

با حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری:

## محصولات فناوری ورزشی در ۸ حوزه تجاری سازی می شود

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در صدد است که محصولات فناوری ورزشی را در ۸ حوزه تجاری سازی کند.

به گزارش گروه علم و فناوری ایسکانیوز، معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در بخش ورزش و سلامت، با انجام یک مطالعه و پویش مطالعاتی کشوری، سعی کرد با برآورد توانایی شرکت های فناوری در این حوزه، یک تصویر واقعی پیش روی فعالان این زیست بوم قرار دهد.

حوزه ورزش از نظر نهاد ذیصلاح و اسناد بالادستی به ۷ حوزه عمومی تقسیم می شود. ورزش قهرمانی و حرفه ای، ورزش همگانی، ورزش بانوان، توسعه و نگه داری امکانات ورزشی، ورزش تربیتی، ورزش جانبازان و معلولان، فرهنگی، آموزش و پژوهش (گزارش برنامه ششم، وزارت ورزش و جوانان).

همچنین علاوه بر وزارت ورزش و جوانان، نهادهایی مانند: وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی، وزارت آموزش و پرورش، وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی، شهرداری ها، ..... با موضوع ورزش و مکان های ورزشی مرتبط هستند.

شناخت حوزه عمل هر کدام از این نهادها در بحث ورزش و سلامت می تواند به استارت آپ ها و شرکت های فناوری کمک کند که با صرف وقت و انرژی کمتری، تصویر تجاری خود را از این حوزه کامل کنند.

کسب و کارهای فناوری می توانند در ۸ سرفصل عمده ورزشی، ایده ها و خدمات خود را به مرحله تجاری سازی نزدیک تر کنند.

آموزش، ترویج و توسعه ورزش، مدیریت ورزشی، بازارگاه های ورزشی، سامانه ها و گجت های بهبوددهنده و تجزیه و تحلیل ورزشی، تجهیزات ورزشی، ورزش معلولان و جانبازان، مکمل های ورزش و دستیاران تندرستی ۸ سرفصل مذکور را تشکیل می دهند که هر کدام می توانند در برگیرنده فرصت های پر شمار و ظرفیت های بالقوه، برای نوآوری شرکت های فناوری و استارت آپ های ایرانی باشند.

در هر کدام از این حوزه ها، شرکت های فناوری و دانش بنیانی وجود دارند که با حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری ایده های خود را به محصول تبدیل می کنند. برای مثال در سال جاری، چندین محصول حوزه ورزش و سلامت با حمایت این معاونت توسط شرکت های دانش بنیان و فناوری بازار شد.

نخ های خنک شونده مورد استفاده در البسه ورزشی، فناوری لباس های ورزشی یا ( ) و مکمل پزشکی ورزشی از جمله این محصولات هستند.

در حوزه ورزشی کشور به صورت کلی چالش‌ها و نقاط ضعفی وجود دارد. هر کدام از این مشکلات می‌تواند برای شرکت‌های فناوری یک فرصت به وجود آورد تا با ارائه راهکار، به یک چالش یا نیاز مشخص در حوزه ورزش و سلامت، پاسخی فناورانه ارائه کند.

ضعف در سواد ورزشی شهروندان و ورزشکاران آماتور، سبک زندگی ناسالم شهروندان، عدم دسترسی همه شهروندان به متخصص و مربی به منظور دسترسی به برنامه ورزشی و تغذیه مناسب، ضعف اطلاع رسانی در مورد مکان‌های ورزشی مناسب و برنامه‌های ورزشی در دسترسی به صورت به روز و لحظه‌ای، ... از جمله این چالش‌ها هستند.

شرکت‌های استارت‌آپی و فناوری نوظهور در حال حاضر در شتاب‌دهنده‌ها و پارک‌های علم و فناوری مورد حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری روی انواع خدمات و محصولات در این حوزه کار می‌کنند.

انواع پلتفرم‌های آنلاین به منظور برقراری ارتباط با مربیان ورزشی و دریافت برنامه، نرم افزارهای ارائه دهنده بانک حرکات ورزشی بدون مربی، پلتفرم‌های آنلاین ویژه شبکه‌سازی میان علاقه‌مندان و فعالان حوزه ورزش، اپلیکیشن‌ها و گجت‌های کالری شمار و حرکت سنج، اپلیکیشن‌های طرفداری با قابلیت‌های جانبی متنوع و استفاده از بازارگاه‌های آنلاین به منظور ایجاد اتصال میان متقاضیان و عرضه کنندگان محصولات و خدمات ورزشی از جمله حوزه‌های شرکت‌های فناوری مورد حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری هستند.

بومی‌سازی تکنولوژی عینک واقعیت افزوده به عنوان مربی شخصی و تولید وسایل جانبی مانند هدفون‌های ارزان قیمت ویژه ورزشکاران از جمله محصولات هستند که میان شرکت‌های فناوری مستقر در پارک‌های علم و فناوری و شتاب‌دهنده‌ها و مراکز علمی مورد حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری بر سر تولید به هنگام‌تر آنها، رقابت وجود دارد.

به گزارش موسسه بین المللی دلویت، ارزش بازار عمده چند کشور برتر در ورزش فوتبال، از ۲۰ میلیارد یورو در سال ۲۰۱۲ به دو برابر این رقم در سال ۲۰۱۸ رسیده است. در میان با ارزش‌ترین برندهای معرفی شده توسط نشریه فوربس در سال ۲۰۱۷، تعداد ۱۱ شرکت بین المللی بزرگ فعال در حوزه ورزش وجود دارد.

با توجه به نیاز همگانی و رشد آگاهی عمومی، بخش ورزش و سلامت در بردارنده فرصت‌های بی‌شماری برای استارت‌آپ‌ها و شرکت‌های فناوری ایرانی است.

محصولات دانش بنیان و فناوری تولید شده در این حوزه در صورت دارا بودن معیارهای خلاقیت و نوآوری می‌تواند با حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به بازار مصرف، عرضه شوند.

انتهای پیام/