

оздоровчої і спортивної інфраструктури з обліком інтересів і потреб населення; у різноманітні форм, методів і засобів, пропонованих на ринку фізкультурно-оздоровчих і спортивних послуг [1, 3].

Таким чином провівши аналіз ролі та значення PR діяльності спортивних організацій, можемо стверджувати, що цілеспрямовані рг-акції сприятимуть підвищенню іміджу та популярності різноманітних спортивних організацій.

Література:

1. Баранов, Д. Е. PR: теория и практика: учебник / Д. Е. Баранов, Е. В. Демко, М. А. Лукашенко; под ред. М. А. Лукашенко. Москва, Синергия, 2013. – 352 с.
2. Королько В.Г. Паблік рилейшнз: Наукові основи, методика, практика: Підручник. 2-е вид., доп. К.: Скарби, 2001. 400 с.
3. Понкин И.В., Соловьев А.А. Справочник зарубежного законодательства о спорте. М., 2011. 132 с.
4. Саймон, Ч. Маркетинг спорта / Ч. Саймон. 2010. 706 с.
5. Якімінський О. Значення іміджу для сфери спорту / Молода спортивна наука України: Збірник наукових праць. Львів: ЛДІФК, 2003. Вип. 7, том 1. С. 21-23.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-044-5-37>

СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ, ЯКІ ВПЛИНУЛИ НА ПРОГРЕС У СПОРТИВНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

П'ятничук Д. В.

*кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент,
доцент кафедри спортивно-педагогічних дисциплін
Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника*

П'ятничук Г. О.

*кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент,
доцент кафедри спортивно-педагогічних дисциплін
Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника
м. Івано-Франківськ, Україна*

Ситуація із пандемією, а також соціально-політична та економічна нестабільність у різних країнах світу, зумовили негативний вплив на

сферу фізичної культури і спорту. Згідно з дослідженнями, загальний обсяг світового ринку у сфері фізичної культури і спорту у 2020 р. повинен був досягнути свого щорічного потенціалу у майже пів трильйона доларів США [1]. Однак, за підсумками 2020 р. можна констатувати, що спортивні події та суміжні сфери діяльності зазнали різких змін. Прикладом таких змін відтермінування проведення XXXII літніх Олімпійських ігор.

На цьому тлі сучасні інформаційні технології у спорті та фізичній культурі стають дедалі ефективнішими, причому деякі з них мають справжній трансформаційний характер, який може допомогти спортивній діяльності пережити та оновитись після пандемії. Мова йде не тільки про звичні фітнес-трекери та мобільні додатки для різних видів спорту, але й про спортивні носії, технології телефітнесу, 5G та Інтернет речей, дрони, кіберспорт та ін. Розглянемо деякі з них більш детально.

1. Нові спортивні технічні засоби (прилади) та трекери. Минув час, коли спортивні носії асоціювалися тільки із стрічками Fitbit та крокомірами. На сьогоднішній день різноманітність спортивних технічних засобів (приладів), так як і різноманітність їхніх функціональних можливостей вражає. Існують «розумні окуляри» для велосипедистів, які формують і показують маршрути в режимі реального часу, та окуляри для плавців, які збирають важливі показники в процесі тренувально-змагальної діяльності. Взуття з датчиками для футболістів та бігунів, які відстежують швидкість, силу, контакт з поверхнею тощо. Існують навіть костюми для всього тіла, які дозволяють контролювати результативність спортсмена під час тренувань та покращують його ефективність з допомогою ефектів доповненої та віртуальної реальності (augmented reality, або AR, та virtual reality, або VR). Ці технічні засоби, які використовуються у спорті, необхідні для професійних спортсменів, любителів, а також для тих, хто проходить реабілітацію після травм.

2. Технології телефітнесу. Нова реальність масового карантину та дистанційної роботи у «домашньому офісі», безумовно, підсилює концепцію телефітнесу та пов'язаних з ним технологій і фітнес-програм, які роблять тренування у домашніх умовах досить популярними. Ця сфера також включає широкий спектр прикладних рішень починаючи від популярних інструментів відеоконференцій та мобільних додатків для тренерів і спортсменів до смарт фітнес-технологій, таких як «розумні дзеркала».

