
Telefon: 0711 123-0
Telefax: 0711 123-2121
poststelle@wm.bwl.de
www.wm.baden-wuerttemberg.de

Quellverweis:

Foto 1: © Jonas Augustin, Unsplash
Foto 2: © Jonas Augustin, Unsplash
Foto 3: © Markus Spikse, Unsplash

Weitere Informationen:

www.wirtschaft-digital-bw.de

