



Presse-Informationen

OnBeat – Die innovative Lern-App für das perfekte Rhythmusgefühl im Tanz

Gründungsteam des Instituts für Trainingswissenschaft und Sportinformatik erhält eine EXIST-Förderung

Köln, 24. März 2025

In der Welt des Tanzes spielt die Erkennung und Wahrnehmung von Rhythmus eine entscheidende Rolle. Aber nicht jeder Tänzer oder jede Tänzerin hat von Anfang an ein ausgeprägtes Rhythmusgefühl. Gerade die ersten Monate des Tanzunterrichts können für Anfänger*innen frustrierend sein. Genau hier setzt OnBeat an: eine innovative Lern-App, die es Nutzer*innen ermöglicht, ihr Rhythmusgefühl auf spielerische und effiziente Weise zu perfektionieren.

Um eine solche Lern-App zu entwickeln, hat das Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik (ITS) eine EXIST-Förderung über ca. 150.000 Euro für ein Jahr eingeworben, welche vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz und dem Europäischen Sozialfonds finanziert wird. Das EXIST-Gründerstipendium richtet sich an Studierende, Absolvent*innen bis maximal fünf Jahre nach Abschluss und an Wissenschaftler*innen, die eine Gründungsidee in einen Businessplan umsetzen möchten. Das Programm fördert insbesondere innovative technologieorientierte oder wissensbasierte Gründungsvorhaben mit guten wirtschaftlichen Erfolgsaussichten. Die Abteilung Transfer und Gründung der Deutschen Sporthochschule Köln unterstützt Gründungsinteressierte intensiv, indem sie berät und auch konkret bei der Antragsstellung mitwirkt. Mit dieser Expertise konnten bereits andere Gründungsprojekte erfolgreich EXIST-Förderungen einwerben, zum Beispiel Athlete Capital, ein Netzwerk, das Athlet*innen und Start-ups zusammenbringt, oder SwimPal, eine App, die Eltern und Kinder beim Schwimmenlernen unterstützt. Der Antrag des OnBeat-Teams war auch deswegen erfolgreich, weil der adressierbare Markt für Tanz-Apps auf rund 1,5 Milliarden Euro geschätzt wird und eine jährliche Wachstumsrate von 20 Prozent realistisch erscheint.

Die App OnBeat nutzt zur Erkennung des Rhythmus einen Echtzeit-Erkennungsalgorithmus, der durch Machine Learning (ML) unterstützt wird und Feedback in auditiver, visueller und taktiler Form gibt. Das heißt: Die App erkennt in Echtzeit, ob die Tänzer*innen richtig im Rhythmus bewegen und gibt den Nutzer*innen sofort Rückmeldungen dazu – durch Sound, Bilder oder Vibrationen. Diese Methode basiert auf Erkenntnissen darüber, wie das Gehirn Rhythmus wahrnimmt und macht das Erlernen von Rhythmus zu einem interaktiven Erlebnis. Durch die Integration von Gamification wird das Engagement der Lernenden gefördert und sie entwickeln auf natürliche und angenehme Weise ein „Gefühl“ für den Takt. „OnBeat kann ein bahnbrechender Ansatz im Tanzunterricht werden, der dank modernster

Unsere Presse-Informationen
finden Sie auch [online](#).

*Die Deutsche Sporthochschule Köln, Deutschlands einzige Sportuniversität, ist Mitglied der [Kölner Wissenschaftsrunde](#). Über 20 Netzwerkpartner*innen stärken den Wissenschaftsstandort Köln.*



Technologie und Echtzeit-Feedback das Lernen erleichtert und gleichzeitig für eine motivierende Lernumgebung sorgt“, erklärt Prof. Daniel Memmert, geschäftsführender Institutsleiter am Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik (ITS). Als Mentor des OnBeat-Teams bringt er seine Expertise aus verschiedenen aktuellen KI- und ML-Projekten, gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG), ein.

„Unser Ziel ist es, das Lernen mit der APP so zu gestalten, dass es sowohl intuitiv als auch unterhaltsam ist“, sagt der Projektleiter Dr. Ashwin Phatak, der am ITS promoviert hat. Gemeinsam mit Mitgründer Justus Schlenger, der aktuell am ITS promoviert, sowie Juleana Villegas und Yago Caudet-Roca Garcia bringt das Team umfassende Kenntnisse in Sportwissenschaft, Biologie und Full-Stack-Development (Entwicklung von Frontend und Backend von Anwendungen) zusammen. Alle vier sind leidenschaftliche Tänzer*innen, was ihnen ein tiefes Verständnis von den Bedürfnissen der Tanzschüler*innen gibt.

Den primären Markt für OnBeat sehen die Wissenschaftler*innen im Bildungssektor. In Schulen und Tanzstudios könne die App als wertvolles Hilfsmittel für den Musik- und Tanzunterricht dienen. Tanzschulen könnten die App einsetzen, um das Training für Anfänger*innen effizienter und motivierender zu gestalten und so die Schüler*innenbindung zu stärken. OnBeat hat bereits Absichtserklärungen von zehn Tanzstudios erhalten, die ein großes Interesse an der App zeigen. Damit sei ein potenzieller Markt von rund 1.000 Kund*innen bereits erschlossen, so das Projektteam. Eine Gruppe von Influencern aus der lateinamerikanischen Tanzszene, die insgesamt 600.000 Follower zählt, unterstützt das OnBeat-Team in den sozialen Medien.

Ein Advisors-Board begleitet und berät die Gründer*innen. Es besteht aus Univ.-Prof. Dr. Daniel Memmert (Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik, Mentor), Sebastian Walter (CPO & Co-Founder bei Mooncamp), Marion Steffen (Kanzlerin der Deutschen Sporthochschule Köln) und Univ.-Prof.‘in Dr. Claudia Steinberg (Institut für Tanz und Bewegungskultur).

Kontakte:

Univ.-Prof. Dr. Daniel Memmert
Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik
d.memmert@dshs-koeln.de