

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Луганский государственный университет
имени Владимира Даля»

Институт управления и государственной службы
Кафедра производственного менеджмента



УТВЕРЖДАЮ

Директор Института управления

и государственной службы

Р.Г. Харьковский

(подпись)

« 09 »

2025 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Цифровизация физкультурно-спортивной отрасли»

По направлению подготовки 49.03.02 Физическая культура для лиц с отклонениями в состоянии здоровья (адаптивная физическая культура)

Профиль «Тренерско-преподавательская деятельность в сфере образования и учебно-тренировочном процессе»

Луганск – 2025

Лист согласования РПУД

Рабочая программа учебной дисциплины «Цифровизация физкультурно-спортивной отрасли» по направлению подготовки 49.03.02 Физическая культура для лиц с отклонениями в состоянии здоровья (адаптивная физическая культура) профиль «Тренерско-преподавательская деятельность в сфере образования и учебно-тренировочном процессе» – 26с.

Рабочая программа учебной дисциплины «Цифровизация физкультурно-спортивной отрасли» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 49.03.02 Физическая культура для лиц с отклонениями в состоянии здоровья (адаптивная физическая культура), утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19 сентября 2017 г. № 942 (с изменениями и дополнениями).

СОСТАВИТЕЛЬ:

проф. д-р ист. наук В.И. Абакумова

Рабочая программа дисциплины утверждена на заседании кафедры
производственного менеджмента «28» 08 2025 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой
производственного менеджмента  А.В. Родионов

Переутверждена: «___» _____ 20__ г., протокол № _____

Директор института
управления и государственной службы _____ Р.Г. Харьковский

Рекомендована на заседании учебно-методической комиссии института
управления и государственной службы «01» 09 2025 г., протокол № 1.

Председатель учебно-методической
комиссии института управления
и государственной службы _____ Е.В. Щербакова

Структура и содержание дисциплины

1. Цели и задачи дисциплины, ее место в учебном процессе

Цель изучения дисциплины – формирование целостной системы знаний о цифровых подходах к управлению в физкультурно-спортивной отрасли, развитие умений проектирования профессиональной деятельности и цифровых управленческих решений, а также освоение способов действий, направленных на повышение цифровой компетентности в индустрии спорта..

Задачи:

сформировать представление об отраслевых признаках и цифровых трансформациях в индустрии спорта;

обеспечить освоение практических умений, направленных на проектирование профессиональной деятельности с применением цифровых технологий;

сформировать способы действий, ориентированные на проектирование индивидуальных траекторий профессионального развития в условиях цифровизации спортивной отрасли.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина «Цифровизация физкультурно-спортивной отрасли» входит в обязательную часть учебного плана по направлению подготовки 49.03.02 Физическая культура для лиц с отклонениями в состоянии здоровья (адаптивная физическая культура) профиль подготовки: «Тренерско-преподавательская деятельность в сфере образования и учебно-тренировочном процессе».

Содержание дисциплины логически связано с другими компонентами образовательной программы, включая: «Информационные технологии в адаптивной физической культуре», «История физической культуры и спорта», «Пропаганда и связи с общественностью в сфере физической культуры и спорта», «Тенденции мировой индустрии спорта», «Экономика физической культуры и спорта», «Международный опыт спортивной индустрии».

Дисциплина способствует формированию базового набора знаний, умений и практических навыков, необходимых для освоения цифровых инструментов управления, анализа и проектирования деятельности в сфере физической культуры и спорта, а также для формирования системного представления о современной спортивной индустрии.

3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижений компетенции (по реализуемой дисциплине)	Перечень планируемых результатов
ОПК-16 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и	ОПК-16.1. Ориентируется в современных информационных технологиях, используемых для решения задач профессиональной	Знать: Основные виды и принципы функционирования современных информационных технологий, применяемых в физкультурно-спортивной отрасли.

использовать их для решения задач профессиональной деятельности	<p>деятельности.</p> <p>ОПК-16.2. Использует информационные технологии для поиска информации, необходимой для реализации профессиональной деятельности</p> <p>ОПК-16.3. Использует информационные технологии для обработки, анализа и синтеза информации в контексте решения профессиональных задач</p>	<p>Отраслевые цифровые платформы, сервисы и инструменты, используемые в управлении, мониторинге и аналитике. Методы поиска, обработки и визуализации информации в профессиональной среде.</p> <p>Уметь: Осуществлять поиск, отбор и интерпретацию информации с использованием цифровых ресурсов. Применять информационные технологии для решения прикладных задач в сфере физической культуры и спорта. Использовать цифровые инструменты для анализа, синтеза и представления профессионально значимой информации.</p> <p>Владеть: Навыками работы с цифровыми системами управления, аналитическими платформами и средствами визуализации данных. Приёмами интеграции цифровых решений в проектирование профессиональной деятельности. Технологиями обработки и представления информации в контексте цифровизации спортивной индустрии.</p>
---	---	--

4. Структура и содержание дисциплины

4.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов (зач. ед.)	
	Очная форма	Заочная форма
Общая учебная нагрузка (всего)	144 (4 зач. ед)	144 (4 зач. ед)
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	28	10
в том числе:		
Лекции	14	6
Семинарские занятия	-	-
Практические занятия	14	4
Лабораторные работы	-	-
Курсовая работа (курсовой проект)	-	-
Другие формы и методы организации образовательного процесса (<i>расчетно-графические работы, индивидуальные задания и т.п.</i>)	-	-
Самостоятельная работа студента (всего)	94	110

Форма аттестации	экзамен	экзамен
------------------	---------	---------

4.2. Содержание разделов дисциплины

Тема 1. Цифровизация в физической культуре и спорте: понятие, цели, направления Определение цифровизации. Цели внедрения цифровых технологий в отрасли. Основные направления цифровой трансформации: управление, мониторинг, обучение, коммуникация.

