

Spojená škola Slančíkovej 2, Nitra
Organizačná zložka – Stredná športová škola

CoachDesk – Plavecký softvér pre trénerov a kluby

Obsah

| | |
|--|----|
| Úvod | 3 |
| 1. Charakteristika projektu a vymedzenie problému | 4 |
| 2. Ciele projektu..... | 4 |
| 3. Popis aplikácie a používateľského prostredia..... | 6 |
| 3.1 Základné požiadavky a hlavné funkcie systému | 8 |
| 4. Architektúra systému a technické riešenie | 9 |
| 4.1 Logika fungovania systému | 9 |
| 4.2 Algoritmická a rozhodovacia vrstva | 10 |
| 4.3 Validácia, bezpečnosť a rozšíriteľnosť systému | 11 |
| 4.4 Využitie AI v systéme | 12 |
| 4.5 Výstupy systému..... | 13 |
| 5. Využitie projektu v praxi | 14 |
| 5.1 Využitie pre profesionálnych športovcov a športové kluby | 14 |
| 5.2 Využitie pre bývalých profesionálnych športovcov | 15 |
| 5.3 Využitie pre hobby športovcov | 15 |
| 5.4 Prínos projektu pre popularizáciu športu | 16 |
| 6. Predpokladaný finančný rozpočet..... | 17 |
| 6.1 Možnosti financovania projektu | 18 |
| 7. Záver..... | 19 |

Úvod

Túto tému som si vybral preto, že v súčasnosti informačné technológie čoraz viac zasahujú aj do oblasti športu a športovej prípravy. Pri práci so športovým prostredím som si uvedomil, že v praxi stále chýba softvér, ktorý by trénerom nepomáhal len s evidenciou údajov, ale aj s tvorbou samotných tréningových plánov. Práve preto som sa rozhodol vytvoriť aplikáciu CoachDesk, ktorú vnímam ako nástroj na prepojenie športovej metodiky s modernými digitálnymi technológiami.

Cieľom môjho projektu je predstaviť návrh aplikácie CoachDesk, jej fungovanie, technické riešenie, logiku systému a možnosti využitia v športovej praxi. Zároveň chcem poukázať na to, že moderné technológie môžu byť v športe využívané nielen na zapisovanie údajov, ale aj ako praktická podpora pri plánovaní a organizovaní tréningového procesu.

1. Charakteristika projektu a vymedzenie problému

Vo svojom projekte sa zameriavam na návrh a vývoj inteligentného softvérového riešenia CoachDesk, ktoré je určené pre športové prostredie, najmä pre trénerov, športové kluby a športovcov. Mojim cieľom je vytvoriť systém, ktorý by zjednodušil a zefektívnil plánovanie tréningového procesu pomocou digitálnych technológií a práce so vstupnými údajmi o športovcovi.

Pri analýze tejto problematiky som zistil, že v súčasnosti existuje mnoho športových aplikácií, ktoré umožňujú evidovať výsledky, tréningy alebo základné štatistiky. Väčšina z nich však neponúka komplexné riešenie zamerané priamo na tvorbu tréningových jednotiek. V praxi to znamená, že tréner síce má k dispozícii údaje o športovcovi, no samotné zostavenie tréningu je stále vo veľkej miere závislé od jeho skúseností a manuálneho rozhodovania.

Tento problém je výrazný najmä v technicky náročných športoch, ako je plávanie, kde je potrebné zohľadňovať viacero faktorov súčasne. Pri plánovaní tréningu nestačí určiť iba objem alebo intenzitu záťaže, ale treba brať do úvahy aj technickú úroveň športovca, disciplínu, aktuálny stav, regeneráciu a cieľ tréningu. Práve ako odpoveď na tento problém navrhujem aplikáciu CoachDesk, ktorá má prepájať športovú metodiku, informatiku a moderné technológie do jedného funkčného systému.

Domnievam sa, že projekt má význam nielen pre profesionálny šport, ale aj pre mládežníckych, bývalých profesionálnych a hobby športovcov. Dôležitý rozmer preto vidím aj v popularizácii športu a v snahe sprístupniť kvalitnejšie plánovanie tréningu širšiemu okruhu používateľov.

2. Ciele projektu

Hlavným cieľom projektu bolo navrhnúť inteligentný softvérový systém ktorý umožňuje podporu plánovania, organizácie a riadenia tréningového procesu v športovom prostredí. Navrhovaný systém má slúžiť ako podporný nástroj pre trénerov, športové kluby a športovcov, pričom zohľadňuje individuálne vlastnosti športovca, ciele športovej prípravy a požiadavky modernej tréningovej praxe. Hlavným zámerom bolo vytvorenie riešenia, ktoré prepája športovú metodiku s digitálnymi technológiami a umožňuje efektívnejšie, presnejšie a systematickejšie rozhodovanie pri tvorbe tréningových jednotiek.

