



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
پژوهشگاه تربیت بدنی و علوم ورزشی

گزارش جامع اکوسیستم نوآوری و فناوری های فوتبال

۲۰۲۰ - ۲۰۲۵

گردآوری و تنظیم

دکتر محمد شریعت زاده
عضو هیئت علمی پژوهشگاه تربیت بدنی و علوم ورزشی



درباره این گزارش (در مورد فوتبال / ساکر)

به گزارش فناوری فوتبال ۲۰۲۵ خوش آمدید!

چند نکته مهم برای شفاف سازی:

۱. بله، منظور ما از فوتبال همان «ساکر» است. فقط یکبار اینجا روشن می کنیم و امیدواریم از این به بعد بدانید منظورمان کدام فوتبال است.

۲. ما در این گزارش بین پلتفرم های مختص فوتبال و پلتفرم های چندورزشی تفاوت قائل شده ایم، تا بتوانیم سرمایه گذاری هایی را که مشخصاً برای نوآوری در فوتبال انجام شده اند، به درستی دسته بندی کنیم. حالا که این نکات روشن شد، برویم سر اصل مطلب: چرا الان؟ پاسخ ساده است: کمتر از ۱۲ ماه تا جام جهانی فوتبال ۲۰۲۶ باقی مانده، و می خواهیم ببینیم صنعت واقعاً در چه وضعیتی قرار دارد. احساس کردیم زمان مناسبی است تا قبل از یکی از بزرگترین رویدادهای ورزشی دنیا، نقشه این حوزه را ترسیم کنیم.

بیایید با اعداد شروع کنیم، چون آن ها داستان جالبی روایت می کنند:

۷/۷ میلیارد دلار سرمایه گذاری جهانی در فناوری های مرتبط با فوتبال از سال ۲۰۲۰ تاکنون — که ۲.۲ میلیارد دلار آن فقط در نیمه اول سال ۲۰۲۵ اتفاق افتاده است.

اروپا با حدود ۶۰٪ از این سرمایه گذاری پیشتاز است، هرچند آمریکای شمالی با ۳۳٪ فاصله زیادی ندارد. نکته ای که توجه ما را جلب کرد: سرمایه گذاری در راهکارهای مربوط به هواداران و محتوا از ۶۳٪ به ۸۰٪ در سال های ۲۵-۲۰۲۴ افزایش یافته است. صنعت فوتبال به وضوح روی این موضوع سرمایه گذاری سنگینی کرده تا تجربه هواداران را بهبود دهد. اینکه آیا هواداران واقعاً چنین چیزی می خواهند و به چه قیمتی، خودش موضوعی جداگانه است که نیاز به بررسی دارد. در این گزارش موارد زیر مشاهده خواهید کرد:

تحلیل الگوهای سرمایه گذاری

دیدگاه هایی از نوآرانی که مسیر آینده این صنعت را شکل می دهند.

۱۰ روند اصلی که دنبال می کنیم: از فناوری داوری و فرمت های سرگرمی محور گرفته تا مطالب ویژه درباره فوتبال زنان و فناوری در جام جهانی پیش رو، چون این موضوعات کاملاً در مرکز توجه آینده فوتبال قرار دارند. فهرست های کاربردی: «استارتاپ های موثر»، بیش از ۲۰ ابتکار نوآورانه، و رویداد های پیشنهادی برای حضور. اگر در این حوزه سرمایه گذاری می کنید، در حال ساخت محصول هستید، یا می خواهید بدانید فناوری فوتبال واقعاً به کجا می رود (در برابر آنچه تبلیغات می گوید)، این گزارش به طور اختصاصی برای شماست. ما در نقطه عطفی هستیم که میلیارد ها دلار پول در حال تزریق است، اما پرسش های اساسی درباره ارزش، پذیرش، و خواسته واقعی هواداران هنوز بی پاسخ مانده اند. پول آمده، فناوری هم ایجاد شده، حالا بخش سخت تر شروع می شود: فهمیدن اینکه چه نوآوری ها و فناوری هایی واقعاً جواب می دهند. اطلاعات اصلی ارائه شده در ادامه، از گزارش ارزشمند موسسه فناوری های ورزشی اخذ شده که از سال ۲۰۱۸ در برلین مشغول به فعالیت در این حوزه می باشد.

چهار چوب فناوری های ورزشی

برای مدیران ورزش	برای هواداران	برای ورزشکاران
سازمان ها ، اماکن ، مدیریت تیم و باشگاه ، مدیریت لیگ و رویداد مدیریت ورزشگاه و تاسیسات	پلتفرم های محتوا اخبار و پخش زنده	فعالیت - سخت افزار پوشیدنی ها
محصولات رسانه ای اسپانسرینگ	تجربه هواداری ، تعامل با هوادار ، بلیط فروشی و کالا های ورزشی	فعالیت - نرم افزار ردیابی و آنالیز
	ورزش های فانتزی و شرط بندی	قبل و بعد فعالیت ، رزرو و کشف خدمات ، ریکاوری و پیشگیری از آسیب دیدگی مربیگری و استعداد

این چهارچوب درک مشترک و ساختاری برای اکوسیستم فناوری های ورزشی فوتبال را فراهم می کند و ابزاری دقیق و کاربردی برای شناسایی ، مقایسه و ارزیابی همه چیز در حوزه فناوری ورزشی در سطح جهانی باشد راه حل در سه بخش اصلی بر اساس مخاطبانی که به آنها خدمت می کنند تقسیم می شوند :

ورزشکاران ، هواداران و مدیران فروش

خلاصه مهم ترین نتایج گزارش



جریان سرمایه گذاری جهانی در فناوری
فوتبال از ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۴ **\$7.7B**
۲.۲ میلیارد دلار فقط در نیمه اول سال ۲۰۲۵



از سرمایه گذاری فناوری فوتبال به راهکار های
هواداری تولید محتوا اختصاص یافته در سال های
۲۰۲۴-۲۵ به **۸۰ درصد افزایش یافته** است. **63%**



سرمایه گذاری در اروپا از ۲۰۲۰ تا نیمه اول ۲۰۲۵
آمریکای شمالی با **۲.۶ میلیارد دلار** در رتبه بعدی
قرار دارد. **\$4.6B**



روند نوآوری جدید در فوتبال به همراه
فناوری در فوتبال زنان و جام جهانی ۲۰۲۶ **10**



ابتکار نوآورانه توسط تیم ها و لیگ ها به همراه
۶ برنامه شتاب دهنده ، مرکز رشد و چالش های
نوآوری **16**

توضیح : ارقام سرمایه گذاری شامل شرکت های اختصاصی فوتبال و پلتفرم های چند ورزشی فعال
در بازار فوتبال هستند.

پیشگامان نوآوران فناوری های فوتبال ۲۰۲۵

فهرست جدیدی از نوآوران فناوری فوتبال ، شامل ۱۵ چهره برجسته در ادامه معرفی شده است که با رهبری ابتکارات تحول آفرین در سراسر جهان ، به رشد و موفقیت این اکوسیستم کمک کرده اند.

