

# Цифровая экосистема интерактивного спорта

Автор проекта: Светлана Юрьевна Кузьминых.

# Информация о продукте

Цифровая экосистема интерактивного спорта представляет собой мобильное приложение с комплексом технологий искусственного интеллекта для анализа данных о здоровье человека и подбора индивидуальных спортивных методик по улучшению физических возможностей:

1. Встроенная биометрическая аутентификация тренирующихся на основе распознавания лиц, структуры сетчатки глаза, движений и голоса.
2. Скоринг индивидуальных особенностей для выявления безопасных тренировок: анализ медицинских исследований при помощи алгоритмов ИИ.
3. Нейросетевой подбор персонализированных спортивных программ для работы с мышцами и развития когнитивных способностей.
4. Виртуальная система оценки эффективности спортивных тренировок: идентификация физических, физиологических и антропометрических показателей организма при помощи инструментов компьютерного зрения.
5. Голосовой помощник спортивных достижений: автоматические советы по улучшению техники выполнения упражнений на основе распознавания речи.



Требования (бизнес-аналитика).  
<https://clck.ru/35eysa>



[Идеи команды по структуре:  
https://clck.ru/35fweX](https://clck.ru/35fweX)



Техническое задание  
на создание прототипа  
мобильного приложения

<https://clck.ru/35etLS>

Проработка ТЗ по экранам  
тестовой версии:

1. Экран приветствия.
2. Экран профиля.
3. Экран входной диагностики.
4. Базовый экран (виджеты).
5. Аналитика.
6. Инструменты (внизу экрана).

# Описание проблемы

Отсутствие персонализированных спортивных программ для тренировок в онлайн-режиме, основанных на предварительном анализе информации о физическом состоянии человека, в целях снижения травмоопасности, контроля над нагрузкой и увеличения эффективности занятий.



Анализ ЦА и позиционирование  
<https://clck.ru/35et9F>



Карта пути клиента  
<https://clck.ru/35et48>



Ценностное предложение:  
<https://clck.ru/35estE>

# Решение

Создание цифрового продукта (мобильное приложение с ИИ).

## Ключевые технологии:

1. Двухфакторная биометрическая аутентификация и алгоритмы искусственного интеллекта (безопасное хранение данных о состоянии здоровья тренирующихся).
2. Автоматическая 3D-оценка корректности положения тела человека (считывание сведений о результатах медицинских анализов и их качественное использование в целях спортивной генетики, предложение спортивных программ для развития физической активности на основе анализа данных).
3. Активация нейросетей (работа с телом и разумом человека).
4. Геймифицированный тренировочный процесс (подбор методик для ускорения достижения спортивных результатов).
5. Виртуальный голосовой помощник (система напоминания о тренировках для улучшения спортивных навыков).

## Особенности цифровой экосистемы интерактивного спорта:

1. Разработка интерфейса глубокого взаимодействия с технологиями искусственного интеллекта по обмену информацией для высокоточного анализа данных о здоровье человека и подбора индивидуальных спортивных методик по улучшению физических возможностей.
2. Создание предиктивных моделей на основе BigData и ML с развернутой интерпретацией, способных упростить процесс прогнозирования в оценке эффективности спортивных тренировок.
3. Обеспечение качественной работы виртуальной среды в создании и управлении тренировочным процессом, направленным на развитие физических способностей человека.

## Потенциальная ЦА:

1. Представители государственных организаций и учреждений (спортивно-оздоровительные центры, физкультурные комплексы).
2. Руководство и действующие члены коммерческих спортивных секций и клубов.
3. Участники спортивных сообществ.
4. Представители спортивных федераций.
5. Прочие потребители спортивных услуг.

# Бизнес-модель



Бизнес-модель Остервальдера

# Анализ рынка и конкурентов

**SportTech** - это динамично растущий рынок технологических решений для спорта, активно растущее направление венчурных инвестиций в мире.

**Интенсивный рост рынка:**  
мировой объем по оценке на 2024 год – 31,1 млрд. \$, по оценке на 2026 год – 41,8 млрд. \$.

**Потенциал российского рынка мобильных приложений:**  
окончательное формирование в течение 5-10 лет (исследование ComNews.ru на 2023 год).

**Объем мирового рынка фитнес-приложений:**  
14, 64 млрд. \$ (отчет Reports and Data) к 2027 году.

**Ключевые тенденции:**

1. Управление здоровьем с использованием мобильных приложений.
2. Внедрение искусственного интеллекта для подбора персонализированных тренировок.
3. Улучшение спортивных результатов за счет системы геймификации.
4. Распознавание поз человека благодаря компьютерному зрению и видеоаналитике
5. Распознавание узлов человеческого тела (скелетона) — HPE (Human Pose Estimation).

**Ключевые компании на рынке SportTech** (IT-компании-разработчики мобильных спортивных приложений): The Mirror, FITMOST, Globus IT, Первая форма, Wellsoft.