Тема 2. Цифровые платформы и сервисы в спортивной индустрии Обзор отраслевых цифровых решений: CRM-системы, платформы для онлайн-тренировок, аналитические панели. Примеры российских и международных сервисов.

Тема 3. Информационные технологии в управлении спортивной организацией Принципы цифрового управления. Использование ИТ для планирования, учёта, анализа эффективности. Цифровые инструменты для взаимодействия с клиентами и персоналом.

Тема 4. Цифровые инструменты мониторинга и оценки физической активности Трекеры, сенсоры, мобильные приложения. Методы сбора и анализа данных о физической активности. Применение в оздоровительных и спортивных программах.

Тема 5. Цифровая безопасность и этика в спортивной сфере Риски цифровизации: защита персональных данных, киберугрозы. Этические аспекты использования цифровых решений в работе с клиентами и спортсменами.

Тема 6. Цифровые компетенции специалиста физкультурно-спортивной отрасли Структура цифровых компетенций. Навыки работы с информацией, цифровыми системами, визуализацией данных. Проектирование цифровых решений в профессиональной деятельности.

Тема 7. Перспективы цифровизации мировой индустрии спорта Глобальные тренды: искусственный интеллект, виртуальная реальность, блокчейн. Влияние цифровых технологий на развитие спорта, фитнеса, массовой физической культуры.

4.3. Лекции

№ п/п	Название темы	Объем часов	
		Очная форма	Заочная форма
1	Цифровизация в физической культуре и спорте: понятие, цели, направления	2	0,5
2	Цифровые платформы и сервисы в спортивной индустрии	2	0,5
3	Информационные технологии в управлении спортивной организацией	2	1
4	Цифровые инструменты мониторинга и оценки физической активности	2	1
5	Цифровая безопасность и этика в спортивной сфере	2	1
6	Цифровые компетенции специалиста физкультурно-спортивной отрасли	2	1

7	Перспективы цифровизации мировой индустрии спорта	2	1
Итого:		14	6

4.4. Практические (семинарские) занятия

№ п/п	Название темы	Объем часов	
		Очная форма	Заочная форма
1	Цифровизация в физической культуре и спорте: понятие, цели, направления	2	0.25
2	Цифровые платформы и сервисы в спортивной индустрии	2	0.25
3	Информационные технологии в управлении спортивной организацией	2	0.5
4	Цифровые инструменты мониторинга и оценки физической активности	2	0.25
5	Цифровая безопасность и этика в спортивной сфере	2	0.25
6	Цифровые компетенции специалиста физкультурно-спортивной отрасли	2	0.25
7	Перспективы цифровизации мировой индустрии спорта	2	0.25
Итого:		14	4

4.6. Самостоятельная работа студентов

№ п/п	Название темы	Вид СРС	Объем часов	
			Очная форма	Заочная форма
1	Цифровизация в физической культуре и спорте: понятие, цели, направления	Изучение цифровых решений, выполнение кейс-задания	10	14
2	Цифровые платформы и сервисы в спортивной индустрии	Сравнительный анализ приложений, подготовка аналитической таблицы	14	16
3	Информационные технологии в управлении спортивной организацией	Составление схем рисков, анализ нормативных источников	14	16
4	Цифровые инструменты мониторинга и оценки физической активности	Самодиагностика цифровых навыков, подготовка презентации	14	16
5	Цифровая безопасность и этика в спортивной сфере	Обзор трендов, подготовка конспекта по видеоматериалам	14	16
6	Цифровые компетенции специалиста физкультурно-спортивной отрасли	Изучение цифровых решений, выполнение кейс-задания	14	16
7	Перспективы цифровизации мировой индустрии спорта	Сравнительный анализ приложений, подготовка аналитической таблицы	14	16

Итого:		94	110
---------------	--	-----------	------------

4.7. Курсовые работы не предусмотрены учебным планом

5. Образовательные технологии

Преподавание дисциплины ведется с применением следующих видов образовательных технологий:

традиционные объяснительно-иллюстративные технологии, которые обеспечивают доступность учебного материала для большинства студентов, системность, отработанность организационных форм и привычных методов, относительно малые затраты времени;

технологии проблемного обучения, направленные на развитие познавательной активности, творческой самостоятельности студентов и предполагающие последовательное и целенаправленное выдвижение перед студентом познавательных задач, разрешение которых позволяет студентам активно усваивать знания (используются поисковые методы; постановка познавательных задач);

