

8. Februar 2025

# Die Vereinsapp

**Von der Absicht bis zur App –  
Ein Leitfaden**

Referent: Simon Kottmann



# Warum kann der Einsatz einer App sinnvoll für einen Sportverein sein?

---

1. Interne (und externe) Kommunikation
2. Organisation
3. Mitgliederverwaltung – Die digitale Geschäftsstelle
4. Engagement – Eine aktivere Gemeinschaft
5. Training und Leistung
6. Marketing und Sponsoring – Möglichkeiten erschließen

# 1. Interne (und externe) Kommunikation

---

Eine App ermöglicht eine schnelle und effektive Kommunikation zwischen

- Trainern
- Spielern
- Eltern
- Weiteren relevanten Gruppen: Fans, Sponsoren, Ehrenamtlichen

Informationen zu Veranstaltungen, Trainingszeiten, Spielplänen oder wichtigen Ankündigungen können sofort geteilt werden.

## 2. Organisation

---

Mit einer App können Termine, Veranstaltungen und Spiele einfach verwaltet werden.

Mitglieder können sich beispielsweise anmelden, Abmeldungen vornehmen und ihre Verfügbarkeit angeben, was die Planung erleichtert.

Datenschutzrechtlich schwierige Lösungen wie etwa der Einsatz von WhatsApp können ersetzt werden.

Verschiedene „Insellösungen“ beispielsweise in Kleingruppen des Vereins oder den Abteilungen können ersetzt werden.

### 3. Mitgliederverwaltung – Die digitale Geschäftsstelle

---

Eine Vereinsapp kann den Verwaltungsaufwand erheblich reduzieren:

- Mitgliederprofile – Die persönlichen Daten immer aktuell.
- Anmeldungen und Abmeldungen
- Beitragsverwaltung – Wechsel zwischen Angeboten
- Dokumentation: Mitgliedschaft, Satzung, Datenschutzrichtlinien und Einwilligung etwa in Bildverwendung, etc.
- Umfragen, Feedback, bspw. „Mängelmelder“
- Statistiken und Berichte

## 4.1 Engagement – Eine aktivere Gemeinschaft

---

- Interaktive Funktionen
- Benachrichtigungen und Updates
- Soziale Interaktion
- Veranstaltungen und Aktivitäten

## 4.2 Engagement – Eine aktivere Gemeinschaft

---

- Belohnungssysteme
- Erfolge teilen
- Zugänglichkeit von Informationen
- Feedback-Möglichkeiten

## 5.1 Training und Leistung

---

Viele Apps bieten Funktionen zur Trainingsdokumentation und Leistungsanalyse. Trainer können Fortschritte besser verfolgen und individuelle Trainingspläne erstellen.

- Trainingspläne erstellen
- Trainingsdokumentation
- Videoanalysen
- Statistiken und Leistungsanalysen
- Feedback-Funktionen

## 5.2 Training und Leistung

---

- Zielverfolgung
- Wettbewerbe und Herausforderungen
- Integration von Fitness-Trackern
- Trainingsressourcen

## 6.1 Marketing und Sponsoring – Möglichkeiten erschließen

---

1. Sichtbarkeit und Reichweite
2. Sponsorenpräsentation
3. Veranstaltungsankündigungen
4. Interaktive Inhalte
5. Direkte Kommunikation

## 6.2 Marketing und Sponsoring – Möglichkeiten erschließen

---

6. Feedback und Umfragen
7. Content-Marketing
8. Merchandise-Verkauf
9. Erfolgsgeschichten teilen

## 7. Die Entscheidung ist gefallen – aber wie ist es jetzt mit der Umsetzung?

---

Vor der Entscheidung für einen Anbieter bzw. eine bestimmte App ist es wichtig, die konkreten Anforderungen klar zu definieren (-> Checkliste „Vereinsapp“).

Wie könnte nun eine Beauftragung aussehen?

Schauen wir uns ein konkretes Praxisbeispiel an...