Na dosiahnutie hlavného cieľa bolo potrebné stanoviť a realizovať tieto čiastkové ciele:

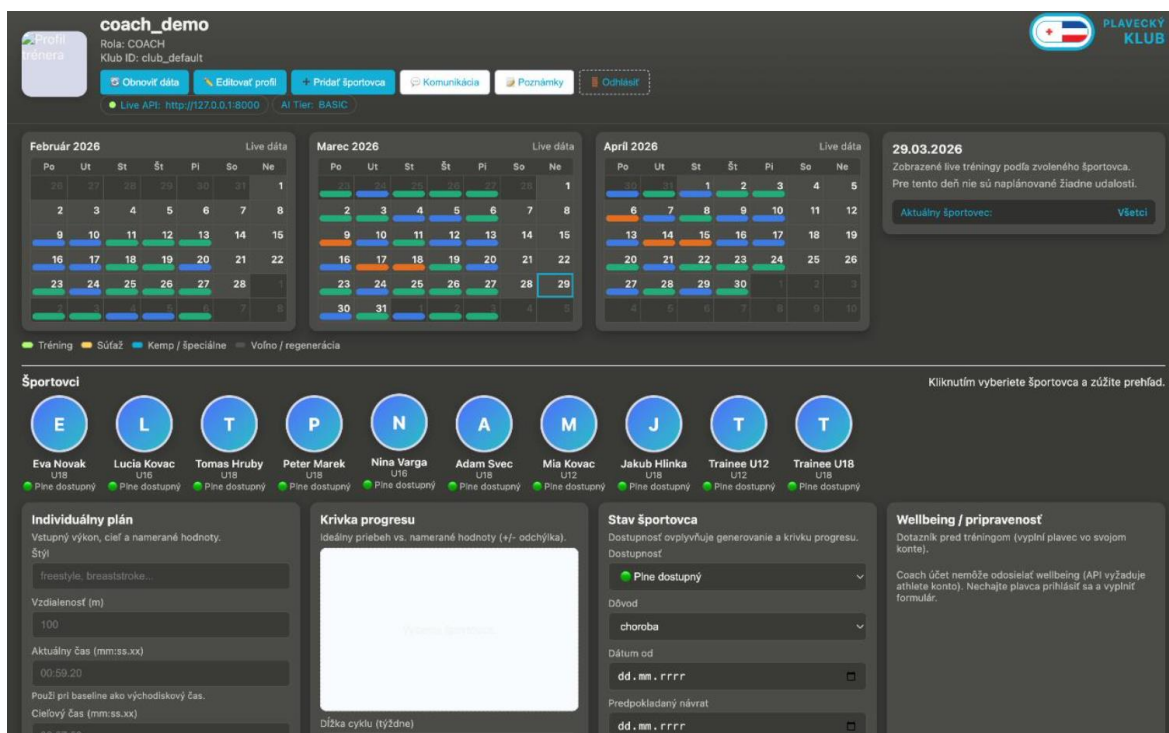
- analyzovať súčasný stav využívania softvérových riešení v oblasti športu so zameraním na plánovanie a tvorbu tréningového procesu,
- navrhnúť vhodné softvérové prostredie pre vývoj aplikácie a zdôvodniť výber technológií použitých pri návrhu systému,
- identifikovať základné princípy športovej prípravy, ktoré je potrebné zohľadniť pri tvorbe tréningových jednotiek,
- vytvoriť systém, ktorý dokáže zhromažďovať, spracúvať a vyhodnocovať vstupné údaje o športovcovi,
- navrhnúť algoritmickú logiku aplikácie tak, aby bolo možné generovať štruktúrované a individualizované tréningové jednotky,
- zabezpečiť, aby navrhované riešenie neplnilo iba evidenčnú funkciu, ale aby aktívne podporovalo rozhodovanie trénera pri plánovaní tréningu,

Projekt tak nie je orientovaný iba na technické vytvorenie aplikácie, ale aj na preukázanie, že moderné digitálne technológie môžu byť v športe využité ako praktický nástroj na zvyšovanie kvality tréningového procesu. Zároveň sa tým vytvára priestor na širšie využitie systému v rôznych úrovniach športu, od profesionálneho prostredia až po rekreačné a hobby športovanie.