технологии развивающего обучения, позволяющие ориентировать учебный процесс на потенциальные возможности студентов, их реализацию и развитие;

технологии концентрированного обучения, суть которых состоит в создании максимально близкой к естественным психологическим особенностям человеческого восприятия структуры учебного процесса и которые дают возможность глубокого и системного изучения содержания учебных дисциплин за счет объединения занятий в тематические блоки;

технологии модульного обучения, дающие возможность обеспечения гибкости процесса обучения, адаптации его к индивидуальным потребностям и особенностям обучающихся (применяются, как правило, при самостоятельном обучении студентов по индивидуальному учебному плану);

технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие возможность создания оптимальных условий для развития интересов и способностей студентов, в том числе и студентов с особыми образовательными потребностями, что позволяет реализовать в культурно-образовательном пространстве университета идею создания равных возможностей для получения образования

технологии активного (контекстного) обучения, с помощью которых осуществляется моделирование предметного, проблемного и социального содержания будущей профессиональной деятельности студентов (используются активные и интерактивные методы обучения) и т.д.

Максимальная эффективность педагогического процесса достигается путем конструирования оптимального комплекса педагогических технологий и (или) их элементов на личностно-ориентированной, деятельностной, диалогической основе и использования необходимых современных средств обучения.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины:

а) основная литература:

1. Евтропкова, Д. С. Цифровые технологии в спорте: состояние и перспективы (на примере спорта высших достижений) / Д. С. Евтропкова // Тенденции развития науки и образования. – 2023. – № 103-6. – С. 144-148. – DOI 10.18411/trnio-11-2023-354.
2. Лубышева, Л. И. Цифровая трансформация в спорте - современные тренды и тенденции / Л. И. Лубышева // Теория и практика физической культуры. – 2025. – № 5. – С. 3-6.
3. Матвеев, А. Е. Цифровая спортивная экосистема, обзор и будущее приоритетных платформ / А. Е. Матвеев, З. Х. Низаметдинова, Й. Полишкене. – Москва : Общество с ограниченной ответственностью "Издательство "КноРус", 2022. – 142 с. – ISBN 978-5-406-10495-8. – - Текст : электронный. - URL: <https://book.ru/book/945104>
4. Матвеев, А. Е. Цифровые технологии в спорте / А. Е. Матвеев, З. Х. Низаметдинова, Й. Полишкене. – Москва : Общество с ограниченной ответственностью "Русайнс", 2023. – 186 с. – ISBN 978-5-466-03710-4. – - Текст : электронный. - URL: <https://book.ru/book/950892>
5. Матвеев, Л. П. Теория и методика физической культуры (введение в теорию физической культуры; общая теория и методика физического воспитания) : учебник / Л. П. Матвеев. — Москва : Издательство «Спорт», 2025. — 520 с. — ISBN 978-5-907601-90-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/document?id=467969>
6. Матвеев, Л. П. Теория и методика физической культуры : учебник / Л. П. Матвеев. — Москва : Издательство «Спорт», 2021. — 520 с. — ISBN 978-5-907225-59-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/document?id=374678>
7. Основы спортивной подготовки в компьютерном спорте: этап начальной подготовки / Е. А. Косьмина, О. Н. Гураль, М. С. Леонтьева [и др.]. – Санкт-Петербург : ООО "Издательство "ЛЕМА", 2025. – 201 с. – ISBN 978-5-00105-988-2.
8. Скороходов, С. Н. Цифровая трансформация индустрии спорта : монография / С. Н. Скороходов. – М. : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2024. – 242 с. – ISBN 978-5-394-06189-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/document?id=461402>
9. Цифровизация физической культуры и спорта / Е. Н. Летягина, В. И. Перова, А. Н. Волков, А. Н. Кутасин. – Москва : ООО "Издательство ТРИУМФ", 2022. – 294 с. – ISBN 978-5-94472-107-5. – DOI 10.32986/978-5-94472-107-5-08-2022.
10. Чарыева, М. О. Цифровые виды спорта: инновации и технологии / М. О. Чарыева, В. А. Леднев, Е. Н. Скаржинская. – 2-е издание, дополненное. – Москва : Московский финансово-промышленный университет "Синергия", 2025. – 142 с. – ISBN 978-5-4257-0675-1. – DOI 10.37791/978-5-4257-0675-1-2025-1-142..
11. Черемисова, А. А. Цифровизация в области физической культуры и спорта / А. А. Черемисова, А. Б. Хабибуллин // Тенденции развития науки и

образования. – 2023. – № 95-6. – С. 42-45. – DOI 10.18411/trnio-03-2023-281.

б) дополнительная литература:

1. Викторов А.Я. Спортивный справочник студента [Электронный ресурс]/ Викторов А.Я., Дронов В.Я., Мнухина О.Н. — Электрон. текстовые данные. — Москва: Московский городской педагогический университет, 2011. — 204 с. — <http://www.iprbookshop.ru/>

2. Довженко, А. С. Цифровая трансформация в сфере физической культуры и спорта / А. С. Довженко, В. А. Фиризанов // Приоритетные направления развития спорта, туризма, образования и науки : Сборник материалов V Международной научно-практической конференции молодых ученых и студентов, Нижний Новгород, 21–23 ноября 2024 года. – Нижний Новгород: Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, 2024. – С. 98-101.

