

Костенко Елена Геннадьевна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет

физической культуры, спорта и туризма»

г. Краснодар, Краснодарский край

ЦИФРОВЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ И ИГРЫ В СПОРТИВНОЙ ИНДУСТРИИ

Аннотация: цифровые платформы в спортивной индустрии являются мощным инструментом для продвижения физической активности, повышения спортивных достижений и развития всей спортивной культуры в целом. В работе рассмотрено влияние современных приложений и игр на развитие спортивной индустрии и выявлены основные направления их применения.

Ключевые слова: приложения, игры, спортивная индустрия, технологии, развлечения, тренировки.

Индустрия спорта является одним из популярных и прибыльных сегментов экономики. С увеличением качества и возможностей технологий, спортсмены и их фанаты все больше обращаются к цифровым решениям. Анализ научной литературы выявил, как приложения и игры могут изменить спортивную индустрию и какие новшества они открывают для болельщиков, тренеров и спортсменов [2–5].

Спорт и технологии все больше сливаются воедино, создавая при этом новые возможности для организаций, болельщиков и всех любителей занятий активным образом жизни. Современные приложения в сфере спорта предлагают пользователям широкий спектр возможностей: отслеживание физической активности, планирование тренировок, анализ статистики и результатов. Некоторые приложения предлагают уникальные тренировки, персональные рекомендации и мотивационные элементы, которые помогут пользователям достичь своих спортивных целей [3].

Киберспорт предлагают возможность погрузиться в виртуальный мир спорта, соревноваться с другими игроками, тренировать свои навыки и даже со-

здавать своих персональных спортсменов и игроков. Некоторые игры основаны на реальных событиях, что позволяет пользователям окунуться в атмосферу соревнований, испытать себя на мировой арене, играть за любимого игрока или персонажа [2].

Технологии, которые состоят в основе таких приложений и игр, играют ключевую роль в успехе каждого человека. Виртуальная и дополненная реальность может открыть новые горизонты для развития спортсменов, их тренеров, болельщиков и всех участников, которые погружены в спортивные сообщества. Благодаря всем новым технологиям пользователи получают доступ к творческим методикам тренировок, увлекательным игровым механикам и реалистичным симуляциям спортивных соревнований [5].

Объединение спорта и цифровых технологий открыло новые возможности для увеличения новой аудитории, вовлечение к спорту, создания новых источников доходов для организаций в спорте. Приложения и игры в спортивной индустрии становятся все более мощным инструментом для продвижения физической активности, повышения спортивных достижений и развития всей спортивной культуры в целом [4].

Приложения для спортсменов.

Тренировочные приложения могут помочь спортсменам планировать, контролировать и улучшать свои тренировки, получать рост и избежать неприятных травм. Они предоставляют функции, такие как отслеживание дистанции, скорости, времени, нагрузки и калории. Некоторые из наиболее популярных приложений в этой категории – Тренировки дома, Фитнес тренировки [8].

Приложения для оценки выступлений помогают спортсменам анализировать свои результаты и улучшать свои навыки. Они предоставляют данные о скорости, силе, точности и других параметрах выступления. Примеры популярных приложений в этой категории – шагомер, GPS-Tracker [7].

Приложения для контроля карьеры могут помочь спортсменам управлять своей карьерой, отслеживать свою статистику и искать новые возможности. Одно из наиболее популярных приложений в этой категории – MyCareer.

Приложения для поклонников спорта.

Приложения для следования событиям позволяют поклонникам наблюдать за их любимыми командами и спортсменами, получать информацию о матчах, результатах и актуальных новостях. Некоторые из наиболее популярных приложений в этой категории – ESPN, Yahoo Sports и Bleacher Report.

Поклонники могут использовать приложения для получения подробной информации о спортивных новостях, аналитике и обсуждениях. Некоторые из наиболее популярных приложений в этой категории – ODDS-спортивная статистика, Sport NEWS и другие [6].

Игры в спортивной индустрии.

