

# Projekt „Internet vecí ako podpora aktívneho pohybu mládeže“



Využití digitálních technologií  
v hodnocení výživy při  
pohybu a sportování mládeže

Pripojte sa a sledujte náš webinár  
Registruj sa na [www.ssic.sk](http://www.ssic.sk)



# Sports Tech

## SportsTech

Digitalizácia predstavuje hnaciu silu rozvoja športu.

Výrazne sa podieľa na tom, ako sa šport **vykonáva, sleduje a organizuje**.

Digitálne technológie hrajú prím v štyroch hlavných oblastiach športu.



### Výkonnosť športovcov

Táto oblasť pokrýva všetky digitálne riešenia zameriavajúce sa na výkonnosť športovca. Bez ohľadu na to, či je to pred, počas alebo po aktivite.



### Fanúšikovia a obsah

Tento sektor je celý o tom, ako sa šport spája s fanúšikmi, resp. ako fanúšikovia šport konzumujú.



### Manažment organizácií a podujatí

Všetky riešenia, ktoré pomáhajú moderným manažérom v športe vykonávať svoje zodpovednosti. Zasahuje manažérov športovísk, tímov, federácií, líg, športových podujatí, gymov a pod.



### Šport pre všetkých

Najväčšia masa hýbajúcich sa ľudí. Chcú byť lepší a mať sa lepšie. Či už z pohľadu výkonnosti, rozvoja osobnosti alebo zdravotného stavu.

**SSIC** Slovenské športové inovačné centrum



### Výkonnosť športovcov



### Fanúšikovia a obsah



### Manažment organizácií a podujatí



### Šport pre všetkých

**M A S A R Y K O V A  
U N I V E R Z I T A**

**M**



# Nasledujúce aktivity

- **14.4.2022**

**Webinár: Právne aspekty užívania Internetu vecí a nositeľnej elektroniky (wearables) (SŠIC)**

- **26.4.2022**

**Webinár: Využitie GPS riešení (Globálny lokalizačný system) a IMU senzorov v pohybovej príprave mládeže (Súkromná stredná športová škola)**

**28.4. až 29.4.**

**Workshop: Praktické ukážky z aplikovania vybraných systémov Internetu vecí pre podporu aktívneho pohybu mládeže (SŠIC)**

Martin Benko  
benko@ssic.sk

Roman Krajniak  
krajniak@ssic.sk