3. Дьяконов, А. Д. Цифровая трансформация в сфере физической культуры и спорта / А. Д. Дьяконов // Экономика и управление в спорте. – 2023. – Т. 3, № 1. – С. 39-50. – DOI 10.18334/sport.3.1.119818.

4. Налимова, М. Н. Применение цифровых и информационных технологий в сфере физической культуры и спорта / М. Н. Налимова, М. А. Решетникова // Тенденции развития науки и образования. – 2024. – № 111-6. – С. 86-89. – DOI 10.18411/trnio-07-2024-316.

5. Меринова, Е. Д. Цифровизация в сфере физической культуры / Е. Д. Меринова, С. Н. Дудкина // Социально-педагогические аспекты физического воспитания и спортивной тренировки : XX Всероссийская научно-практическая конференция: Сборник научных трудов, Ульяновск, 15 июня 2023 года. – Ульяновск: Ульяновский государственный технический университет, 2023. – С. 99-102.

6. Саввина, Н. П. Фиджитал спорт - спорт Будущего / Н. П. Саввина, М. В. Серых // Актуальные проблемы права : Материалы международной научно-практической конференции, посвященной дню Конституции Российской Федерации, Липецк, 16 декабря 2022 года. – Липецк: Липецкий государственный технический университет, 2023. – С. 142-145.

7. Стратегия развития инфраструктуры массового спорта в России на федеральном уровне : монография / А.В. Аверин, Г.И. Алеева, Н.В. Андреев [и др.]. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 215 с. — (Научная мысль). — DOI 10.12737/1971851. - ISBN 978-5-16-018307-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1971851>

8. Цифровая трансформация в науке, образовании и спорте : Сборник статей. – Краснодар : ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И ТУРИЗМА», 2023. – 125 с.

в) Интернет-ресурсы:

Справочно-правовая база данных «КонсультантПлюс» — <https://www.consultant.ru>

Электронная библиотека «Библиотека международной спортивной

информации» – www.bmsi.ru

Портал, посвященный вопросам спортивного менеджмента и маркетинга – www.sportmanagement.ru

Электронно-библиотечная система «Консультант студента» – <http://www.studentlibrary.ru/cgi-bin/mb4x>

Электронно-библиотечная система «StudMed.ru» – <https://www.studmed.ru>

Научная библиотека имени А. Н. Коняева – <http://biblio.dahluniver.ru/>

7. Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины

Освоение дисциплины «Цифровизация физкультурно-спортивной отрасли» предполагает использование академических аудиторий, соответствующих действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

Прочее: рабочее место преподавателя, оснащенное компьютером с доступом в Интернет.

Программное обеспечение

Функциональное назначение	Бесплатное программное обеспечение	Ссылки
Офисный пакет	Libre Office 6.3.1	https://www.libreoffice.org/ https://ru.wikipedia.org/wiki/LibreOffice
Операционная система	UBUNTU 19.04	https://ubuntu.com/ https://ru.wikipedia.org/wiki/Ubuntu
Браузер	Firefox Mozilla	http://www.mozilla.org/ru/firefox/fx
Браузер	Opera	http://www.opera.com
Почтовый клиент	Mozilla Thunderbird	http://www.mozilla.org/ru/thunderbird
Файл-менеджер	Far Manager	http://www.farmanager.com/download.php
Архиватор	7Zip	http://www.7-zip.org/
Графический редактор	GIMP (GNU Image Manipulation Program)	http://www.gimp.org/ http://gimp.ru/viewpage.php?page_id=8 http://ru.wikipedia.org/wiki/GIMP
Редактор PDF	PDFCreator	http://www.pdfforge.org/pdfcreator
Видеоплеер	Media Player Classic	http://mpc.darkhost.ru/

8. Оценочные средства по дисциплине

Паспорт

оценочных средств по учебной дисциплине «Цифровизация физкультурно-спортивной отрасли»

Описание уровней сформированности и критериев оценивания компетенций на этапах их формирования в ходе изучения дисциплины

Этап	Код компетенции	Уровни сформированности компетенции	Критерии оценивания компетенции
Начальный	ОПК-16 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Пороговый	знать: — основные понятия и принципы функционирования информационных технологий; — виды цифровых инструментов, применяемых в физкультурно-спортивной отрасли; — базовые подходы к поиску, обработке и хранению информации.
Основной		Базовый	уметь: — использовать информационные технологии для поиска профессионально значимой информации; — применять цифровые инструменты для решения прикладных задач в сфере физической культуры и спорта; — интерпретировать полученные данные с использованием базовых аналитических средств.
Заключительный		Высокий	владеть: — технологиями обработки, анализа и синтеза информации в цифровой среде; — навыками интеграции цифровых решений в профессиональную деятельность; — средствами визуализации, презентации и оценки цифровых данных в контексте управления и проектирования..