3. Popis aplikácie a používateľského prostredia

CoachDesk je softvérová aplikácia určená na podporu tréningového procesu v športovom prostredí. Jej základným účelom je zefektívniť prácu trénera pri plánovaní, organizovaní a vyhodnocovaní športovej prípravy, a zároveň vytvoriť prehľadné digitálne prostredie, v ktorom je možné pracovať s údajmi o športovcoch, tréningových jednotkách a výstupoch tréningového procesu. Aplikácia prepája odborné poznatky športovej prípravy s možnosťami moderných informačných technológií. Používateľské prostredie aplikácie je navrhnuté tak, aby bolo prehľadné, praktické a využiteľné v každodennej tréningovej praxi. Hlavným používateľom systému je tréner, ktorý prostredníctvom aplikácie zadáva vstupné údaje, eviduje športovcov, vytvára alebo generuje tréningové plány a následne sleduje ich realizáciu. Systém však môže byť využívaný aj samotným športovcom, prípadne športovým klubom ako organizačným celkom. Z tohto dôvodu je prostredie aplikácie orientované na jednoduchosť ovládania, logické členenie jednotlivých častí a rýchly prístup k dôležitým údajom. Dôležitou súčasťou aplikácie je modul správy športovcov. V rámci neho je možné evidovať základné údaje o športovcovi, jeho výkonnostnú úroveň, disciplínu, kategóriu, tréningové zameranie alebo ďalšie parametre, ktoré sú významné pre tvorbu tréningového plánu. Tieto údaje tvoria základ pre ďalšie spracovanie v systéme, pretože práve na ich základe môže aplikácia navrhovať vhodnejšie a individualizované riešenia. Evidencia športovcov zároveň umožňuje trénerovi pracovať systematicky, prehľadne a s možnosťou spätného porovnania vývoja jednotlivých používateľov. Ďalšou významnou časťou aplikácie je modul tréningových jednotiek. Tento modul slúži na vytváranie, úpravu, evidenciu a zobrazovanie tréningov. Tréner má možnosť zadávať parametre tréningu podľa konkrétnych potrieb, pričom aplikácia môže na základe zadaných údajov pomáhať s návrhom jeho štruktúry. Výsledkom nie je len uložený záznam o tréningu, ale systematicky vytvorená tréningová jednotka, ktorá rešpektuje cieľ športovej prípravy, úroveň športovca a logiku tréningového procesu. Takéto riešenie je v porovnaní s bežnými evidenčnými nástrojmi významným posunom smerom k praktickému využitiu softvéru v športe.

Súčasťou používateľského prostredia je aj kalendárové alebo prehľadové rozhranie, ktoré umožňuje organizovať tréningový proces. Tréner tak získava možnosť sledovať plánované tréningy, ich nadväznosť a rozloženie záťaže v širšom časovom horizonte. Tento prvok je dôležitý najmä z pohľadu systematickosti a periodizácie športovej prípravy, pretože pomáha lepšie organizovať tréningové obdobia a prepája jednotlivé tréningové jednotky do logického celku. Pri návrhu používateľského prostredia je dôležité, aby aplikácia nebola iba technicky funkčná, ale aj prakticky využiteľná. V športovej praxi totiž rozhoduje nielen rozsah funkcií, ale aj to, či ich vie používateľ rýchlo a efektívne využiť. Z tohto dôvodu je cieľom aplikácie CoachDesk vytvoriť prostredie, ktoré nebude zbytočne komplikované, ale zároveň poskytne dostatočný priestor na odbornú a systematickú prácu s tréningovým procesom. Navrhovaná aplikácia je preto chápaná ako komplexnejší digitálny nástroj, ktorý umožňuje spojiť evidenciu športovcov, tvorbu tréningov, organizáciu tréningového procesu a podporu rozhodovania do jedného systému. Takto vytvorené používateľské prostredie predstavuje dôležitý predpoklad pre praktické využitie aplikácie v športových kluboch, v individuálnej tréningovej príprave aj v širšom kontexte modernizácie športového prostredia.



Obrázok 1 Finálna vizualizácia používateľského prostredia

3.1 Základné požiadavky a hlavné funkcie systému

Pri návrhu aplikácie CoachDesk bolo potrebné najskôr stanoviť základné požiadavky, ktoré mal systém spĺňať. Ich určenie vychádzalo z analýzy potrieb trénera a zo spôsobu fungovania reálneho tréningového procesu. Medzi najdôležitejšie požiadavky patrila registrácia a prihlásenie používateľa, vytváranie a ukladanie tréningových jednotiek, generovanie tréningov na základe vstupných parametrov, možnosť úpravy tréningu, bezpečné spracovanie údajov používateľov, serverová dostupnosť systému, jeho rozširiteľnosť a prehľadné používateľské rozhranie.

Tieto požiadavky boli dôležité preto, aby aplikácia nebola iba teoretickým návrhom, ale aby mala reálny základ pre praktické využitie. Zároveň vytvorili východisko pre technický návrh systému, výber vhodných technológií aj pre samotné programovanie jednotlivých modulov aplikácie. Ich správne definovanie bolo preto jedným z rozhodujúcich krokov pri tvorbe celého projektu.

