

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 مُتاحة في مرحلة طلب تقديم العروض خلال عام ٢٠٢٢.

الفترة الزمنية

إجمالي الفترة هو ٣ إلى ٤ سنوات
شاملة التنفيذ والاختبار والتشغيل.



الميزانية عبر النظام البيئي لإنترنت الأشياء

من المتوقع أن ينمو سوق إنترنت الأشياء ليصبح بقيمة ٨٢٣،١ مليون دولار أمريكي في عام ٢٠٢٦، أي بمعدل نمو سنوي مركب يبلغ ٣١٪ خلال السنوات من ٢٠٢٢ وحتى ٢٠٢٦.



بيان المشكلة الرئيسية | الحاجة

يفتقر الأشخاص داخل قطر لاستخدام القنوات الرقمية بكفاءة لممارسة الرياضة والأنشطة. ويرجع ذلك أساسًا 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 ٢٠١٩، بلغ عدد الذكور الناشطين اقتصاديًا ١,٨ > مليون بينما بلغ عدد الناشطات حوالي ٢٨٤ ألف أنثى ناشطة اقتصادياً في قطر.

المستخدم المستهدف

- المواطنين
- كبار السن
- السكان
- الأصدقاء والعائلات
- ذور 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