**Анализ рынка спортивных мобильных приложений с использованием технологий искусственного интеллекта:**



**Сегменты потенциальной целевой аудитории (ABCX-анализ):**



# Показатели текущей деятельности

## Что сделано?

1. Сформирован график задач.
2. Создана проектная команда.
3. пройден отбор на участие в онлайн-интенсиве «Архипелаг-2023».
3. Определены способы выведения продукта на рынок.
4. Сформирована базовая бизнес-модель.
5. Сформирован список акселераторов и конкурсов для улучшения концепции проекта и привлечения финансирования на запуск технологического стартапа.
6. Сформировано предварительное техническое задание по созданию прототипа мобильного приложения
7. Определены планы по привлечению в команду новых специалистов.
8. Получены советы и рекомендации от эксперта НТИ.
9. Проведена оценка вклада в развитие проекта действующих членов команды.

## График задач:



<https://clck.ru/35fwfD>

## В процессе работы:

1. Составление дорожной карты проекта.
2. Обработка результатов интервью и составление бэклога гипотез (по SMART).
3. Расчет трудозатрат по созданию мобильного приложения и формирование предварительной сметы проекта.
4. Составление итоговых сведений по проблемам, которые можно решить путем создания продукта.
5. Определение каналов коммуникации с потребителями.
6. Подготовка бизнес-плана.
7. Определение перспектив по возможностям участия в грантовом конкурсе Фонда содействия инновациям (программа «СтартВзлет») с учетом подготовленной информации.
8. Регистрация на участие в конкурсе SportTech-проектов Агентства инноваций Москвы.
9. Привлечение новых членов команды проекта.
10. Сбор документов и согласия на обработку персональных данных от действующих членов команды (требование ФСИ).

# Команда



**Дмитрий Волков.**  
Наставник проекта.

<https://clck.ru/35fwNf>



**Светлана Кузьминых.**  
Автор и руководитель проекта.

<https://clck.ru/35fwQo>



**Павел Хапеев.**  
Маркетолог.

<https://clck.ru/35fwPC>



**Светлана Парфенова.**  
Аналитик.



**Кирилл Терещенко.**  
Бизнес-аналитик.



**Павел Порошкин.**  
Аналитик данных (ИИ).

<https://clck.ru/35fwNY>



**Николай Дорошенко.**  
Финансовый менеджер.

<https://clck.ru/35fwNB>



**Георгий Тер-Григорьянц.**  
Тестировщик.

<https://clck.ru/35fwNL>



# Перспективы

## **Планы по привлечению новых специалистов:**

1. Продуктовый аналитик: формулирование гипотез и требований к интерфейсу.
2. Технические писатели/программисты: работа над прототипом мобильного приложения, обработка информации и перевод доступным языком, написание глоссария терминов, архитектуры баз данных, описание логики работы приложения.
3. Дизайнер: модные тренды в оформлении, удобство пользовательского интерфейса.
4. full-stack-разработчик: код, оптимизация внутренней и серверной частей программы.
5. Бэкенд-разработчик (Back-end developer): хостинг, защита информации, требования к техническим характеристикам девайса пользователя.
6. Научный руководитель (например, преподаватель-практик в области аналитики данных и ИИ в МГТУ имени Н.Э. Баумана).

## **Планы по работе над проектом:**

1. Составление технического задания для создания прототипа.
2. Определение новизны предлагаемых в проекте решений.
3. Описание способов и методов решения поставленных задач НИОКР.
4. Описание конкурентных преимуществ (на основе сравнения с аналогами, в том числе мировыми).
5. Определение объема целевой аудитории и динамики развития.
6. Сбор документов, подтверждающих заинтересованность в создаваемом продукте.
7. Защита интеллектуальной собственности.

## **Способы вывода на рынок:**

1. Составление план-прогноза на основании SWOT-анализа, проведенного исследования и определения тенденций рынка.
2. Разработка бизнес-модели.
3. Приглашение в команду проекта IT-разработчиков на основе особенностей и требований проекта.
4. Участие в спортивных акселераторах и конкурсах для технологических стартапов.
5. Привлечение грантовых средств для создания минимального жизнеспособного продукта (MVP) и оплаты работы команды проекта.
6. Формирование потенциального спроса путем участия в спортивных конференциях и форумах в России.
7. Сотрудничество с владельцами спортивных объектов.
8. Создание инвестиционной упаковки проекта.
9. Участие в питч-сессиях и демо-днях, презентация проекта для венчурных инвесторов.
10. Привлечение инвестиций на развитие проекта.

# КОНТАКТЫ



**Автор проекта  
Светлана Юрьевна Кузьминых**

**8 918 760 97 72**

[kuzminyhs@mail.ru](mailto:kuzminyhs@gmail.com)



[https://t.me/Svetlana\\_K026](https://t.me/Svetlana_K026)