Medzi hlavné funkcie systému CoachDesk patrí evidencia používateľov, správa profilov športovcov, vytváranie a ukladanie tréningových jednotiek a generovanie tréningových plánov na základe vstupných údajov. Významnou funkciou je aj možnosť pracovať s disciplínami, výkonnostnou úrovňou športovca a s ďalšími údajmi, ktoré sú potrebné na individualizáciu tréningového procesu. V používateľskom rozhraní sa zároveň nachádzajú aj prehľadové prvky, ktoré uľahčujú orientáciu v tréningoch a zvyšujú praktickú využiteľnosť systému.

Dôležitou vlastnosťou systému je, že neslúži iba na evidenciu údajov, ale aj na ich aktívne využitie v rozhodovacom procese. Aplikácia tak pomáha trénerovi nielen organizovať tréningový proces, ale aj systematicky pracovať s dátami o športovcovi a premieňať ich na konkrétny návrh tréningovej jednotky. Tým sa odlišuje od bežných športových aplikácií, ktoré sú často zamerané najmä na záznam údajov a nie na samotnú tvorbu tréningového obsahu.

4. Architektúra systému a technické riešenie

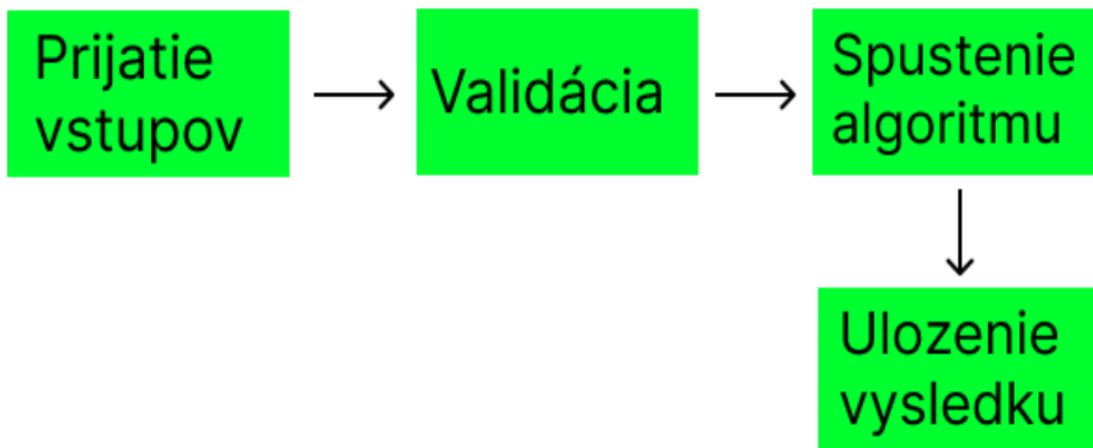
Aplikáciu CoachDesk som navrhol ako softvérový systém založený na klient-server architektúre. Takéto riešenie umožňuje oddeliť používateľské prostredie od spracovania údajov a logiky systému. Klientska časť slúži na zadávanie vstupných údajov, prácu s používateľským rozhraním a zobrazovanie výsledkov, zatiaľ čo serverová časť zabezpečuje spracovanie požiadaviek, vyhodnocovanie vstupov a ukladanie údajov. Dôležitou súčasťou technického riešenia je aj databázová vrstva, ktorá umožňuje evidenciu športovcov, tréningových jednotiek a ďalších údajov potrebných pre fungovanie systému.

Výhodou navrhovanej architektúry je najmä prehľadnosť, modularita a možnosť postupného dopĺňania nových funkcií. Takto vytvorená štruktúra zabezpečuje nielen systematické uchovávanie a spracovanie dát, ale aj budúce rozšírenie aplikácie podľa potrieb športovej praxe. Systém je možné doplniť o nové moduly, ďalšie športy alebo pokročilejšie analytické nástroje, čo z neho robí vhodné riešenie nielen pre aktuálny návrh, ale aj pre jeho ďalší vývoj.

4.1 Logika fungovania systému

Logika fungovania systému CoachDesk je založená na postupnom spracovaní vstupných údajov, ktoré používateľ zadáva prostredníctvom rozhrania aplikácie. Tieto údaje sú najskôr prevedené do vnútornej štruktúrovanej formy, ktorá reprezentuje stav systému. Ten zahŕňa profil športovca, vstupné parametre a podľa potreby aj kontextové údaje, napríklad históriu tréningov, posledné zaťaženie alebo informácie o regenerácii.