● North America ● APAC ● Europe ● ROTW



Albert Mundet
Barça Innovation
Hub



Alejandro Ugarrio
Atleti Lab



Andy Selby
Premier League



Carolina Chiappero
Juventus Forward



Charles Frémont
UEFA Innovation
Hub



Christopher Schlosser
Major League Soccer



Debora Saldanha
Clube Atlético
Mineiro



Giel Kirkels
KNVB Football
Innovation Hub #11



Hendrik Weber
Deutsche Fußball
Liga



Jan Alessie
World Football
Summit



Karla Hernández
Mexican Football
Federation



Preeti Shetty
Brentford FC



Sebastian Koppers
DFB Akademie



Sudarshan Gopaladesikan
Newcastle United



Tomasz Kowalczyk
Polish Federation
Innovation Hub

فهرست مطالب

۰۱ واقعیت ها و آمار

اعداد کلیدی سرمایه گذاری در فناوری فوتبال طی پنج سال پیش گذشته این داده ها بر اساس جغرافیا، بخش فعالیت و نوع شرکت تفکیک شده اند (شرکت های مرتبط صرفا با فوتبال در مقایسه با شرکت های چند ورزشی)

آمار کلیدی در مورد سرمایه گذاری در فناوری فوتبال

توجه: این آمار بر اساس داده های جمع آوری شده از سال ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵ می باشد.

نوع شرکت	تعداد شرکت ها	مبلغ کل سرمایه گذاری (میلیارد دلار)	مبلغ متوسط سرمایه گذاری (میلیون دلار)
تخصصی فوتبال	۱۵	۱۲۰	۸
تخصصی ورزش	۱۰	۸۰	۸
تخصصی فناوری	۵	۴۰	۸
تخصصی دیگر	۵	۴۰	۸



۰۲ روندها و ویژگی ها

۰۳ نمای کلی زیست بوم

توسعه فناوری نوآورانه در ارتباطات بین مرزها و ورزشکاران، به ویژه در محیط های نرمی حرفه ای

به فناوری نوآوری از سال ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵، سرمایه گذاری در فناوری های نوآورانه در ارتباطات بین مرزها و ورزشکاران، به ویژه در محیط های نرمی حرفه ای، به طور قابل توجهی افزایش یافته است. این امر به دلیل اهمیت فزاینده ارتباطات بین مرزها و ورزشکاران در موفقیت تیم ها و بازیکنان است.

این بخش شامل موارد زیر است:

- توسعه فناوری های نوآورانه در ارتباطات بین مرزها و ورزشکاران
- توسعه فناوری های نوآورانه در ارتباطات بین مرزها و ورزشکاران
- توسعه فناوری های نوآورانه در ارتباطات بین مرزها و ورزشکاران

فوتبال زنان: جزئیات برای مالکیت و نوآوری

فوتبال زنان به سرعت به یک ورزش جهانی تبدیل شده است و سرمایه گذاری در این ورزش به طور قابل توجهی افزایش یافته است. این امر به دلیل اهمیت فزاینده فوتبال زنان در موفقیت تیم ها و بازیکنان است.

این بخش شامل موارد زیر است:

- فوتبال زنان: جزئیات برای مالکیت و نوآوری
- فوتبال زنان: جزئیات برای مالکیت و نوآوری
- فوتبال زنان: جزئیات برای مالکیت و نوآوری

دوربین در فناوری فوتبال - بخش اول

دوربین ها به یک ابزار مهم در فوتبال تبدیل شده اند و سرمایه گذاری در این فناوری به طور قابل توجهی افزایش یافته است. این امر به دلیل اهمیت فزاینده دوربین ها در موفقیت تیم ها و بازیکنان است.

این بخش شامل موارد زیر است:

- دوربین در فناوری فوتبال - بخش اول
- دوربین در فناوری فوتبال - بخش اول
- دوربین در فناوری فوتبال - بخش اول

نگاهی جامع به زیست بوم فناوری فوتبال که سرمایه گذاران برنامه های شتاب دهی و ابتکارات نوآورانه متمرکز بر فوتبال پوشش می دهد.

۰۳ نمای کلی زیست بوم

نمای کلی زیست بوم فناوری فوتبال

این بخش شامل موارد زیر است:

- نمای کلی زیست بوم فناوری فوتبال
- نمای کلی زیست بوم فناوری فوتبال
- نمای کلی زیست بوم فناوری فوتبال

آمار کلیدی در مورد سرمایه گذاری در فناوری فوتبال

توجه: این آمار بر اساس داده های جمع آوری شده از سال ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵ می باشد.

نوع شرکت	تعداد شرکت ها	مبلغ کل سرمایه گذاری (میلیارد دلار)	مبلغ متوسط سرمایه گذاری (میلیون دلار)
تخصصی فوتبال	۱۵	۱۲۰	۸
تخصصی ورزش	۱۰	۸۰	۸
تخصصی فناوری	۵	۴۰	۸
تخصصی دیگر	۵	۴۰	۸



داده ها و آمار

ارقام کلیدی سرمایه گذاری در فناوری فوتبال طی پنج سال گذشته، تفکیک شده بر اساس منطقه جغرافیایی، حوزه فعالیت، نوع فعالیت، نوع شرکت شرکت های اختصاصی فوتبال در برابر پلتفرم های چند ورزشی که فوتبال را نیز پوشش می دهند.

فهرست مطالب

جریان سرمایه گذاری در فناوری فوتبال

تأمین مالی بر اساس منطقه جغرافیایی

تأمین مالی بر اساس حوزه فعالیت

کشورهای دارای بیشترین جذب سرمایه

شهرهای دارای بیشترین جذب سرمایه

شرکت های برتر از نظر جذب سرمایه
ویژه فوتبال

شرکت های برتر از نظر جذب سرمایه
چند ورزشی

جریان های سرمایه گذاری در فناوری های فوتبال

۵.۹ میلیارد دلار سرمایه گذاری در فناوری های فوتبال از سال (۲۰۲۰ تا ۲۰۲۴)

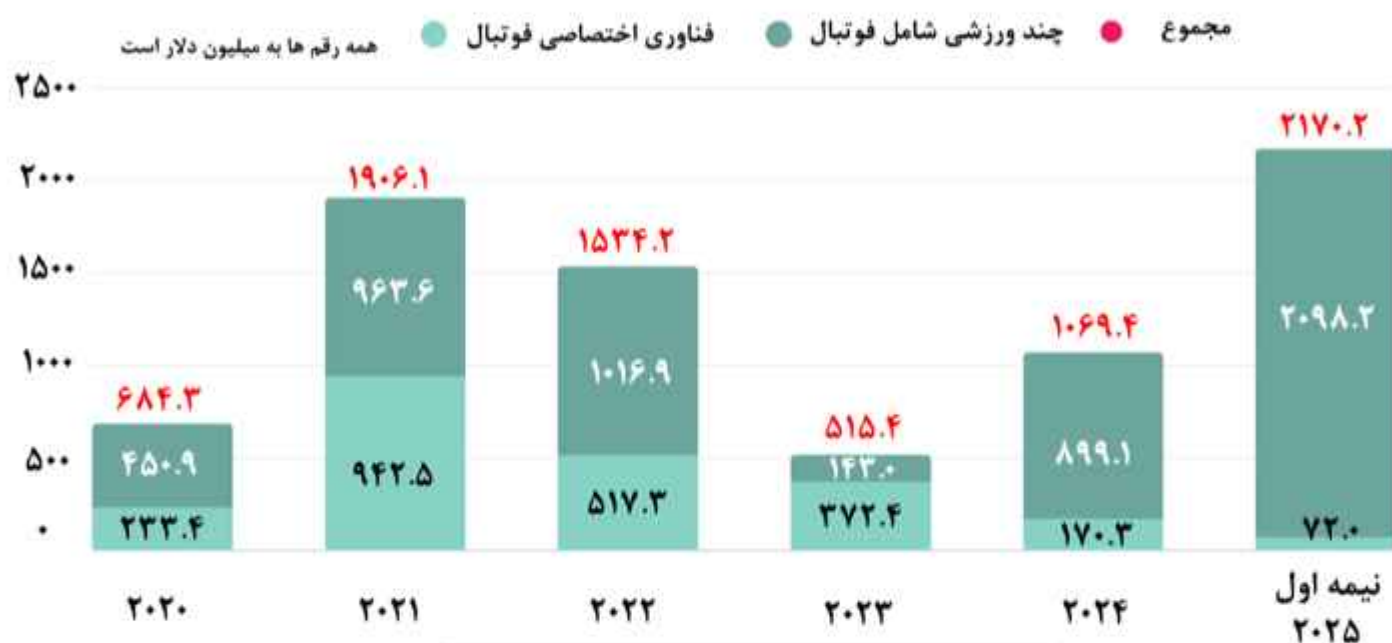
۲.۲ میلیارد دلار سرمایه جذب شده در نیمه اول سال (۲۰۲۵)

