

УДК 796

**Аннаев Н.Г.**

преподаватель

Туркменский государственный институт финансов

(г. Ашхабад, Туркменистан)

## **КАК ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ВЛИЯЮТ НА СПОРТ?**

***Аннотация:** спорт считается выдающимся сектором промышленности во всем мире, и с точки зрения бизнеса его можно отнести к различным областям: например, к соревновательным видам спорта, рекреации, фитнесу и развлечениям (комментарии к бегу).*

***Ключевые слова:** спортивная информатика, опыт болельщиков, мобильный опыт, виртуальная реальность.*

За последние 10 лет компьютерные науки стали важным междисциплинарным партнером в спорте. О применении компьютеров в спорте сообщалось еще в середине 1960-х годов. Компьютерные науки получили широкое признание во всех областях исследований, и в результате сотрудничества технических экспертов и специалистов в конкретных областях появились новые области исследований: биоинформатика, нейроинформатика и бизнес-информатика, а также спортивная информатика.

Существует бесконечное количество возможностей для сотрудничества между компьютерной наукой и спортивной наукой. Есть 4 области, которые демонстрируют связь между спортом и информатикой: 1. спортивные результаты, 2. спортивный клуб, 3. организация мероприятий, 4. опыт болельщиков.

Далее мы хотели бы кратко представить 4 области:

1. Спортивные результаты. Эта область, вероятно, в наибольшей степени зависит от технологий, поскольку в этом секторе всегда велся поиск технологий, которые могли бы помочь в достижении результатов. Благодаря все более

широкому использованию технологий IoT (Интернет вещей), таких как датчики, носимые устройства и аналитические инструменты в спорте, различные виды данных (данные о результатах спортсменов и команд и т.д.) становятся все более доступными, отслеживаемыми и видимыми не только для спортсменов и тренерского состава, но и для общественности.

Использование акселерометров, гироскопов, магнитометров, GPS позволяет получать данные, которые очень полезны для анализа производительности, не тратя много времени на анализ видео, как это делалось раньше. Основным преимуществом этих инструментов является, например, то, что они имеют очень маленькие размеры и могут использоваться спортсменами без каких-либо ограничений при выполнении классических упражнений и движений во время тренировок.

2. Спортивный клуб. Наиболее важным влиянием информационных технологий на спортивные организации является совершенствование физического оборудования, аппаратных и программных решений. Наиболее непосредственным результатом является то, что цифровизация спорта объединяет множество административных функций в комплексный информационно-коммуникационный сервис с множеством каналов, таких как веб-сайты и мобильные приложения. Цифровизация может помочь клубу в различных областях: – управление инфраструктурой и безопасностью, – поиск талантов, – управление командой, - управление спонсорством и поставщиками.

3. Организация мероприятий. Цифровизация позволяет спортивным компаниям ежедневно поддерживать связь с болельщиками по всему миру с помощью различных онлайн-каналов (социальных сетей) и делиться информацией обо всех организационных процессах, таких как обучение, новые контракты и т.д. Следовательно, все члены организации, от фанатов до президента, могут участвовать в распространении контента.

4. Опыт болельщиков. В настоящее время мы можем легко получить доступ к данным о выступлениях в прямом эфире, и поэтому для спортивных организаций это хорошая возможность использовать эту доступность для

привлечения болельщиков и коммерческих целей. В наши дни все больше болельщиков хотят быть в курсе ежедневных новостей, всегда быть на связи с любимой командой, слушать впечатления и интервью спортсменов и тренеров, видеть, как выступают игроки.

Мобильные приложения для болельщиков уже появились в спорте. Спортивные приложения приносят цифровые технологии в спортивную индустрию, чтобы улучшить восприятие игры в реальной жизни. В 2010 году около 18% поисковых запросов, связанных с крупными спортивными событиями, были сделаны со смартфонов. В 2016 году этот показатель составлял 83%, и он развивается только в одном направлении.

В целом, мы попытались показать, что исследователи в области спортивной информатики не должны ограничиваться только спортивной аналитикой, поскольку цифровизация оказывает огромное влияние на все сферы и представителей спортивной индустрии.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Бака А. (2006): Применение компьютеров в спорте;
2. Факкини Л.В. (2017): Цифровая стратегия в спортивном клубе.

**Annayev N.G.**

Turkmen State Institute of Finance

(Ashgabat, Turkmenistan)

### HOW DIGITAL TECHNOLOGIES AFFECT TO SPORT?

***Abstract:** sports is considered to be an outstanding sector of industry all over the world and can be defined in various fields from business point of view: for example competitive sports, recreation, fitness and entertainment (running commentary).*

***Keywords:** sport informatics, fan experience, mobile experience, virtual reality.*