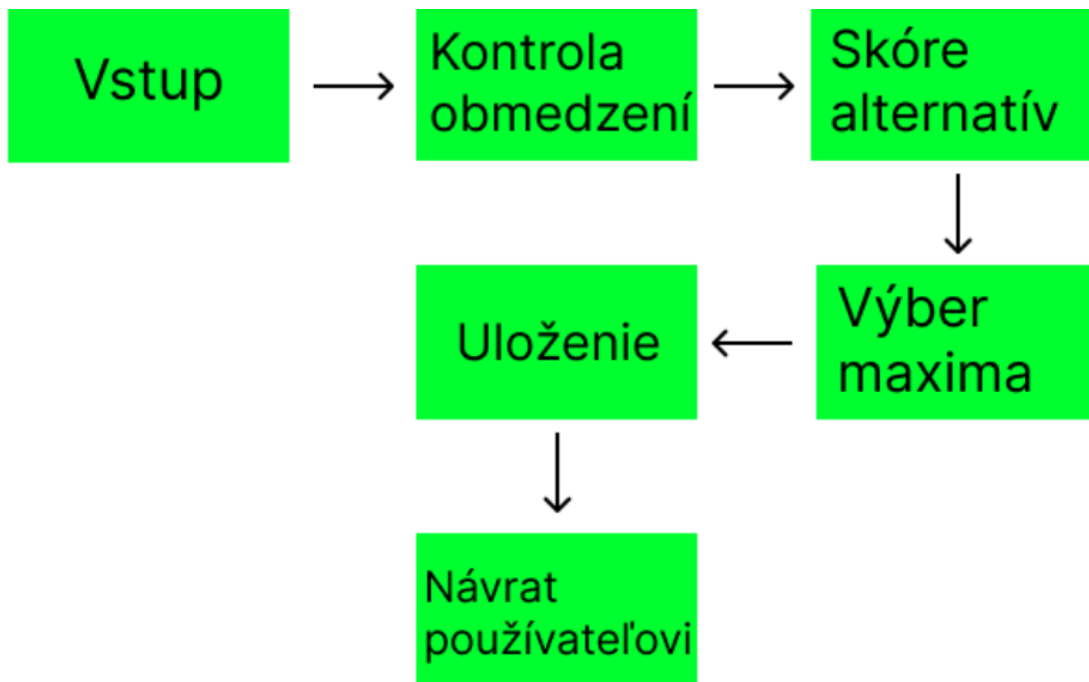
Samotné spracovanie požiadavky prebieha v niekoľkých na seba naväzujúcich krokoch. Najskôr systém prijme vstupy od používateľa, následne vykoná ich validáciu, pri ktorej sa kontroluje správnosť, úplnosť a kompatibilita údajov s pravidlami systému. Po úspešnej validácii sa spustí rozhodovací algoritmus, ktorý na základe definovaných pravidiel vyhodnotí možné alternatívy a zostaví štruktúrovaný návrh tréningového plánu. Výsledný plán sa potom uloží do databázy spolu s príslušnými metadátami a zobrazí sa používateľovi v rozhraní aplikácie.



Obrázok 2 Logika fungovania systému CoachDesk

4.2 Algoritmická a rozhodovacia vrstva

Algoritmická a rozhodovacia vrstva systému CoachDesk predstavuje jadro celej aplikácie. Jej úlohou je spracovať vstupné údaje o športovcovi a na ich základe určiť najvhodnejší návrh tréningového plánu. Systém pritom nevytvára tréningy náhodne, ale vychádza z vopred definovaných pravidiel, podmienok a vzťahov medzi jednotlivými parametrami športovej prípravy. Takýto prístup umožňuje, aby boli výstupy systematické, opakovateľné a zároveň prispôsobené konkrétnym potrebám používateľa. Rozhodovací proces je založený na vyhodnocovaní viacerých možných alternatív. Systém pri tom zohľadňuje napríklad výkonnostnú úroveň športovca, jeho disciplínu, cieľ tréningu, aktuálny stav alebo predchádzajúce zaťaženie. Jednotlivým možnostiam sa následne priraduje určitá váha alebo miera vhodnosti, na základe ktorej sa vyberá najvhodnejšie riešenie. Výsledkom je tréningový návrh, ktorý rešpektuje logiku športovej prípravy a zároveň vytvára priestor na presnejšie a objektívnejšie rozhodovanie v tréningovej praxi.



Obrázok 3 Logika algoritmickej a rozhodovacej vrstvy

4.3 Validácia, bezpečnosť a rozšíriteľnosť systému

Validácia údajov predstavuje dôležitú súčasť fungovania systému CoachDesk, pretože zabezpečuje, aby do rozhodovacieho mechanizmu vstupovali iba správne a logicky konzistentné údaje. Jej cieľom je predchádzať chybám spôsobeným nesprávnym formátom vstupov, neúplnosťou údajov alebo ich nekompatibilitou s pravidlami systému. V rámci návrhu systému možno rozlíšiť formálnu validáciu, logickú validáciu a bezpečnostnú validáciu. Formálna validácia kontroluje typ a rozsah údajov, logická validácia overuje, či zvolená kombinácia vstupov dáva zmysel z hľadiska tréningovej metodiky, a bezpečnostná validácia sleduje, či má používateľ oprávnenie vykonať požadovanú operáciu. Ak systém identifikuje chybu, algoritmus sa nespustí a používateľovi sa zobrazí informačné hlásenie. Takýto postup zabraňuje vytváraniu nekonzistentných alebo metodicky nevhodných tréningových plánov.