برای ارائه زمینه این گزارش، ابتدا روش شناسی آن را توضیح می دهیم. فوتبال بزرگ ترین ورزش جهان است و فناوران بی شماری را به خود جذب می کند. با این حال، این ارائه دهندگان به دو دسته اصلی تقسیم می شوند:

۱- شرکت هایی که به طور اختصاصی بر فوتبال تمرکز دارند.

۲- شرکت هایی که چند ورزشی هستند و یکی از حوزه های فعالیت آنها فوتبال می باشد.

بنابراین تحلیل ارائه شده بر همین اساس ایجاد شده و شرکت ها را به دو دسته اختصاصی فوتبال و چند ورزشی شامل فوتبال تقسیم شده اند. مجموع سرمایه گذاری ها شامل هر دو دسته است.



تعداد دفعات جذب سرمایه

۲۰۲۵	۲۰۲۴	۲۰۲۳	۲۰۲۲	۲۰۲۱	۲۰۲۰	
۹	۲۳	۲۱	۳۷	۵۴	۳۹	اختصاصی فوتبال
۹	۱۵	۴	۲۳	۲۰	۲۰	چند ورزشی شامل فوتبال
۱۸	۳۸	۲۵	۶۰	۷۴	۵۹	مجموع

تحلیل روندها

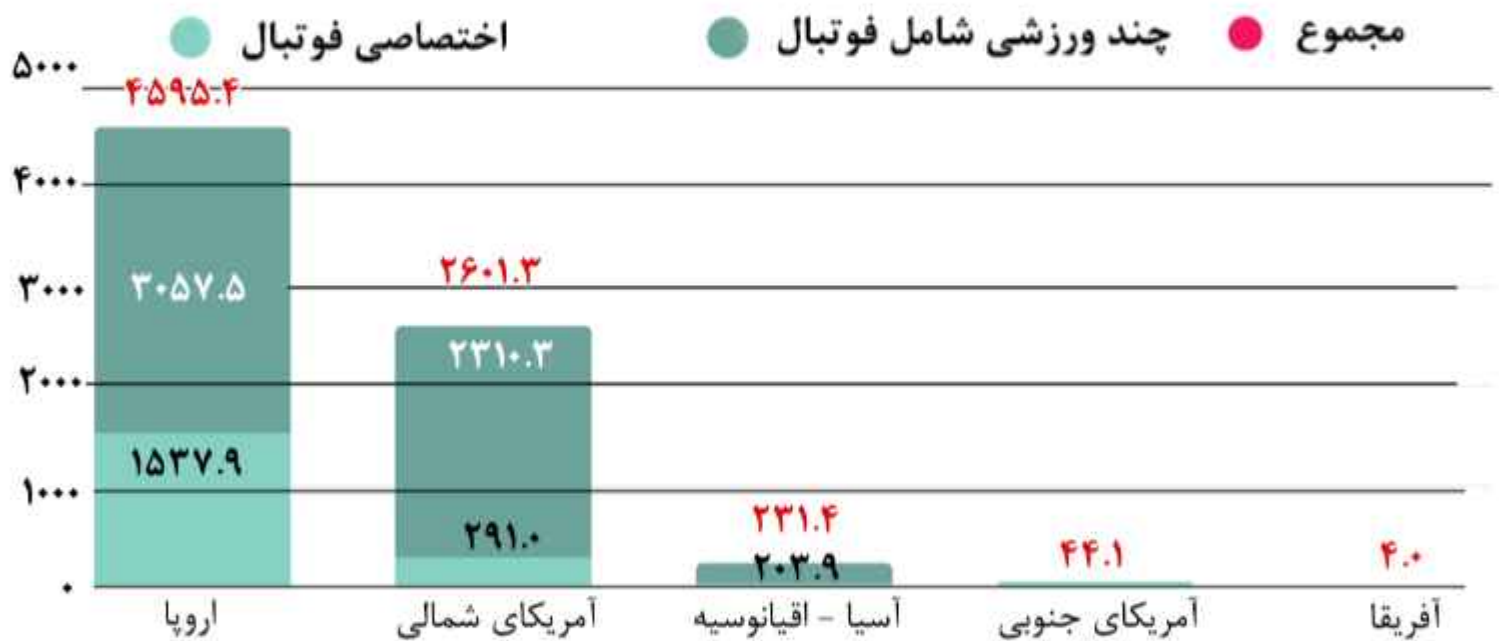
در دوره مورد بررسی استارت آپ های اختصاصی فوتبال شاهد رشد چشمگیر و سپس افت شدید سرمایه گذاری بودند سرمایه گذاری در این دسته از ۲۳۴ میلیون دلار در سال ۲۰۲۰ به رکورد ۹۴۳ میلیون دلار در ۲۰۲۱ رسید. (+۳۰۳ درصد) اما این روند به سرعت متوقف و در سال ۲۰۲۲ با افت ۴۵ درصدی مواجه شد سپس به تدریج کاهش یافت تا در سال ۲۰۲۴ به ۱۷۰ میلیون دلار رسید. در نیمه اول ۲۰۲۵ تنها ۷۲ میلیون دلار جذب شده که نشان دهنده افت ۹۴ درصدی نسبت به اوج سال ۲۰۲۱ است و در مسیر ضعیف ترین سال از ۲۰۲۰ تاکنون قرار دارد. در مقابل استارت آپ های «چند ورزشی شامل فوتبال» مسیر متفاوتی را طی کرده اند پس از رشد پیوسته از ۴۵۱ میلیون دلار در ۲۰۲۰ تا بیش از ۱ میلیارد دلار در ۲۰۲۲، سرمایه گذاری در این دسته در سال ۲۰۲۳ با افت ۸۶ درصدی به ۱۴۳ میلیون دلار رسید با این حال در سال ۲۰۲۴ ۸۹۹ میلیون دلار بازگشت و در نیمه اول ۲۰۲۵ به ۲.۱ میلیارد دلار رسید. هر چند با تعداد معاملات کمتر نتیجه گیری سرمایه گذاری در شرکت های احتمالی فوتبال به پایین ترین سطح خود رسیده در حالی که استارت آپ های چند ورزشی با تمرکز بر فوتبال سرمایه های بزرگتری جذب میکنند.

تأمین مالی فناوری فوتبال بر اساس منطقه جغرافیایی

اروپا با ۴.۶ میلیارد دلار پیشتاز است، آمریکای شمالی با ۲.۶ میلیارد دلار در رتبه دوم قرار دارد.