Разработка мобильных игр стала одной из самых быстрорастущих областей в индустрии развлечений. Спортивные мобильные игры позволяют поклонникам стать активными участниками, играя за свои любимые команды или спортсменов. Некоторые из наиболее популярных мобильных игр в этой категории – FIFA, NBA, MLB Tap Sports Baseball и NFL Mobile.

В современном мире спорт и технологии все теснее переплетаются, открывая новые возможности для развития и совершенствования спортивной индустрии. Анализ научной литературы подтвердил, что приложения и игры в спортивной сфере играют значительную роль в этом процессе, предлагая пользователю широкий спектр возможностей для вовлечения, обучения и мотивации. Через приложения и игры можно не только отслеживать свою физическую активность и планировать тренировки, но и совершенствовать навыки, участвовать в виртуальных соревнованиях, а также обмениваться опытом с другими участниками спортивного сообщества [5].

Технологии искусственного интеллекта, распознавания образов, виртуальной и дополненной реальности делают эти приложения и игры еще более захватывающими, инновационными и реалистичными. Соединение спорта и цифровых технологий стимулирует увеличение интереса к здоровому образу жизни, спорту, поддерживает мотивацию к достижению спортивных целей и развитию личных навыков [3].

Таким образом, приложения и игры в спортивной индустрии также создают новые возможности для взаимодействия болельщиков, спортсменов и тренеров, улучшая коммуникацию и обмен опытом между ними. В целом, приложения и игры в спортивной индустрии способствуют не только развитию индивидуальных спортивных навыков, но и усилению культуры в спорте культуры, содействуя пропаганде здорового образа жизни и активного вовлечения в спортивный процесс. Они являются важным инструментом для расширения спектра возможностей в сфере спорта, продвижения спортивных ценностей и обогащения жизни людей через спортивные испытания и развлечения.

Список литературы

1. Компьютерные программы для спортивной секции [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.livebusiness.ru/tags/programmy_dlja_sportivnoj_sekcii/ (дата обращения 28.05. 2024).

2. Костенко Е.Г. Моделирование предсоревновательной подготовки спортсменов средствами киберспорта / Е.Г. Костенко, А.П. Костенко // Актуальные вопросы естественнонаучных и технических дисциплин: сборник материалов XXI-ой международной очно-заочной научно-практической конференции (Москва, 20 февраля 2023 года). – М.: Империя, 2023. – С. 10–11. EDN VGXRES

3. Костенко Е.Г. Цифровая трансформация спортивной индустрии / Е.Г. Костенко // Приоритетные научные направления 2024: сборник материалов XLVII-ой международной очно-заочной научно-практической конференции (Москва, 21 февраля 2024 года). – М.: Империя, 2024. – С. 71–73. EDN WTGDUI

4. Костенко Е.Г. Цифровая экономика в индустрии спорта / Е.Г. Костенко // Научные исследования и разработки 2024: гуманитарные и социальные науки: сборник материалов XLVI-ой международной очно-заочной научно-практической конференции / Московская международная высшая шко-

ла бизнеса «МИРБИС» (12 февраля 2024 года). – М.: Империя, 2024. – С. 106–108. EDN GGKKPN

5. Костенко Е.Г. Цифровые платформы и экосистемы в спорте / Е.Г. Костенко // Приоритетные научные направления 2024: сборник материалов XLVII-ой международной очно-заочной научно-практической конференции (Москва, 21 февраля 2024 года). – М.: Империя, 2024. – С. 156–158. EDN GOSJGO

6. Мобильные приложения для спортивной индустрии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://yusmpgroup.ru/idei-mobilnyh-prilozhenij> (дата обращения 20.05. 2024).

7. Топ-15 технологий в спортивной индустрии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://issek.hse.ru/news/484743102.html> (дата обращения 20.05. 2024).

8. Цифровые сервисы в спорте [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.bolshoisport.ru/posts/2021-09-22-tsifrovye-servisyy-v-sporte> (дата обращения 23.05.2024).