Obrázok 4 Schéma úrovní práce

4.4 Využitie AI v systéme

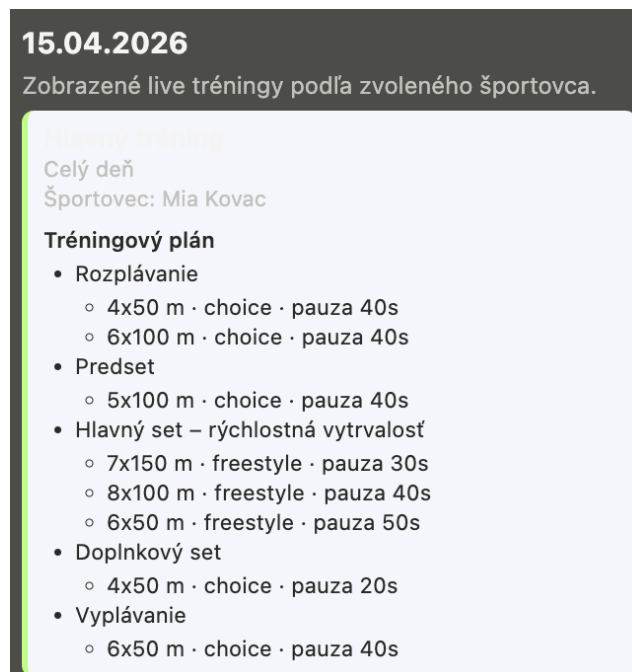
Súčasťou návrhu systému CoachDesk je aj využitie prvkov umelej inteligencie ako podpornej vrstvy pri kontrole a vyhodnocovaní tréningového procesu. Úlohou AI nie je nahradiť trénera ani úplne automatizovať odborné rozhodovanie, ale rozšíriť možnosti systému o inteligentnú kontrolu výstupov, pomoc pri interpretácii údajov a upozornenie na možné nelogické alebo nevhodné kombinácie v návrhu tréningu. Takéto využitie umelej inteligencie zvyšuje praktickú hodnotu aplikácie a zároveň podporuje kvalitu výsledných tréningových odporúčaní.

AI vrstva môže byť využitá najmä pri kontrole terminológie, overovaní logiky navrhovanej tréningovej jednotky a pri identifikovaní situácií, v ktorých by mohla byť štruktúra tréningu nevhodná vzhľadom na vstupné údaje športovca. Výhodou takéhoto riešenia je, že systém dokáže používateľa upozorniť na potenciálny problém ešte pred samotnou realizáciou tréningu. Umelá inteligencia tak v tomto projekte plní funkciu podpornej a kontrolnej zložky, ktorá prispieva k vyššej presnosti, lepšej orientácii používateľa a väčšej využiteľnosti systému v športovej praxi.

4.5 Výstupy systému

Výstupy systému CoachDesk predstavujú praktický výsledok spracovania vstupných údajov a rozhodovacej logiky aplikácie. Používateľ má prostredníctvom systému možnosť vytvoriť tréningový plán na základe zadaných požiadaviek, sledovať vývoj a stav športovca, upravovať jednotlivé tréningové jednotky a zároveň ukladať alebo zobrazovať históriu predchádzajúcich tréningov. Takto navrhnuté výstupy zvyšujú využiteľnosť systému v každodennej tréningovej praxi a umožňujú pracovať s údajmi systematicky a prehľadne.

Po odoslaní požiadavky systém automaticky spustí rozhodovací algoritmus, ktorý vygeneruje štruktúrovaný tréningový plán prispôbený zadaným vstupným parametrom. Výsledný tréning je vytvorený v štruktúrovanej dátovej forme, čo umožňuje jeho ďalšie spracovanie, úpravu alebo archiváciu. Súčasne je však používateľovi zobrazený aj v textovej podobe, aby bol ľahko čitateľný a prakticky využiteľný priamo v tréningovom procese. Každý vygenerovaný tréning obsahuje najmä dátum tréningu, typ tréningového dňa, rozdelenie do blokov a konkrétne série s určenými opakovaniami, vzdialenosti, intenzity a prestávky.