در فاصله سالهای ۲۰۲۰ تا نیمه اول ۲۰۲۵، اروپا با جذب ۴.۶ میلیارد دلار در ۱۷۳ مرحله سرمایه گذاری بی رقیب در صدر جدول قرار دارد آمریکای شمالی با ۲.۶ میلیارد دلار در ۵۱ مرحله در رتبه دوم قرار دارد اما برخلاف اروپا، بخش عمده این سرمایه گذاریها مربوط به استارتآپهای چند ورزشی شامل «فوتبال» بوده است. ۲.۳۱ میلیارد دلار)، در حالی که فقط ۲۹۱ میلیون دلار به شرکتهای اختصاصی فوتبال اختصاص یافته است. در منطقه آسیا-اقیانوسیه مجموع سرمایه گذاریها ۲۳۱ میلیون دلار در (۳۴ مرحله بوده) که نشان دهنده اندازه معاملات کوچکتر با تعداد مراحل نسبتا مناسب است. در آمریکای جنوبی (۴۴) میلیون دلار (۸ مرحله) و آفریقا (۴) میلیون دلار (۲ مرحله) سرمایه گذاریها بسیار محدود بوده اند. نتیجه گیری: اروپا هم از نظر حجم سرمایه گذاری و هم از نظر تنوع معاملات پیشتاز است در آمریکای شمالی، سرمایه گذاری ها تقریبا به طور کامل بر پلتفرم های چند ورزشی متمرکز می باشند در سایر مناطق جهان راه حل های فناورانه مرتبط با فوتبال همچنان با کمبود سرمایه مواجه می باشند.

سرمایه گذاری بر اساس منطقه جغرافیایی (۲۰۲۰ - نیمه اول ۲۰۲۵)

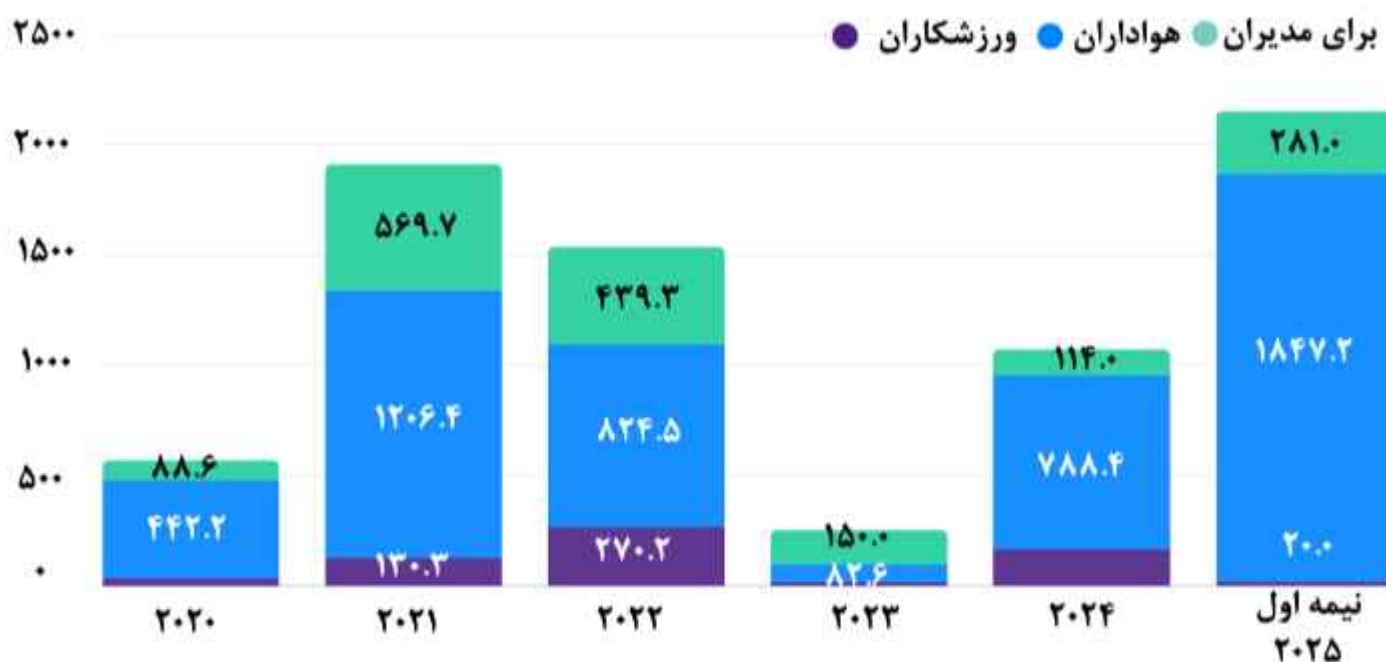


تعداد مراحل جذب سرمایه (۲۰۲۰ - نیمه اول ۲۰۲۵)

آفریقا	آمریکای جنوبی	آسیا - اقیانوسیه	آمریکای شمالی	اروپا	
۲	۸	۲۲	۲۵	۱۱۶	اختصاصی فوتبال
-	-	۱۲	۲۶	۵۷	چند ورزشی شامل فوتبال
۲	۸	۳۴	۵۱	۱۷۳	مجموع

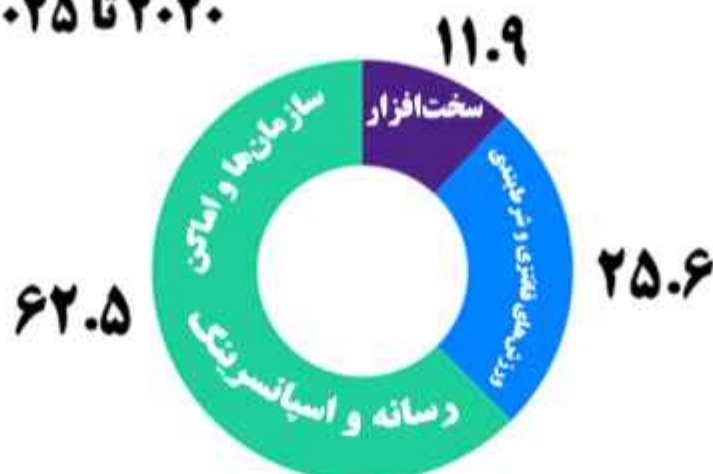
تامین مالی بر اساس حوزه فعالیت

در فاصله سالهای ۲۰۲۰ تا نیمه اول ۲۰۲۵، بیشترین سرمایه گذاری در فناوری فوتبال به حوزه «هواداران و محتوا» اختصاص یافته است حدود ۶۳٪ از کل سرمایه گذاریها که در سالهای ۲۰۲۴-۲۵ به ۸۲٪ افزایش یافته است. این رشد عمدتاً ناشی از معاملات بزرگ شرکت هایی مانند Sorare ۷۳۹ میلیون دلار و OneFootball (۴۹۷ میلیون دلار) بوده است. پس از موج Web/NFT در سال ۲۰۲۱ بازار به سمت ابزارهای SaaS و راهکارهای داده محور برای تعامل با هواداران حرکت کرده است حوزه مدیریت و سازماندهی با ۲۶٪ در رتبه دوم قرار دارد با شرکت هایی مانند Genius Sports ۷۳۹ میلیون دلار DAZN Pixellot Teamworks و WSC Sports که نقش کلیدی داشته اند. حوزه «فعالیت و عملکرد» با ۱۲٪ در رتبه سوم قرار دارد که در سال ۲۰۲۴ با سرمایه گذاری در TOCA Football ۲۰۶ میلیون دلار Veo Kinexon و دیگران رشد قابل توجهی داشته است. نتیجه گیری سرمایه گذاری ها از هیجانات Web به سمت راهکارهای مقیاس پذیر محصول محور و خدمات باشگاهی حرکت کرده اند.