# DIE ASV-VEREINS-APP 2.0



“DIE #ASV-FAMILIE  
IMMER DABEI”

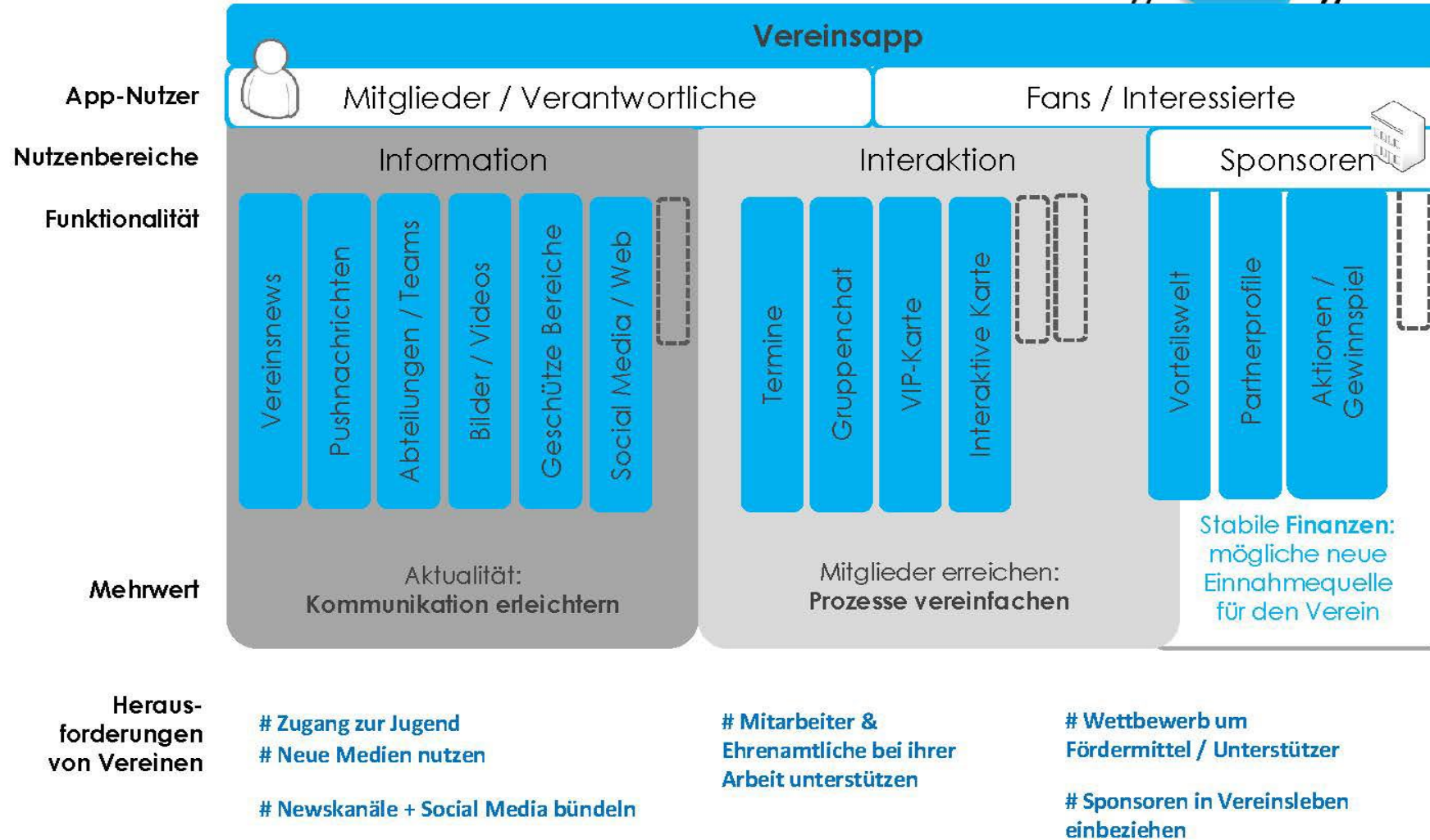
---

# ASV-App 2.0

Warum denn  
eigentlich etwas  
Neues?



# Mehrwertoptionen einer Vereinsapp



Sponsoren

Vorteilswelt  
 Partnerprofile  
 Aktionen / Gewinnspiel

Stabile Finanzen:  
 mögliche neue Einnahmequelle für den Verein

## Was ändert sich durch die neue App konkret für den User?

- Einzelne Mannschaften als Push-Benachrichtungen abonnieren
- App ersetzt WhatsApp auf allen Ebenen (DSGVo-konform):  
Vorstandsgruppen, Trainergruppen, Mannschaftsgruppen, Elterngruppen
- Termine und Tabellen wie bisher
- Terminkalender auch für weitere Events des Vereins, beispielsweise Weihnachtsfeiern koordinierbar, mit Anmeldefunktion
- Videokonferenz möglich
- Direkte Einbindung der Website oder von Social Media möglich
- Digitale Geschäftsstelle
- Weitere Features: Stundendokumentation, Problemmelder, Tippspiel, Umfragen, Vorteilsgutscheine, Mitgliedsausweis