15.04.2026
Zobrazené live tréningy podľa zvoleného športovca.

Hlavný tréning
Celý deň
Športovec: Mia Kovac

Tréningový plán

- Rozplávanie
 - 4x50 m · choice · pauza 40s
 - 6x100 m · choice · pauza 40s
- Predset
 - 5x100 m · choice · pauza 40s
- Hlavný set – rýchlostná vytrvalosť
 - 7x150 m · freestyle · pauza 30s
 - 8x100 m · freestyle · pauza 40s
 - 6x50 m · freestyle · pauza 50s
- Doplnkový set
 - 4x50 m · choice · pauza 20s
- Vyplávanie
 - 6x50 m · choice · pauza 40s

Obrázok 5 Ukážka výstupu systému

5. Využitie projektu v praxi

Projekt CoachDesk má praktické využitie vo viacerých úrovniach športového prostredia. Jeho prínos spočíva najmä v tom, že umožňuje systematickejšie plánovanie tréningového procesu, zjednodušuje prácu s údajmi o športovcoch a podporuje presnejšie rozhodovanie pri tvorbe tréningových jednotiek. Navrhované riešenie tak nie je určené iba pre úzku skupinu používateľov, ale má potenciál osloviť širšie spektrum športovej praxe, od profesionálneho športu až po hobby športovanie.

Význam projektu je zároveň aj v tom, že prepája odborné poznatky športovej metodiky s digitálnymi technológiami a sprístupňuje ich v praktickej forme. CoachDesk môže pomôcť nielen pri zvyšovaní efektivity tréningového procesu, ale aj pri popularizácii športu, rozširovaní možností individuálnej prípravy a modernizácii prístupu k športovému tréningu v rôznych podmienkach.

5.1 Využitie pre profesionálnych športovcov a športové kluby

V prostredí profesionálneho športu môže systém CoachDesk slúžiť ako nástroj na efektívnejšie riadenie tréningového procesu. Trénerovi umožňuje pracovať s údajmi o športovcovi systematicky, vytvárať individualizované tréningové plány a zároveň uchovávať prehľad o absolvovaných tréningoch. Takýto prístup zvyšuje presnosť plánovania, uľahčuje organizáciu športovej prípravy a vytvára lepšie podmienky na dlhodobé sledovanie vývoja športovca.

Pre športové kluby má aplikácia význam aj z organizačného hľadiska. Umožňuje evidovať tréningový proces, udržiavať väčší poriadok v údajoch a vytvárať jednotné digitálne prostredie pre prácu trénerov a športovcov. Vďaka tomu môže byť systém prínosný nielen pri samotnej tvorbe tréningov, ale aj pri kontrole tréningového procesu a pri lepšom prepájaní športovej metodiky s každodennou klubovou praxou.

5.2 Využitie pre bývalých profesionálnych športovcov

Projekt CoachDesk môže byť prínosný aj pre bývalých profesionálnych športovcov, ktorí si chcú aj po ukončení vrcholovej kariéry zachovať aktívny vzťah k športu. V ich prípade môže systém slúžiť ako nástroj na plánovanie pravidelnej, primeranej a systematickej pohybovej aktivity, ktorá rešpektuje ich aktuálne možnosti, skúsenosti a ciele.

Výhodou takéhoto využitia je najmä možnosť pokračovať v športovaní organizovanejším a bezpečnejším spôsobom. Bývalý profesionálny športovec si môže lepšie prispôbiť tréning svojmu aktuálnemu stavu a zároveň využiť výhody digitálneho systému, ktorý mu pomáha udržať pravidelnosť a prehľadnosť športovej prípravy.

5.3 Využitie pre hobby športovcov

Dôležitou cieľovou skupinou projektu sú aj hobby športovci. Práve pre nich môže CoachDesk predstavovať dostupný nástroj, ktorý im pomôže športovať systematickejšie, efektívnejšie a s lepšou orientáciou v tréningovom procese. Mnohí rekreační športovci síce majú motiváciu športovať, no často im chýba kvalitné vedenie, jasná štruktúra tréningu alebo možnosť pracovať s tréningovým plánom dlhodobejšie.

Projekt má preto význam aj z pohľadu popularizácie športu. Tým, že sprístupňuje kvalitnejšie plánovanie tréningu širšiemu okruhu používateľov, podporuje aktívny životný štýl a rozširuje možnosti športovania aj mimo profesionálneho prostredia. CoachDesk tak môže byť nástrojom, ktorý prispeje nielen k zefektívneniu tréningovej praxe, ale aj k väčšej dostupnosti športu pre verejnosť.

5.4 Prínos projektu pre popularizáciu športu

Projekt CoachDesk má význam aj z pohľadu popularizácie športu, pretože sprístupňuje systematickejšie plánovanie tréningového procesu širšiemu okruhu používateľov. V mnohých prípadoch je kvalitne vedený tréning dostupný najmä v profesionálnom alebo klubovom prostredí, zatiaľ čo rekreační športovci majú obmedzené možnosti, ako si vytvoriť prehľadný a metodicky vhodný plán. Navrhovaná aplikácia môže túto bariéru čiastočne znižovať a priblížiť princípy športovej prípravy aj širšej verejnosti.