تفکیک سرمایه گذاری بر اساس زیرحوزه ها

۲۰۲۵ تا ۲۰۲۰



کشورهای دارای بیشترین جذب سرمایه

فرانسه در مجموع پیشتاز است، آلمان در رتبه دوم؛ بریتانیا و آمریکا در صدر فهرست چندورزشی ها

در فاصله سال‌های ۲۰۲۰ تا نیمه اول ۲۰۲۵، فرانسه با اختلاف در صدر جذب سرمایه جهانی در حوزه فوتبال قرار دارد — تقریباً تمام این سرمایه‌گذاری‌ها مربوط به **Sorare** بوده است (۷۳۸ میلیون دلار در ۴ مرحله، اوج آن در سال ۲۰۲۱ با ۷۲۸ میلیون دلار). فعالیت‌های اخیر در فرانسه محدود بوده و شامل مراحل کوچکی مانند **Arenametrics** (۸۸ میلیون دلار) و **Playse** (۱ میلیون دلار) در سال ۲۰۲۴ می‌شود. آلمان با سرمایه‌گذاری‌های مرتبط با **OneFootball** در رتبه دوم قرار دارد (۴۷۷ میلیون دلار از ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۲). سرمایه‌گذاری‌ها از ۶۵ میلیون دلار در ۲۰۲۰ به ۳۰۵ میلیون دلار در ۲۰۲۲ رسید، اما سپس سقوط کرد. از آن زمان فقط **Prematch** (۷ میلیون دلار در ۲۰۲۳) موفق به جذب سرمایه شده است. آمریکا با ۲۹۰ میلیون دلار در رتبه سوم قرار دارد، اما در ۱۸ ماه اخیر به رتبه اول در حوزه «اختصاصی فوتبال» رسیده — با ۱۳۰ میلیون دلار در ۶ مرحله. این رشد نشان‌دهنده افزایش اعتماد سرمایه‌گذاران به بازار فوتبال آمریکا در آستانه جام جهانی ۲۰۲۶ است.

اختصاصی فوتبال از سال ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵

کشور	مقدار	دوره سرمایه گذاری
 فرانسه	۷۳۵.۰	۱۰
 آلمان	۴۹۸.۹	۱۵
 آمریکا	۲۹۰.۰	۲۴
 انگلیس	۱۳۰.۰	۲۶
 برزیل	۴۳.۵	۷

اختصاصی فوتبال از سال ۲۰۲۴ تا نیمه اول ۲۰۲۵

کشور	مقدار	دوره سرمایه گذاری
 آمریکا	۱۳۰.۰	۶
 انگلیس	۴۳.۷	۷
 پرتغال	۱۳.۰	۱
 امارات	۱۰.۰	۱
 فرانسه	۹.۸	۲

شهرهای دارای بیشترین جذب سرمایه: برلین، پاریس و لندن در صدر، نیویورک و لس آنجلس در رقابت با آنها

در فاصله سالهای ۲۰۲۰ تا نیمه اول ۲۰۲۵، برلین با جذب ۴۹۸ میلیون دلار سرمایه در حوزه فناوری فوتبال، پیشتاز شهرهای جهان بوده است — عمدتاً به لطف OneFootball. پاریس با ۴۷۷ میلیون دلار در رتبه دوم قرار دارد، که تقریباً تمام آن مربوط به Sorare است. لندن با ۲۴۰ میلیون دلار در رتبه سوم قرار دارد، با شرکتهایی مانند GreenPark Sports، Copa ۱۰ و دیگران. نیویورک و لس آنجلس نیز در جمع پنج شهر برتر قرار دارند، هرچند سرمایه‌گذاری‌ها در آن‌ها بیشتر به شرکت‌های چندورزشی شامل فوتبال اختصاص یافته است. شهرهای دیگر مانند آستردام، سائو پائولو، دوی و ورشو نیز در سال‌های اخیر شاهد رشد بوده‌اند.

لیست برخی از شرکت‌هایی که در ورزش فوتبال سرمایه‌گذاری کرده‌اند.

مجموع سرمایه گذاری	شهر	توضیحات	اسم شرکت
738.4	Paris	مجموعه‌های دیجیتالی	 Sorare
476.9	Berlin	پلتفرم رسانه‌ای فوتبال	 OneFootball
170.0	Costa Mesa	تجهیزات هوشمند فوتبال	 TOCA Football
47.0	Austin	پلتفرمی برای ضبط و ثبت لحظات	 TraceUp
40.0	Paphos	گروه یا استودیوی سازندهی بازی‌های ویدیویی	 Strikerz
40.0	London	ابزار / سامانه‌ی پایش عملکرد بازیکنان فوتبال	 Playermaker
38.5	Manchester	بازار آنلاین کالاهای مرتبط با فوتبال	 Classic Football Shirts
38.2	Sao Paulo	پلتفرم فوتبال فانتزی (بازی مدیریت تیم مجازی)	 Rei do Pitaco
35.0	Stockholm	بازی آنلاین فوتبال همراه با آیتیم‌های قابل جمع‌آوری	 Goals
21.0	San Francisco	مشاوره ورزشی	 Matchday

شرکت های دارای بیشترین سرمایه گذاری (سایر حوزه های فوتبال)

رسانه های ورزشی و پخش آنلاین در صدر؛ فناوری بلیت فروشی و عملکرد ورزشی میدان را گسترش می دهند در فهرست Football Also شرکت DAZN در صدر قرار دارد، پلتفرمی که تسلط آن در زمینه ی پخش ورزشی آنلاین از سایر رقبا بسیار فراتر است. پس از آن، شرکت های theScore، Genius Sports، Teamworks و Cosm قرار دارند که هر یک نمایانگر حوزه های مختلفی از پلتفرم های یکپارچه رسانه های موبایلی و فضاهای تماشانگر هستند. شهرهای لندن و نیویورک به وضوح مراکز اصلی این حوزه محسوب می شوند، چرا که هر یک سه بار در این فهرست ظاهر شده اند در میان دیگر شهرها نیز، شهرهای دورهم (Durham)، لس آنجلس و نیویورک پنج جایگاه از ده جایگاه برتر را به خود اختصاص داده اند. رده های دیگر مربوط به شرکت های فعال در حوزه های پلتفرم های بلیت فروشی (SeatGeek و TickPick)، راهکار های رسانه ای (Minute Media)، تولید خودکار ویدئوی ورزشی (Pixellot) و پلتفرم محتوای ورزشی (Barstool Sports) است.

مجموع سرمایه گذاری	شهر	توضیحات	اسم شرکت	
1827.0	London	پلتفرم پخش آنلاین ورزشی	DAZN	1
375.0	Durham	پلتفرم یکپارچه برای تیم های ورزشی	Teamworks	2
330.0	London	راهکارهای داده ی ورزشی	Genius Sports	3
251.3	Toronto	اپلیکیشن رسانه ی ورزشی	theScore	4
250.0	Los Angeles	فضای تماشانگر و تجربی	Cosm	5
250.0	New York City	پلتفرم بلیت فروشی	TickPick	6
238.0	New York City	موتور جستجوی بلیت	SeatGeek	7
190.0	London	راهکارهای رسانه ای ورزشی	Minute Media	8
177.0	Petah Tikva	تولید خودکار ویدئوهای ورزشی	Pixellot	9
163.0	New York City	پلتفرم محتوای ورزشی	Barstool Sports	10



روندها و ویژگی ها

در نوآوری های فوتبال، همراه با دو مورد ویژه از توسعه های برجسته.