Перечень компетенций (элементов компетенций), формируемых в результате освоения учебной дисциплины

№ п/п	Код компетенции	Формулировка контролируемой компетенции	Индикаторы достижений компетенции (по дисциплине)	Темы учебной дисциплины	Этапы формирования (семестр изучения)
1	ОПК-16	Способен понимать принципы работы современных	ОПК-16.1. Ориентируется в современных информационны	Тема 1. Цифровизация в физической культуре и	8

		информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	х технологиях, используемых для решения задач профессиональной деятельности.	спорте: понятие, цели, направления Тема 2. Цифровые платформы и сервисы в спортивной индустрии. Тема 3. Информационные технологии в управлении спортивной организацией. Тема 4. Цифровые инструменты мониторинга и оценки физической активности	
		ОПК-16.2. Использует информационные технологии для поиска информации, необходимой для реализации профессиональной деятельности	Тема 2. Цифровые платформы и сервисы в спортивной индустрии. Тема 4. Цифровые инструменты мониторинга и оценки физической активности. Тема 6. Цифровые компетенции специалиста физкультурно-спортивной отрасли	8	
		ОПК-16.3. Использует информационные технологии для обработки, анализа и синтеза информации в	Тема 3. Информационные технологии в управлении спортивной. Тема 4. Цифровые инструменты	8	

			контексте решения профессиональных задач.	мониторинга и оценки физической активности. Тема 6. Цифровые компетенции специалиста физкультурно-спортивной отрасли	
--	--	--	---	--	--

Показатели и критерии оценивания компетенций, описание шкал оценивания

№ п/п	Код компетенции	Индикаторы достижений компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Контролируемые темы учебной дисциплины	Наименование оценочного средства
1	ОПК-16 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-16.1. Ориентируется в современных информационных технологиях, используемых для решения задач профессиональной деятельности.	Знать: — понятие цифровизации и её роль в физкультурно-спортивной отрасли; — классификацию цифровых платформ и сервисов, применяемых в спортивной индустрии; — принципы функционирования информационных технологий в управлении и мониторинге. Уметь: — определять назначение и возможности цифровых решений в профессиональной деятельности; — анализировать функционал цифровых платформ и	Тема 1. Цифровизация в физической культуре и спорте: понятие, цели, направления Тема 2. Цифровые платформы и сервисы в спортивной индустрии. Тема 3. Информационные технологии в управлении спортивной организацией. Тема 4. Цифровые инструменты мониторинга и оценки физической активности	Аналитическая записка, презентация, тест, участие в обсуждении, кейс-анализ, доклад

			<p>сервисов; — соотносить тип ИТ-инструмента с задачами управления, мониторинга и коммуникации.</p> <p>. Владеть: — навыками ориентирования в цифровой среде спортивной отрасли; — приёмами отбора и классификации цифровых решений; — способами интеграции ИТ-инструментов в профессиональный контекст.</p>		
		<p>ОПК-16.2. Использует информационные технологии для поиска информации, необходимой для реализации профессиональной деятельности</p>	<p>Знать: источники профессионально значимой информации в цифровой среде; принципы организации информационного поиска с использованием цифровых платформ и сервисов; критерии достоверности, актуальности и релевантности информации.</p> <p>Уметь: осуществлять целенаправленный поиск информации с помощью цифровых инструментов; использовать поисковые</p>	<p>Тема 2. Цифровые платформы и сервисы в спортивной индустрии. Тема 4. Цифровые инструменты мониторинга и оценки физической активности. Тема 6. Цифровые компетенции специалиста физкультурно-спортивной отрасли</p>	<p>Аналитическая записка, презентация, тест, участие в обсуждении, кейс-анализ, доклад</p>

			<p>системы, базы данных и отраслевые ресурсы для решения профессиональных задач;</p> <p>отбирать и систематизировать информацию, необходимую для проектирования и анализа деятельности.</p> <p>Владеть:</p> <p>навыками работы с цифровыми источниками информации (платформы, агрегаторы, базы данных);</p> <p>приёмами фильтрации, структурирования и предварительной оценки информации;</p> <p>способами интеграции найденной информации в профессиональные документы, проекты и решения.</p>		
		<p>ОПК-16.3. Использует информационные технологии для обработки, анализа и синтеза информации в контексте решения профессиональных задач.</p>	<p>Знать:</p> <p>принципы обработки и анализа цифровой информации в профессиональной деятельности;</p> <p>методы визуализации, интерпретации и синтеза данных;</p> <p>цифровые инструменты, применяемые для</p>	<p>Тема 3. Информационные технологии в управлении спортивной.</p> <p>Тема 4. Цифровые инструменты мониторинга и оценки физической активности.</p> <p>Тема 6. Цифровые</p>	<p>Аналитическая записка, презентация, тест, участие в обсуждении, кейс-анализ, доклад</p>

