

climbtrack – Assistenztechnologien für den Klettersport

Diese Anwendung macht den Klettersport noch faszinierender: *climbtrack* bietet Kletterinnen und Kletterern Augmented-Reality-Lösungen zur spontanen Definition von Kletterrouten sowie eine einfache Handhabe zur Analyse ihres Trainingsfortschritts. Betreiberinnen und Betreibern von Kletterhallen profitieren von dem System in Form von Statistiken und Analysen ihrer Kunden, beispielsweise der Häufigkeit der gekletterten Routen.

Der Klettersport zieht in den letzten Jahren immer mehr Freizeitsportlerinnen und Freizeitsportler in seinen Bann. Und wer nicht extra an die Felswände in den Alpen oder im Mittelgebirge reisen möchte, kann auch im Flachland in einer der vielen Kletterhallen seinem Hobby nachgehen.

climbtrack verleiht dieser Faszination eine zusätzliche Note: Denn mit der Kombination aus Smartphone App und einem zugehörigen Wearable Device können Klettersportlerinnen und Klettersportler alle zurückgelegten Routen genau nachvollziehen, ihre Trainingseinheiten dokumentieren, neue Routen planen und mit anderen Klettersportlern vergleichen.

climbtrack besteht aus einer mobilen Kamera-Projektor-Einheit, dem *betaCube*, einer Smartphone App und einem Wearable. Bei dem Wearable handelt es sich um ein Armband, das Kletterinnen und Kletterer – egal, ob Anfänger, Fortgeschrittene oder Kletterprofis – an den Handgelenken tragen. Es erkennt und registriert automatisch die Routen, die die Trägerinnen und Träger erfolgreich gemeistert haben.

Über die Smartphone App mit zusätzlichem Webportal können die Sportlerinnen und Sportler nicht nur ihren Trainingsfortschritt analysieren, sondern in der Community auch Routen bewerten und Kommentare erstellen. Die Trainingsassistentenfunktion kann sogar Routen für ein ausgewogenes Training mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden empfehlen. Und auch die Betreiberinnen und Betreiber von Kletterhallen profitieren von der Applikation: Denn sie können genau nachverfolgen, welche Strecken die Sportlerinnen und Sportler in ihren Hallen am häufigsten auswählen – und somit weniger beliebte Routen durch neue, attraktivere Routen ersetzen.

climbtrack wurde von den beiden Forschern Felix Kosmalla und Frederik Wiehr des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz (DFKI) am Standort Saarbrücken entwickelt.

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) und die Deutsche Messe AG (DMAG) verleihen 2016 bereits zum vierten Mal den CeBIT Innovation Award. Der Wettbewerb ist mit insgesamt 100.000 Euro dotiert. Gesucht wurden herausragende Innovationen für größtmögliche Benutzerfreundlichkeit und intuitive Interaktion mit IT-Systemen.

Die Exponate der Preisträger werden auf der CeBIT 2016 am Stand des Bundesministeriums für Bildung und Forschung ausgestellt (Halle 6, Stand A34). Zur CeBIT wird auch die Rangfolge der drei Preisträger bekannt gegeben. Mehr Informationen unter www.cebitaward.de.