## Welche Kosten müssen wir einplanen?

- **Kostenübernahme** durch den DOSB – Entwicklung durch die vmapit GmbH: Beratung, Konzeption, Entwicklung und die individuelle Gestaltung inkl. Online-Schulung zum browserbasierten Content-Management-System
- Veröffentlichung über App-Stores Google Play und Apple, hierfür für Apple **120 Euro Einmalgebühr** (zzgl. MwSt) erforderlich
- Für den Betrieb werden **monatlich 59,80 Euro** zzgl. MwSt fällig;
- Nicht standardmäßig enthaltene Features könnten in der Entwicklung einen Aufpreis bedeuten.

# Fahrplan bis zur Liveschaltung der ASV-App 2.0

- **Bis Ende 2023**

Beauftragung der Agentur vmapit im Dezember 2023

Konzeptentwicklung neue Vereinsapp durch uns – was soll enthalten sein?

- **Mitte März 2024**

Entwicklung einer Betaversion durch vmapit  
(Konzeption, Initiales Design, Entwicklung und Tests)

- **April 2024**

Schulung Redaktionsmitglieder

- **Mai 2024**

Einpflegen aller relevanten Inhalte

- **Ende Juni 2024**

Freischaltung der App in den Stores

---

# ASV-App 2.0

**Gehen wir  
gemeinsam an  
den Start!**



## 8. Welche Anbieter gibt es aktuell?

---

- SportMember
- TeamApp
- ClubDesk
- easyVerein
- Vereinsheim

## 8. Welche Anbieter gibt es aktuell?

---

- Doodle
- MyVerein
- Sportilo



CHECKLISTE VEREINSAPP

Welche Funktionen werden benötigt  
(ggf. mit Ziffern in Rangfolge bringen)?

- Interne (und externe) Kommunikation
- Organisation
- Mitgliederverwaltung – Die digitale Geschäftsstelle
- Engagement – Eine aktivere Gemeinschaft
- Training und Leistung
- Marketing und Sponsoring – Möglichkeiten erschließen