ده روند در فناوری فوتبال

فوتبال زنان

جام جهانی فوتبال ۲۰۲۶

ویژگی های استارتاپ ها

روش شناسی

فناوری های فوتبال – بخش اول

تأثیر فناوری بر خود بازی چگونگی تغییر فوتبال از نظر شیوهی بازی، داوری و تجربهی تماشای مسابقه.

نقش فزایندهی فناوری در داوری

با وجود تردیدهای اولیه فناوری در داوری دیگر استثنا نیست بلکه به قاعده تبدیل شده است از VAR و سیستم های نیمه خودکار آفساید در تورنمنت های فیفا و یوفا تا ابتکارات تازه در بوندس لیگا این روند شتاب گرفته است. در فصل ۲۶-۲۰۲۵ داوران آلمانی تصمیمات VAR را در ورزشگاهها اعلام خواهند کرد و از رهگیری سه بعدی مبتنی بر هوش مصنوعی برای ردیابی ۲۱ نقطه بدن هر بازیکن استفاده می شود شرکت های KINEXON و TRACAB در حال گسترش این ابزار ها هستند تا پایش عملکرد و داده ها به طور کامل با فوتبال تلفیق شود.



احیای WEB۳ توسط فیفا

فیفا بلاک چین جدید خود را بر بستر Avalanche Subnets راه اندازی کرده و مجموعه های دیجیتالش را روی زنجیره ی اختصاصی خود منتقل می کنند. این اقدام کنترل بیشتری بر نوآوری و تجربه ی هواداران به همراه دارد پروژه هایی مانند فروش حق خرید بلیت با پرداخت های درون زنجیره ای آغاز شده اند و نشان می دهند وب ۳ در ورزش به سوی مدل های تازه مالکیت و تعامل هواداری پیش میرود.



ورزشگاه آینده از راه رسیده است

شرکت Populous طرح ورزشگاه محمد بن سلمان را در ریاض معرفی کرده؛ سازه ای ۴۵ هزار نفره با سقف زمین و نمایشگر LED قابل تغییر که بین فوتبال کنسرت و مسابقات eSport جابه جا می شود نماهای بیرونی با فناوری HoloBox قابلیت پخش زنده و تعامل مجازی دارد. این ورزشگاه خانه ی احتمالی الهلال و النصر و میزبان جام جهانی ۲۰۳۴ خواهد بود.



نوآوری برای تجربهی هواداران معلول و کمینا

در جام جهانی ۲۰۲۶ سیاتل استارتاپ One Court نخستین یخش لمسی فوتبال را معرفی خواهد کرد. نابینایان و کم بینایان با دستگاه هایی که لرزش و صدا را از جریان بازی منتقل می کنند، مسابقه را حس خواهند کرد. این طرح بازتاب تلاش های نو برای فراگیری و دسترس پذیری ورزش با بهره گیری از فناوری است.



فناوری های فوتبال – بخش دوم

رسانه، بازیهای ویدیویی و اکوسیستم هواداری جدید جایی که سرگرمی تعامل و فرهنگ دیجیتال شکل تازه ای از ارتباط هواداران با فوتبال ایجاد می کنند.

رشد قالب های فوتبالی مبتنی بر سرگرمی

لیگ Kings League که در ۲۰۲۲ توسط جرارد پیکه ایجاد شد، موجی تازه از فرمت های فوتبال ترکیبی میان ورزش، سرگرمی و فرهنگ تولید محتوا را پایه گذاری کرد. با فعالیت در پنج کشور و برنامه گسترش به عربستان در ۲۰۲۵ و آمریکا در ۲۰۲۶، این لیگ الگوی فوتبال نسل جوان با سرعت بالا و تعامل مستقیم شده است. هم راستا با Ballers League و Icons League در آلمان، آمریکا و بریتانیا، این مدل ها بر تجربه دیداری پرتحرک و ترکیب ورزش و سرگرمی تمرکز دارند - مخاطبان زیر ۳۵ سال، محور اصلی آن هستند.



رشد همگرایی بین فوتبال و بازی های ویدیویی



بازی FIFA Rivals محصول همکاری فیفا و Mythical Games، شروع موج جدیدی از رقابت با محور مالکیت دیجیتال و مسابقات PVP است. با بیش از یک میلیون دانلود در شش هفته نخست و بیش از پنج میلیون کاربر، این پلتفرم یکی از سریع ترین بازی های وب ۳ در سال ۲۰۲۵ است. همچنین MLS بازی های زنده را از طریق Fantasy Premier League و EA Sports FC Mobile بخش می کند که نشان دهنده ادغام گسترده فوتبال با دنیای گیمینگ از موبایل تا بلاک چین است.

رسانه های ورزشی با محوریت تولید کنندگان محتوا

پس از جذب میلیون ها بیننده در جام جهانی ۲۰۲۲، کازیمرو میگوئل با پلتفرم خود CazéTV گام تازه ای در رسانه سازی خلاق برداشته است. این پلتفرم تمام بازی های جام جهانی ۲۰۲۶ را پخش خواهد کرد و جایگاه تولید کنندگان محتوا را به عنوان پخش کنندگان معتبر تثبیت می کند. با ترکیب طنز، فرهنگ و تعامل، این نوع پوشش رسانه ای ارتباط جدیدی میان تورنمنت های جهانی و هواداران مدرن ایجاد می کند.



فناوری های فوتبال – بخش سوم

مالکیت داده و کسب و کار فوتبال، سازوکارهای در حال تحولی که کنترل، پاسخگویی و ارزش آفرینی در دنیای مدرن فوتبال را شکل میدهند.

مالکیت هواداران؛ آزمایشی در جریان

در ژوئن ۲۰۲۴ باشگاه واتفورد اعلام کرد قصد دارد ۱۰٪ از سهام خود را از طریق تأمین مالی جمعی دیجیتال به ارزش ۱۷.۵ میلیون پوند به فروش برساند. سهام از ۱۲.۴۴ پوند شروع شد و به هواداران امکان میداد بخشی از تیم و مسیر صعودش را حمایت کنند هزاران نفر از طریق پلتفرمهای Republic و Seedrs مشارکت کردند تا این ابتکار را به یکی از بزرگترین پروژه های سرمایه گذاری فوتبالی انگلستان تبدیل کنند اما تا ژوئن ۲۰۲۵ طرح لغو و تمامی مبالغ بازگردانده شد. با وجود شکست اجرایی این تجربه بخشی از حرکت روبه گسترشی برای تأمین مالی مستقیم هواداران، مشارکت فعال و نمایندگی واقعی در ورزش مدرن بود.



خطرات داده های ناقص و تحریف شده



پرونده ی لوکاس پاکتا نشان داد داده های ورزشی چقدر شکننده اند هنگامی که از زمینه ی واقعی جدا شوند اتحادیه فوتبال انگلیس او را به دلیل چهار مورد دریافت عمدی کارت زرد متهم کرد اما تحلیلهای مبتنی بر داده که اساس این اتهام بود بعداً توسط کارشناسان بی اعتبار شناخته شد چون شاخص ها، میانگین های کلی فصل را بدون در نظر گرفتن سبک بازی تحریف و وضعیت مسابقه در نظر گرفته بودند. اگرچه اتهامات لغو شد اما آسیب اعتباری پابرجا ماند نشانه ای از خطر جدید ورزشکاران نمی توانند از جمع آوری داده کنار بکشند، اما تحلیل های معیوب ممکن است سرنوشت حرفه ای آنها را مخدوش کند.

