

إنترنت الأشياء لمجتمع الرقمي الرياضي في قطاع الرياضة

يُعرف إنترنت الأشياء بأنه نظام من الأجهزة المتصلة التي تتفاعل مع بعضها البعض ومع شبكات أخرى لتحسين أسلوب حياتنا وأعمالنا

تعريف الفرصة | إنترنت الأشياء | مجتمع الرقمي الرياضي

مجتمع رقمي للأفراد النشطين لزيادة مستوى لياقتهم البدنية والاستفادة من زيادة الحافز والشمولية ضمن مجتمع الرياضة واللياقة البدنية.



دورة المشتريات

مرحلة التعريف

ستكون الفرصة متاحة في مرحلة طلب تقديم العروض خلال عام 2021.

الفترة الزمنية

إجمالي الفترة هو من 3 - 4 سنوات
شاملة التنفيذ والاختبار والتشغيل.



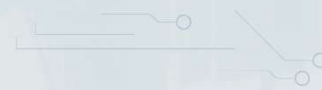
الميزانية عبر النظام البيئي لإنترنت الأشياء

من المتوقع أن ينمو سوق قطر لإنترنت الأشياء ليصبح بقيمة 573 مليون دولار أمريكي في عام 2022، أي بمعدل نمو سنوي مركب يبلغ 35% خلال السنوات الأربع المقبلة.



بيان المشكلة الرئيسية | الحاجة

يفتقر الأشخاص داخل قطر لاستخدام القنوات الرقمية بكفاءة لممارسة الرياضة والأنشطة. ويرجع ذلك أساساً إلى ضعف استهداف المستخدم من منصات النشاط الرقمي الحالية، والعمليات غير الفعالة القائمة لتخصيص التمارين والتدريبات، وغياب منصة مجتمعية رقمية على الصعيد الوطني لتعزيز اللياقة.



المالك و القطاع

المالك وزارة الثقافة والرياضة
القطاع الرياضة والرعاية الصحية



السوق المستهدف

السوق المستهدف

في عام 2019، بلغ عدد الذكور الناشطين اقتصادياً < 1.8 مليون بينما بلغ عدد النشاطات حوالي 284 ألف أنثى ناشطة اقتصادياً في قطر

المستخدم المستهدف

- المواطنين
- كبار السن
- السكان
- الأصدقاء والعائلات
- ذوو الاحتياجات الخاصة

الفرص المجاورة

- مدرب اللياقة الرقمية
- لوحة الحياة النشطة

أصحاب المصلحة

- وزارة الثقافة والرياضة
- اللجنة الأولمبية القطرية
- الاتحاد القطري للرياضة للجميع
- مزودو التكنولوجيا الرياضية
- مشغلي المرافق