		<p>оценки эффективности и принятия решений.</p> <p>Уметь:</p> <p>использовать информационные технологии для структурирования и анализа профессионально значимой информации;</p> <p>применять цифровые средства для подготовки аналитических записок, презентаций, сравнительных таблиц;</p> <p>интерпретировать результаты обработки данных в контексте задач физкультурно-спортивной отрасли.</p> <p>Владеть:</p> <p>навыками интеграции цифровых данных в управленческие и проектные решения;</p> <p>способами визуального представления информации (графики, схемы, цифровые панели);</p> <p>инструментами синтеза информации для подготовки методических, управленческих и аналитических материалов.</p>	компетенции специалиста физкультурно-спортивной отрасли	
--	--	--	---	--

1. Вопросы для обсуждения в виде собеседования (устный или письменный опрос)

1. Что означает термин «цифровизация» в контексте физической культуры и спорта?
2. Какие цели преследует внедрение цифровых технологий в спортивной индустрии?
3. Назовите ключевые направления цифровой трансформации отрасли.
4. Какие цифровые платформы используются для организации тренировочного процесса?
5. В чём отличие CRM-систем от платформ дистанционного обучения в спорте?
6. Какие функции выполняют цифровые сервисы в управлении спортивной организацией?
7. Как информационные технологии помогают в планировании спортивных мероприятий?
8. Какие цифровые инструменты применяются для мониторинга физической активности?
9. Как интерпретировать данные, полученные с фитнес-трекеров и сенсоров?
10. Какие риски связаны с использованием цифровых технологий в спортивной сфере?
11. В чём заключается цифровая безопасность при работе с персональными данными клиентов?
12. Какие этические принципы следует учитывать при цифровом взаимодействии с клиентами?
13. Что входит в структуру цифровых компетенций специалиста физкультурно-спортивной отрасли?
14. Какие навыки считаются базовыми для цифровой грамотности в спортивной индустрии?
15. Как цифровые технологии влияют на профессиональное развитие специалиста?
16. Какие глобальные тренды цифровизации наблюдаются в мировой индустрии спорта?
17. Как искусственный интеллект применяется в спортивной аналитике?
18. В чём потенциал виртуальной и дополненной реальности для физической культуры?
19. Какие преимущества даёт использование цифровых панелей и дашбордов в управлении?
20. Как осуществляется поиск профессионально значимой информации в цифровой среде?
21. Какие критерии достоверности информации следует учитывать при её отборе?

22. Как структурировать и визуализировать информацию для принятия управленческих решений?
23. Какие цифровые инструменты применимы для оценки эффективности занятий?
24. Как интегрировать цифровые решения в методическую документацию?
25. Какие компетенции формируются у студентов при изучении дисциплины «Цифровизация физкультурно-спортивной отрасли»?

Критерии и шкала оценивания по оценочному средству аналитическая записка, презентация, участие в обсуждении, кейс-анализ

Шкала оценивания (интервал баллов)	Критерий оценивания
5	Работа выполнена на высоком уровне: структурирована, аргументирована, демонстрирует самостоятельность, владение понятийным аппаратом, логичность, активное участие в обсуждении; при необходимости — визуально грамотна (для презентации), включает цифровые источники, отражает умение анализировать и синтезировать информацию.
4	Работа охватывает основное содержание, аргументация в целом последовательна, используются цифровые источники, но допускаются отдельные неточности в логике, визуализации или формулировках; участие в обсуждении умеренно активное.
3	Работа представлена фрагментарно: содержит неточности, ограниченное использование цифровых данных, слабая визуальная поддержка, недостаточная аргументация, ограниченное понимание темы; участие в обсуждении пассивное.
2	Работа отсутствует или не соответствует теме: не раскрывает содержание, выполнена формально, цифровые источники не использованы, студент не готов к обсуждению.

2. Типовые тестовые задания

1. Что является основной целью цифровизации в физкультурно-спортивной отрасли?
 - А) Увеличение количества соревнований
 - Б) Повышение цифровой грамотности населения
 - В) Оптимизация управления и повышение эффективности деятельности
 - Г) Развитие традиционных форм физической культуры

Правильный ответ: В
2. Какой тип цифровой платформы используется для управления клиентскими данными в фитнес-клубе?

- А) LMS-система
- Б) CRM-система
- В) ERP-система
- Г) CAD-система

Правильный ответ: Б

3. Что относится к цифровым инструментам мониторинга физической активности?

- А) Пульсометр, фитнес-браслет, мобильное приложение
- Б) Гантели, тренажёр, секундомер
- В) Таблица Excel, ручка, бумага
- Г) Инструкция, методичка, план занятия

Правильный ответ: А

4. Какой критерий важен при поиске профессиональной информации в цифровой среде?

- А) Яркость оформления
- Б) Количество просмотров
- В) Достоверность и актуальность
- Г) Наличие рекламы

Правильный ответ: В

5. Что входит в структуру цифровых компетенций специалиста?

- А) Умение работать с нормативными документами
- Б) Навыки работы с цифровыми платформами и визуализация данных
- В) Знание истории физической культуры
- Г) Владение спортивной терминологией

Правильный ответ: Б

6. Какой риск связан с цифровизацией спортивной сферы?

- А) Снижение мотивации к занятиям
- Б) Нарушение этики и конфиденциальности данных
- В) Увеличение физической нагрузки
- Г) Отказ от традиционных видов спорта

Правильный ответ: Б

7. Что позволяет использовать кейс-анализ в цифровом управлении?