При цьому, слід відмітити, що ці технології мають високу ймовірність залишатися актуальними навіть після завершення локдауну та масового карантину. Послуги телефітнесу особливо важливі для

таких груп населення, як люди похилого віку, люди, які проходять реабілітаційний період після травм, а також ті, хто з інших причин не можуть отримати доступ до тренажерних залів чи тренувань за межами місця проживання. У цій галузі вже розроблено велику кількість оздоровчих програм.

3. 5G та Інтернет речей. Іншими цікавими нововведеннями, які зумовлюють вплив на спортивну діяльність, є новітні технології 5G та Інтернет речей. Інтернет речей – концепція мережі, що складається із взаємозв'язаних технічних пристроїв, які мають вбудовані передавачі, а також програмне забезпечення, що дозволяє здійснювати передачу й обмін даними між об'єктами та комп'ютерними системами в автоматичному режимі [2]. На даний час технічні пристрої, які використовуються у спортивній діяльності – це тільки невелика частина усіх сучасних технологій, тоді як величезні можливості Інтернету речей та надшвидкісні засоби зв'язку у цьому секторі формують великий спортивний потенціал. Мова йде про новий рівень відстеження ефективності, аналітику та відгуки у реальному режимі часу.

4. Дрони. Іншими словами літаючі роботи, це безпілотні літальні апарати із вбудованою камерою, які допомагають робити високоякісні зображення та відеозйомку з різних висот. Управління таким апаратом зазвичай здійснюється за допомогою спеціалізованого пульта дистанційного керування, і за допомогою інтелектуального програмного забезпечення для відстежування об'єктів у просторі. Велика кількість спортсменів у світі (бігуни, баскетболісти, лижники, альпіністи тощо) використовують безпілотні літальні апарати для моніторингу їхньої підготовки, щоб відслідкувати структуру їхньої навчально-тренувальної та змагальної діяльності. Головною перевагою використання безпілотних літальних апаратів є можливість їх використання у важливих ситуаціях у змагальній діяльності, зокрема, під час виникнення спірних питань, зафіксувати ситуацію і переглянути пізніше повтор запису [3, с. 213].

5. Кіберспорт. Вивчаючи найновіші досягнення у розвитку спортивних технологій, доцільно також розглянути і цілий новий ринок у цій галузі, що виник завдяки цифровим технологіям. eSports, який включає eRacing, бойові ігри тощо, – це швидкозростаючий сектор, побудований навколо ігор для мобільних пристроїв та персональних комп'ютерів, доповненої та віртуальної реальності, а також технологій штучного інтелекту.

Слід відмітити, що інформаційні технології за останні роки стали більш компактними, стійкішими та менш обтяжливими, відкриваючи шлях для нових можливостей у різних видах спорту. На даний момент спортсмени за допомогою датчиків, які передають інформацію в режимі

реального часу на планшет тренера, GPS точно визначає структуру руху, смартфони забезпечують комунікацію та інформування, а також можуть запобігти виникненню травм.

Таким чином, слід відмітити, що сучасні інформаційні технології відіграють важливу роль у моніторингу та аналізі результатів діяльності спортсменів, у визначенні їхніх сильних сторін та напрямків для їх вдосконалення. Вони також використовується для збору та аналізу даних, які можуть допомогти покращити їхні фізичні кондиції, вдосконалити навички, застосувати іншу спортивну стратегію.

Сучасні інформаційні технології формують передумови для трансформаційних перетворень у спортивних тренуваннях завдяки відстеженню результатів у режимі реального часу, вдосконаленню спортивних рухів та запобіганню травм.

Література:

1. How Has Technology Changed Sports and Fitness? // Digiteum. URL: <https://www.digiteum.com/impact-of-technology-sports-fitness/> (дата звернення 20.02.2021).

2. Інтернет речей // Вікіпедія: вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82_%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%B9 (дата звернення 20.02.2021).

3. Mali N.P., Dey S.K. Modern technology and sports performance: An overview. *International Journal of Physiology, Nutrition and Physical Education*. 2020. № 5(1). Pp. 212-216.