ظهور و فشار مالکیت چندباشگاهی

مالکیت چندباشگاهی دیگر پدیده ای تازه نیست، بلکه به ضرورتی راهبردی برای گروه های بزرگ فوتبالی تبدیل شده است. نمونه ها شامل جابجایی های اخیر FSG (مالک لیورپول) برای خرید Getafe و BlueCo (مالک چلسی) برای تصاحب استراسبورگ هستند؛ تغییری از الگوی برندمحور باشگاه های ردبول به سمت شبکه هایی بر اساس استعداد و انعطاف مقرراتی. اما شکنندگی این مدل نیز آشکار شده است: شبکه ی Partners ۷۷۷ به دلیل بدهی فروپاشید و جان تکستور از Eagle Football ناچار شد سهم خود در کریستال پالاس (Crystal Palace) را بفروشد تا از تعارض منافع رهایی یابد. گسترش سریع این شبکه ها باعث شده ریسک های مالی و مدیریتی دقیقاً همان باشگاه های نخبه های را تهدید کند که برای تقویت شان ایجاد شده بودند.



فوتبال زنان: مرز تازه‌ای برای مالکیت و نوآوری

در سال های اخیر، سرمایه‌گذاری و توجه به فوتبال زنان رشد چشمگیری داشته است؛ عامل اصلی آن ظهور مدل های مالکیت چندباشگاهی و افزایش حضور شرکت های بزرگ فناوری است. گروه هایی که همزمان مالک تیم های مردان و زنان هستند، با ایجاد زیرساخت ها و توان بازاریابی مشترک، جریان های درآمدی تازه ای برای تقویت فوتبال زنان به وجود آورده اند. وجه تمایز مدل تجاری فوتبال زنان تأکید آن بر شمول پذیری، جامعه محوری و پایداری است، نه صرفاً مقیاس اقتصادی. در همین حال، غول های فناوری با حمایت از این رشته از طریق اسپانسرینگ، حقوق رسانه ای، پلتفرم های دیجیتال و تجربه های مبتنی بر داده، آن را از یک حوزه محدود به یکی از پویاترین و سودآورترین بخش های ورزش جهانی بدل کرده اند.

مالکیت چندباشگاهی (Multi-Club Ownership)



ابتکارات شرکت های بزرگ فناوری (Big Tech Initiatives)

پروژه های به نام **Pixel FC** را معرفی کرده است؛ مجموعه ای از خالقان و مجریان فوتبال زنان که برای افزایش دیده شدن این رشته همکاری می کنند. آن ها همراه با **Powerhouse Project**، آکادمی **Pixel FC Academy** را راه اندازی کردند تا به زنان کمک کنند وارد فضای تولید محتوا و رسانه ی فوتبالی شوند. این طرح با همکاری اتحادیه فوتبال انگلیس (**FA**) آرسنال و لیورپول اجرا می شود.

متا اعلام کرد نسل جدیدی از دانشجویان ورزشکار (**cohort**) را در برنامه ی **NCAA** شرکت می دهد تا با همکاری درازمدت خود، نسل تازه ای از ورزشکاران زن را توانمند سازد.

در قالب مستند **Under Pressure: The U.S. Women's World Cup Team**، پشت صحنه ی تیم ملی زنان آمریکا را روایت می کند. این مجموعه به مخاطبان اجازه می دهد درونی ترین زوایای زندگی بازیکنان و مربیان تیم پرافتخار فوتبال زنان را ببینند. نتفلیکس همچنین حق پخش زنده ی جام جهانی ۲۰۲۷ و ۲۰۳۱ زنان را در آمریکا خریداری کرده است.

با حمایت از **Women's FA Cup** در بریتانیا و همکاری با لیگ ملی فوتبال زنان در آمریکا (**NWSL**)، در پی ارتقاء جایگاه فوتبال زنان است و با الهام از بازیکنان، باشگاه ها و سازندگان محتوا، داستان آنان را به جهانیان معرفی می کند.

جام جهانی فوتبال ۲۰۲۶: فناوری در مرکز توجه

جام جهانی ۲۰۲۶ که میان آمریکا، کانادا و مکزیک برگزار میشود گام بزرگ دیگری در مسیر تحول فناوریانه ی فوتبال خواهد بود. در قالب جدید با ۴۸ تیم و ۱۶ شهر، میزبان فناوری نقشی حیاتی در ایجاد یکپارچگی کارایی و ارتباط بین مرزی ایفا خواهد کرد از سیستم های داوری تا توپ های هوشمند و تجربه های استادیومی متصل. نوآوری های تازه فیفا شامل تشخیص نیمه خودکار آفساید تحلیل مبتنی بر هوش مصنوعی و ابزارهای هواداری واقعی و غوطه ور خواهد بود؛ همه در جهت، دقت شفافیت و مشارکت بیشتر در بزرگترین رویداد ورزشی جهان

آمار و ابعاد کلیدی

\$3.8B بر آورد هزینه های فیفا، که انتظار می رود منجر به ۴۰.۹ میلیارد دلار تأثیر بر تولید ناخالص داخلی جهانی و ۸.۲۸ میلیارد دلار منافع اجتماعی شود.

۶.۵ میلیون تماشاگر
در سه کشور میزبان پیش بینی می شود.

۱۶ ورزشگاه در
۱۶ شهر میزبان

۴۸ کشور شرکت کننده
در مجموع ۱۰۴ مسابقه ظرفیت خواهند داشت.

توپ هوشمند متصل (Connected Ball Technology)

توپ رسمی آدیداس برای ۲۰۲۶ سازگار با تمام شهرهای میزبان، دارای حسگر هوش مصنوعی برای داده ها و تحلیل های زنده ی مسابقه.



تشخیص نیمه خودکار آفساید (SAOT)

۱۲ دوربین سقفی Hawk Eye حرکات بازیکنان را در هر ثانیه با ۵۰ نقطه داده ثبت میکند و از اطلاعات توپ برای تصمیم سریعتر و گرافیک سه بعدی استفاده می نماید.



سیستم های رهگیری و عملکرد الکترونیکی (EPTS)

سیستم های نوری و پوشیدنی دارای گواهی فیفا برای ثبت دقیق موقعیت و داده های فیزیکی بازیکنان؛ مطابق پروتکل های تعریف شده ی برنامه ی کیفیت فیفا.



اعلام عمومی تصمیمات VAR در ورزشگاه ها

پس از آزمایش های فیفا و IFAB، احتمال دارد داوران نتایج نهایی VAR را مستقیماً برای تماشاگران توضیح دهند.



دوربین بدن داوران (Referee Body-Cam POV)

آزمایش شده در جام جهانی باشگاه ها ۲۰۲۵ برای نمایش شفاف دید داوران؛ دستورالعمل های رسمی از سوی فیفا در حال تدوین است.



اپلیکیشن بازیکنان فیفا (FIFA Player App)

ارائه ی آمار تحلیلی شخصی، داده های ردیابی و کلیپ های ویدئویی پس از مسابقه؛ ساخته شده در بستر داده ی استاندارد فیفا.