- А) Оценить уровень физической подготовки
- Б) Проанализировать конкретную управленческую ситуацию с цифровыми данными
- В) Провести соревнование
- Г) Составить расписание занятий

Правильный ответ: Б

8. Какой цифровой инструмент помогает визуализировать результаты анализа?

- А) Word
- Б) PowerPoint
- В) Excel и онлайн-дашборды
- Г) PDF

Правильный ответ: В

9. Что является примером цифровой этики в спортивной организации?
- А) Использование ярких логотипов
 - Б) Публикация данных клиентов без согласия
 - В) Защита персональных данных и соблюдение конфиденциальности
 - Г) Применение бумажных анкет

Правильный ответ: В

10. Какой глобальный тренд влияет на развитие спортивной индустрии?
- А) Рост числа тренеров
 - Б) Внедрение искусственного интеллекта и виртуальной реальности
 - В) Снижение интереса к спорту
 - Г) Увеличение бумажной отчетности

Правильный ответ: Б

Методические рекомендации:

При использовании формы текущего контроля «Тестирование» студентам могут предлагаться задания на бумажном носителе.

Критерии и шкала оценивания по оценочному средству
«тестирование»

Шкала оценивания (интервал баллов)	Критерий оценивания
5	85 -100% правильных ответов
4	71-85% правильных ответов
3	61-70% правильных ответов
2	60% правильных ответов и ниже

3. Разноуровневые задачи и задания

Уровень 1 — Пороговый (репродуктивный)

1. Дайте определение понятию «цифровизация» в контексте физической культуры и спорта.
2. Составьте краткий список цифровых платформ, применяемых в спортивной индустрии.
3. Найдите и опишите одну цифровую технологию, используемую для мониторинга физической активности.
4. Заполните таблицу: «Тип цифрового инструмента — назначение — область применения».
5. Пройдите тест на знание базовых понятий цифровой среды (по материалам лекции).

Уровень 2 — Базовый (продуктивный)

6. Сравните функциональные возможности двух цифровых платформ, используемых в управлении спортивной организацией.
7. Проанализируйте кейс: фитнес-клуб внедрил CRM-систему. Какие задачи она решает?
8. Подготовьте презентацию: «Цифровые инструменты оценки физической активности: возможности и ограничения».

9. Выполните задание: найдите три цифровых источника информации по теме «Этика в цифровом спорте» и составьте аннотированный список.
10. Составьте аналитическую записку: «Цифровые компетенции специалиста: структура и примеры применения».

Уровень 3 — Повышенный (аналитико-синтезирующий)

11. Разработайте фрагмент цифрового решения для мониторинга физической активности в инклюзивной группе.
12. Синтезируйте информацию из трёх цифровых источников и подготовьте сравнительный обзор.
13. Проанализируйте цифровые риски при организации онлайн-тренировок и предложите меры защиты.
14. Смоделируйте цифровую траекторию профессионального развития специалиста в спортивной индустрии.
15. Подготовьте кейс-анализ: внедрение цифровой платформы в региональной спортивной школе — цели, этапы, риски, результаты.

Уровень 4 — Высокий (проектный, интегративный)

16. Разработайте проект цифровизации одного из процессов в спортивной организации (например: учёт клиентов, расписание, обратная связь).
17. Составьте методическую карту занятия с использованием цифровых инструментов визуализации и анализа.
18. Подготовьте экспертную оценку цифровой платформы по заданным критериям: функциональность, доступность, безопасность, адаптивность.
19. Проведите цифровой аудит информационной среды спортивной организации (по заданной структуре).
20. Разработайте сценарий внедрения цифровых компетенций в образовательную программу подготовки специалистов физической культуры.

Критерии и шкала оценивания по оценочному средству
«разноуровневые задания и задачи»

Шкала оценивания	Критерии оценивания
5	Обучающийся полностью и правильно выполнил задание. Показал отличные знания, умения и владения навыками применения их при решении задач в рамках усвоенного учебного материала. Работа оформлена аккуратно в соответствии с предъявляемыми требованиями
4	Обучающийся выполнил задание с небольшими неточностями. Показал хорошие знания, умения и владения навыками применения их при решении задач в рамках усвоенного учебного материала. Есть недостатки в оформлении работы
3	Обучающийся выполнил задание с существенными неточностями. Показал удовлетворительные знания, умения и владения навыками применения их при решении задач
2	Обучающийся выполнил задание неправильно. При выполнении обучающийся продемонстрировал недостаточный уровень знаний, умений и владения ими при решении задач в рамках усвоенного учебного материала

4. Оценочные средства для промежуточной аттестации (экзамен)