Takýto prístup môže mať pozitívny význam nielen pre jednotlivcov, ale aj pre športové prostredie ako celok. Ak sa šport a kvalitnejšie plánovanie tréningu stanú dostupnejšími, môže to podporiť väčší záujem o pravidelný pohyb, zdravší životný štýl a dlhodobejšie zotrvanie pri športových aktivitách. Projekt preto nie je iba technickým riešením, ale aj prostriedkom, ktorý môže prispieť k väčšej dostupnosti športu pre rôzne vekové a výkonnostné skupiny.

6. Predpokladaný finančný rozpočet

Predpokladaný finančný rozpočet projektu CoachDesk vychádza z toho, že ide o softvérové riešenie určené pre športové prostredie, pri ktorom je potrebné počítať nielen s nákladmi na samotný vývoj aplikácie, ale aj s nákladmi na technickú prevádzku, údržbu a ďalší rozvoj systému. Keďže projekt je navrhovaný ako riešenie s možnosťou budúceho praktického využitia, rozpočet zahŕňa základné položky potrebné na jeho fungovanie v reálnych podmienkach.

V počiatočnej fáze sú najdôležitejšie náklady spojené s programovaním, návrhom používateľského prostredia, testovaním a technickým zabezpečením prevádzky. Do rozpočtu je preto potrebné zahrnúť aj serverové služby, doménu, prípadnú databázovú infraštruktúru a priebežnú správu systému. Okrem toho je vhodné počítať aj s nákladmi na propagáciu, komunikáciu s klubmi alebo používateľmi a na ďalšie zlepšovanie aplikácie podľa potrieb praxe.

| Položka | Predpokladaná suma |
|---|---------------------------|
| Návrh a vývoj aplikácie | 0 € |
| Návrh používateľského rozhrania | 0 € |
| Server, hosting a databázová prevádzka na 1 rok | 35 € |
| Doména a technická správa | 20 € |
| Testovanie a úpravy systému | 20 € |
| Marketing a propagácia projektu | 100 € |
| Rezerva na ďalší rozvoj | 100 € |
| Spolu | 275 € |

Tabuľka 1 Predpokladaný finančný rozpočet projektu CoachDesk

6.1 Možnosti financovania projektu

Financovanie projektu CoachDesk je možné riešiť viacerými spôsobmi. Jednou z hlavných možností je poskytovanie licencovaného prístupu pre profesionálne športové kluby, trénerov alebo športové organizácie, ktoré by systém využívali v každodennej praxi. Takýto model by umožnil zabezpečiť pravidelný príjem potrebný na prevádzku, údržbu a ďalší rozvoj aplikácie. Popri tom môže byť časť systému sprístupnená aj vo forme bezplatnej verzie určenej pre hobby športovcov alebo širšiu verejnosť. Táto verzia by mohla obsahovať základné funkcie, zatiaľ čo pokročilé nástroje by boli dostupné formou predplatného. Ďalšou možnosťou financovania je reklamný model, prípadne spolupráca s partnermi zo športového alebo technologického prostredia.

7. Záver

V rámci svojho projektu som sa venoval návrhu inteligentného softvérového riešenia CoachDesk, ktorého cieľom je podporiť plánovanie, organizáciu a riadenie tréningového procesu v športovom prostredí. V práci som sa zamerlal na problém nedostatočnej digitalizácie pri tvorbe tréningových jednotiek a zároveň som predstavil návrh riešenia, jeho technickú architektúru, logiku fungovania, algoritmickú vrstvu aj možnosti využitia umelej inteligencie. Na základe spracovania tejto témy som dospel k záveru, že moderné informačné technológie môžu byť v športe využívané nielen na evidenciu údajov, ale aj ako praktický nástroj podpory rozhodovania. Za hlavný prínos projektu považujem to, že prepája športovú metodiku s digitálnymi technológiami do jedného funkčného systému. Navrhovaná aplikácia môže podľa môjho názoru zjednodušiť prácu trénerov, zvýšiť presnosť plánovania tréningového procesu a podporiť individuálny prístup k športovcovi. Zároveň si myslím, že význam projektu neostáva iba v profesionálnom športe, ale rozširuje sa aj na bývalých profesionálnych športovcov a hobby športovcov. Práve v tom vidím aj jeho širší význam, pretože môže prispieť k popularizácii športu a k väčšej dostupnosti systematického športovania pre širší okruh používateľov. Domnievam sa, že projekt CoachDesk má zároveň potenciál ďalšieho rozvoja. Do budúcnosti by bolo možné systém doplniť o nové funkcie, ďalšie analytické nástroje alebo ho rozšíriť aj do iných športových oblastí. Preto tento projekt nevnímam iba ako jednorazový návrh aplikácie, ale aj ako základ pre vytvorenie moderného digitálneho nástroja, ktorý by mohol mať reálne uplatnenie v športovej praxi.