**Projektverantwortlicher im Verein**

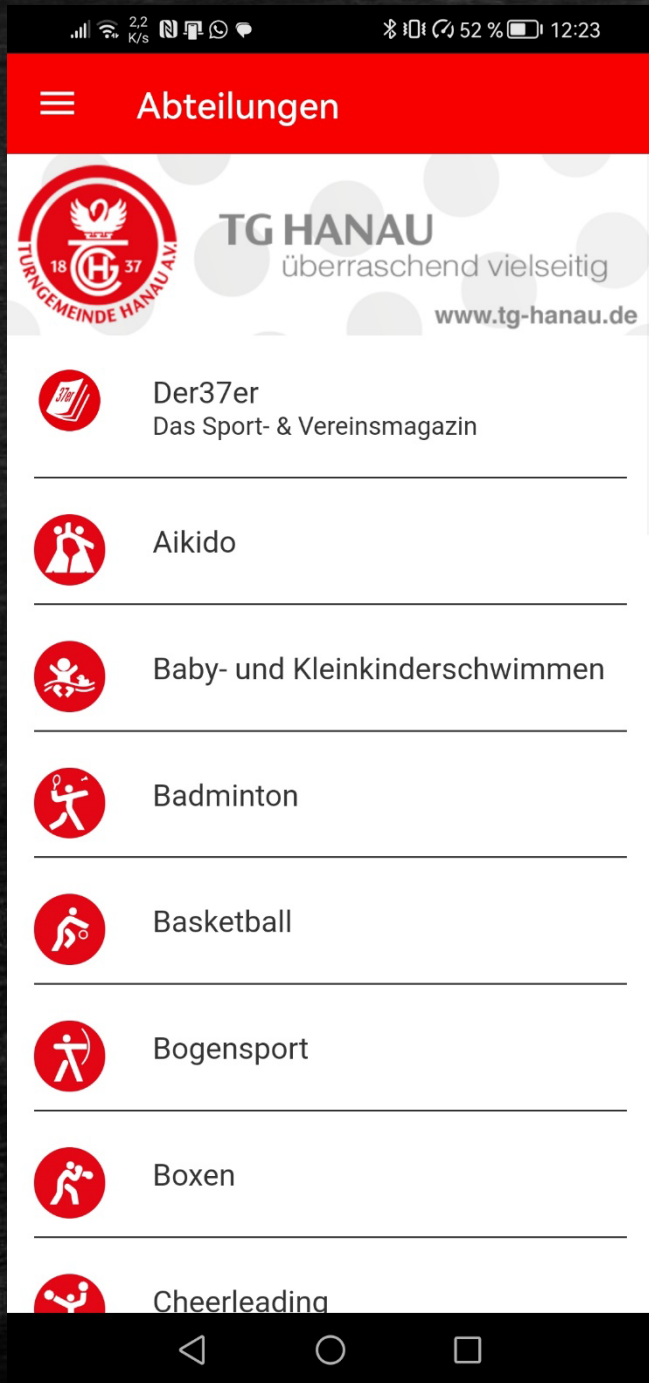
Name: \_\_\_\_\_

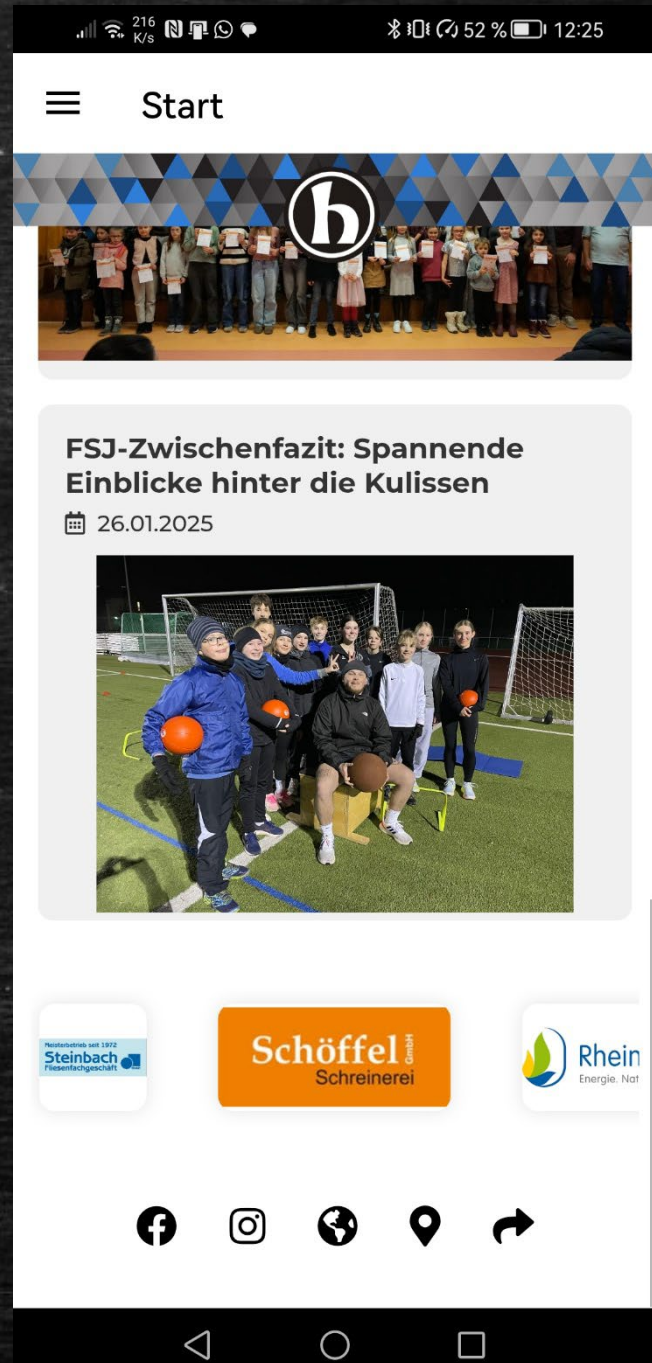
Kontakt (Tel. & E-Mail): \_\_\_\_\_

1. Funktionen festlegen
2. Projektverantwortlichen bestimmen und beteiligten Personenkreis bestimmen
3. Ungefähren Zeitrahmen festlegen  
(vom gewünschten Veröffentlichungsdatum nach vorne)
4. Budgetplanung erstellen
5. App auswählen/Agentur suchen
6. Interne Kommunikation beginnen - „Mitglieder mitnehmen“
7. Funktionen detailliert definieren -  
Informationen für Agentur sammeln/vorbereiten
8. Regelmäßigen Austausch mit Agentur vereinbaren und durchführen
9. Testphase
10. Freischaltung der App in den Shops
11. Bewerbung









# Eure Fragen?

---

**Von der Absicht bis zur App – Ein Leitfaden**

*Die Präsentation erhaltet Ihr per Link zum Download.*