1. Раскройте понятие «цифровизация» в контексте физической культуры и спорта.
2. Назовите цели и задачи цифровой трансформации спортивной отрасли.
3. Перечислите основные направления цифровизации в сфере физической культуры.
4. Охарактеризуйте типы цифровых платформ, применяемых в спортивной индустрии.
5. В чём заключается функциональное назначение CRM-систем в управлении спортивной организацией?
6. Обоснуйте роль цифровых сервисов в организации тренировочного процесса.
7. Назовите ключевые цифровые инструменты мониторинга физической активности.
8. Как осуществляется сбор и интерпретация данных с фитнес-трекеров и сенсоров?
9. Какие критерии достоверности и актуальности информации следует учитывать при её цифровом поиске?
10. Охарактеризуйте принципы визуализации данных в цифровой среде.
11. Раскройте структуру цифровых компетенций специалиста физкультурно-спортивной отрасли.
12. Какие навыки необходимы для эффективного использования цифровых инструментов в профессиональной деятельности?
13. Обоснуйте значение цифровой грамотности для специалистов спортивной индустрии.
14. Назовите риски, связанные с цифровизацией физкультурно-спортивной сферы.
15. Какие меры цифровой безопасности применимы при работе с персональными данными клиентов?
16. Раскройте этические аспекты использования цифровых технологий в спортивной практике.
17. Как цифровые технологии влияют на проектирование профессиональной траектории специалиста?
18. Назовите глобальные тренды цифровизации в мировой индустрии спорта.
19. В чём заключается потенциал искусственного интеллекта в спортивной аналитике?
20. Обоснуйте применение виртуальной и дополненной реальности в физической культуре.
21. Как цифровые технологии интегрируются в образовательные программы подготовки специалистов?
22. Назовите методы оценки эффективности занятий с использованием цифровых средств.
23. Охарактеризуйте роль цифровых инструментов в организации

спортивно-зрелищных мероприятий.

24. Какие цифровые решения применимы для управления расписанием и клиентским потоком?

25. Сформулируйте принципы выбора цифровой платформы для реализации профессиональных задач.

26. Какие компоненты включает цифровая экосистема спортивной организации?

27. В чём отличие цифровых сервисов для управления тренировками от сервисов для клиентского взаимодействия?

28. Как цифровизация влияет на доступность физической культуры для различных категорий населения?

29. Назовите примеры цифровых решений, применяемых в массовом спорте.

30. Какие цифровые инструменты используются для визуализации тренировочной динамики?

31. Как осуществляется интеграция цифровых платформ в систему управления спортивным учреждением?

32. Обоснуйте роль цифровых технологий в формировании индивидуальных траекторий развития спортсмена.

33. Какие параметры физической активности можно отслеживать с помощью цифровых устройств?

34. Как цифровые технологии способствуют инклюзивности в физической культуре?

35. Назовите этапы внедрения цифрового решения в спортивной организации.

36. Какие особенности имеет цифровое планирование занятий по физической культуре?

37. Как цифровые технологии применяются в организации спортивных мероприятий?

38. Какие функции выполняют мобильные приложения в сфере физической активности?

39. Как осуществляется обратная связь с клиентами через цифровые каналы?

40. Назовите принципы построения цифровой аналитики в спортивной практике.

41. Какие цифровые ресурсы используются для повышения квалификации специалистов?

42. Как оценить эффективность цифрового инструмента в спортивной деятельности?

43. Какие показатели используются для анализа клиентской активности в фитнес-среде?

44. Как цифровые технологии влияют на мотивацию занимающихся?

45. Назовите примеры цифровых решений для дистанционного обучения в сфере физической культуры.

46. Как обеспечить безопасность персональных данных при

использовании цифровых платформ?

47. Какие нормативные документы регулируют цифровую деятельность в спортивной отрасли?

48. Обоснуйте значение цифрового мониторинга для профилактики перегрузок и травм.

49. Как цифровые технологии могут быть интегрированы в методические материалы?

50. Какие перспективы открывает цифровизация для развития региональных спортивных программ?

Критерии и шкала оценивания к оценочному средству «промежуточная аттестация (экзамен)»

Шкала оценивания	Критерий оценивания
отлично (5)	Студент глубоко и в полном объёме владеет программным материалом. Грамотно, исчерпывающе и логично его излагает в устной или письменной форме. При этом знает рекомендованную литературу, проявляет творческий подход в ответах на вопросы и правильно обосновывает принятые решения, хорошо владеет умениями и навыками при выполнении практических задач.
хорошо (4)	Студент знает программный материал, грамотно и по сути излагает его в устной или письменной форме, допуская незначительные неточности в утверждениях, трактовках, определениях и категориях или незначительное количество ошибок. При этом владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении практических задач.
удовлетворительно (3)	Студент знает только основной программный материал, допускает неточности, недостаточно чёткие формулировки, непоследовательность в ответах, излагаемых в устной или письменной форме. При этом недостаточно владеет умениями и навыками при выполнении практических задач. Допускает до 30% ошибок в излагаемых ответах.
неудовлетворительно (2)	Студент не знает значительной части программного материала. При этом допускает принципиальные ошибки в доказательствах, в трактовке понятий и категорий, проявляет низкую культуру знаний, не владеет основными умениями и навыками при выполнении практических задач. Студент отказывается от ответов на дополнительные вопросы

Лист изменений и дополнений

№ п/п	Виды дополнений и изменений	Дата и номер протокола заседания кафедры (кафедр), на котором были рассмотрены и одобрены изменения и дополнения	Подпись (с расшифровкой) заведующего кафедрой (заведующих кафедрами)