АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Цифровые технологии в спортивной деятельности

Автор:
Преподаватель кафедры политических и общественных коммуникаций Мореев Д.О.

Код и наименование направления подготовки, профиля:

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки
«Филология и перевод» (Liberal Arts)

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Цель освоения дисциплины: сформировать способность (под контролем) решать конкретные управленческие задачи в сфере современной спортивной индустрии

План курса:

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Содержание тем (разделов)
Тема 1	Развитие информационных технологий в спортивной деятельности	Информационные технологии в спортивной деятельности: история зарождения и этапы развития. Роль цифровых технологий в спорте. Аппаратные средства персональных компьютеров, локальные и глобальные сети и их использование в спортивной деятельности. Использование видеоинформации и интерактивных данных в информационных системах. Перспективы развития цифровых технологий в спорте.
Тема 2	Использование программного обеспечения и современных цифровых технологий в тренировочном процессе	Использование программного обеспечения в спорте: постановка проблемы. Прикладные программы для анализа статистических данных в отдельных видах спорта. Возможности обмена данных между программами. Использование умных устройств для оценки спортивной формы и регулирования тренировочных нагрузок. Применение цифровых технологий в спортивной медицине для восстановления формы. Внедрение передовых технологий в профессиональный спорт и их проникновение в массовый
Тема 3	Использование технологий полного погружения для виртуального участия в спортивных соревнованиях	Понятие технологий виртуальной реальности. Развитие технологий полного погружения на примере NextVR: виды спорта, особенности предоставляемого контента, необходимые требования к используемому оборудованию и программному обеспечению и др. Динамика и перспективы VR-трансляций.
Тема 4	Аналитика данных в различных видах спорта при помощи цифровых технологий	Информационные системы, настраиваемые под любые задачи и разные виды спорта (на примере платформы SmartSport). Программное обеспечение SMARTABASE: области применения, возможности интеграции, способы использования. Программный продукт IRoNDooM (для занимающихся бодибилдингом, пауэрлифтингом и тяжелой атлетикой). Программный продукт «Помощник тренера» (хоккей с шайбой). Система для работы с шахматными партиями и базами данных Chess Assistant. Программные комплексы, используемые в других видах

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Содержание тем (разделов)
Тема 5	Интернет-технологии как средство продвижения и извлечения прибыли в спорте и спортивной индустрии	Использование интернет-технологий спортивными клубами: реклама, платный просмотр репортажей с матчей, продажа эксклюзивного контента, рассказывающего о жизни клуба, проведение интернет-аукционов, online-продажа атрибутики клуба, привлечение нового контингента болельщиков. Факторы успеха клубного видеоканала: хороший контент, качественная платформа, выгодное предложение, эффективный маркетинг. Использование социальных сетей для продвижения спортивных клубов, отдельных
Тема 6	Системы глобального анализа футбольного матча (на примере крупнейших компаний)	Различные виды анализа матча. Интерактивная платформа для просмотра матчей. Детализация по интересующим игрокам, действиям, участкам поля и т.д. и сравнение различных численных показателей. Data mining. Необходимые технические требования к оборудованию и программному обеспечению. Конкуренция на рынке систем анализа матчей. Перспективы развития систем.
Тема 7	Киберспорт как спортивная дисциплина и как важная составляющая индустрии развлечений	История развития киберспорта в России и в мире (на примере компании Virtus.pro). Место киберспорта в индустрии развлечений. Объем инвестиций в киберспорт в России и за рубежом. Целевая аудитория киберспорта. Киберспорт как спортивная дисциплина. Рекламный потенциал киберспорта. Перспективы развития

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:

Код этапа освоения компетенции	Результаты обучения
СК ОС LA - 15.3	на уровне знаний: накоплены базовые знания об использовании современных цифровых технологий в спорте; сформированы представления об основных цифровых трендах в индустрии спорта; изучены некоторые технические новинки, позволяющие при помощи современных технологий оптимизировать тренировочную деятельность спортсменов.
	на уровне умений: обрабатывать информацию с использованием современных информационных технологий; использовать специализированное программное обеспечение; анализировать разнообразную спортивную информацию и делать выводы на основании анализа материалов.
	на уровне навыков: сформированы навыки обработки и систематизации необходимых данных, касающихся спортивной деятельности, при помощи автоматизированных систем обработки информации.

В ходе реализации дисциплины используются следующие методы текущего контроля и успеваемости обучающихся:

– при проведении занятий семинарского типа:

Контроль посещаемости, опрос, диспут, тестирование и контрольные задания

- при контроле результатов самостоятельной работы студентов:

Опрос, диспут, реферат.

Текущая аттестация проводится в форме опроса и контрольных мероприятий (опросы, практические и контрольные задания, прочее) по оцениванию фактических результатов обучения студентов и осуществляется ведущим преподавателем.

Промежуточная аттестация:
Устный экзамен, состоящий из ответов на вопросы.

Основная литература:

Специализированная литература по данному предмету в настоящий момент отсутствует. Курс является авторским.