سرگرمی درون صندلی (In-Seat Entertainment)

همکاری فیفا با Lenovo برای ساخت نمایشگرهای شخصی در جایگاه VIP، شامل بازپخش، آمار و محتوای اختصاصی هنگام مسابقات.



شناسه فیفا (FIFA ID)

حساب کاربری واحد برای دسترسی به خدمات فیفا مانند بلیت فروشی جام جهانی ۲۰۲۶ از طریق وبسایت FIFA.com با اطلاعات شخصی و تأیید ایمیل.



Coachwhisperer

به عنوان یک فناوری نوآورانه در ارتباط زنده بین مربیان و ورزشکاران، به ویژه در محیط های تمرینی حرفه ای

چه انتظاری می توان از شما در ۱۲ تا ۱۸ ماه آینده داشت؟

با ویژگی تحلیل رفتار مربیگری، که بخشی از ابزار ارزیابی مربیگری مبتنی بر SaaS ماست، قصد داریم بر اساس داده های صوتی جمع آوری شده به سازمان ها بینش های ارزشمندی درباره عملکرد



مربیان ارائه دهیم. همراه با پایگاه مشتریانمان، موارد مورد استفاده بیشتری را پیاده سازی خواهیم کرد تا ارزش پلتفرم را افزایش دهیم. هدف ما در ۱۲ تا ۱۸ ماه آینده، گسترش به بازارهای اروپایی بیشتر است و در همین راستا، در حال آماده سازی برای جذب سرمایه Seed تا پایان سال هست

Goal Station

چه انتظاری می توان از شما در ۱۲ تا ۱۸ ماه آینده داشت؟

ما همکاری های راهبردی با رهبران فکری از لیگ برتر انگلیس، MLS و NWSL آغاز خواهیم کرد. به عنوان بخشی از گسترش فعالیتیمان در ایالات متحده، نخستین مجموعه های Goal Station را در خاک آمریکا نصب می کنیم با تکیه بر شبکه فعلی ۲۴ مجموعه در دانمارک در همکاری با شرکت Sogility، راه حل جدیدی برای تمرینات خانگی معرفی خواهیم کرد. با توجه به افزایش تقاضای جهانی برای تمرینات فوتبالی مبتنی بر فناوری، رشد بین المللی خود را از طریق شرکای محلی تسریع می کنیم و به طور مستمر عناصر ماژولار جدیدی را عرضه می کنیم تا جایگاه مان را در حوزه تمرینات عملکردی فوتبال تقویت کنیم. چه مشکلی را حل می کنید و چگونه آن را انجام می دهید؟

فوتبال مدرن فراتر از مهارت های فنی و آمادگی جسمانی است به مغزی سریع و هوشمند نیاز دارد. تمرینات سنتی اغلب این جنبه را نادیده می گیرند. Goal Station با استفاده از تمرینات پرتکرار و پرشدت، به توسعه IQ فوتبالی کمک می کند و توانایی های بازیکن در ادراک، اسکن محیط و تصمیم گیری را تقویت می کند. مربیان می توانند مهارت ها را ارزیابی کرده، پیشرفت را پیگیری کنند و برنامه های توسعه فردی مبتنی بر داده (IDP) طراحی کنند.





مروری بر اکوسیستم ، مروری جامع
بر اکوسیستم فناوری های فوتبال
شامل سرمایه گذاران برنامه های
شتاب دهی و ابتکارات نوآوری با
تمرکز بر فوتبال.

فهرست مطالب

ابتکارات اکوسیستم نوآوری
فوتبال ۲۰۲۵

نوآوران

شتاب دهنده ها، مراکز رشد
و چالش ها

رویدادهای پیش رو

اکوسیستم نوآوری فوتبال ۲۰۲۵

راه اندازی شده در سال های (۲۰۲۴-۲۰۲۵)

1		PSG Labs		Paris
2		DFB Akademie		Frankfurt
3		Polish Federation Innovation Hub		Warsaw
4		The Faktory		Alaves
5		Juventus Forward		Turin
6		Barca Innovation Hub		Barcelona
7		Fan Engagement Startup Challenge (La Liga x Sportboost)		Madrid
8		Real Madrid Next		Madrid
9		Atleti Lab		Madrid
10		Sevilla FC Innovation Center		Sevilla
11		Valencia CF Innovation Hub		Valencia
12		CeltaLab1923		Vigo
13		UEFA Innovation Hub		Nyon
14		FIFA Innovation Programme		Zurich
15		Nummer 11		Zeist
16		Burnley FC Innovation Hub		Burnley

نوآوران فوتبال: فناوری های نوظهور با بیشترین تأثیر در ۳ تا ۵ سال آینده

در این بخش از ۲۰۲۵ Football Innovation Ecosystem، رهبران نوآوری از باشگاه ها، لیگ ها و نهادهای جهانی دیدگاه خود را درباره فناوری هایی که آینده فوتبال را شکل خواهند داد، بیان کرده اند.

Carolina Chiappero



مدیر نوآوری، باشگاه فوتبال یوونتوس فکر نمی کند نام بردن از هوش مصنوعی از پیشگیری آسیب تا دوبله خودکار، فناوری های غوطه ور یا Web3 به تنهایی تحول آفرین باشند. تأثیر واقعی از ابزارها نمی آید، بلکه از باشگاه هایی می آید که جرأت آزمایش، یادگیری و تکرار دارند. نوآوری در نهایت درباره شجاعت، چشم انداز و فرهنگ است، نه فقط فناوری.



Giel Kirkels



رئیس بخش بینش و نوآوری فدراسیون فوتبال هلند (KNVB) دوربینها و حسگرهای مصرف محور فرصت های بی پایانی برای تولید محتوای ویدیویی و داده هایی فراهم میکنند که میتوان آنها را در مسابقات فوتبال پایه به اشتراک گذاشت.



Alejandro Ugarrío



مدیر Atleti Lab و معاون توسعه دیجیتال، باشگاه اتلتیکو مادرید مؤثرترین کاربردها قطعاً از ترکیب فناوری ها حاصل خواهند شد. حسگرگذاری تمام جنبه های بازی، تمرین و حتی شور و اشتیاق هواداران، پایه ای ارزشمند برای کار است. چالش این است که آن را به ارزش تبدیل کنیم یا باز کردن دیدی عمیق تر از ورزش. در اینجا، هوش مصنوعی به عنوان اهرمی اساسی برای پردازش داده ها در اهداف تاکتیکی، پیش بینی سلامت، یا ارتقاء تجربه ظاهر می شود.



Christopher Schlosser



معاون ارشد سرمایه گذاری های نوظهور، لیگ MLS ما باور داریم که فناوری کلید آینده لیگ است و فکر می کنیم MLS در استفاده از فناوری در سطح جهانی پیشگام است. در بخش سرمایه گذاری، فناوری را در سه حوزه بررسی می کنیم:



۱. چگونه بازیکنان بهتری در زمین بسازیم
۲. چگونه تعامل هواداری بهتر و جذابتری ایجاد کنیم
۳. همکاری رسانه ای جهانی ما با Apple



Jan Alessie



بنیان گذار و مدیر عامل World Football Summit همانند سایر جنبه های زندگی مان هوش مصنوعی فناوری ای خواهد بود که در ۳ تا ۵ سال آینده بیشترین تأثیر را بر فوتبال خواهد داشت. در رویدادهای WFS، شنیده ایم که چگونه باشگاه ها، لیگ ها فدراسیون ها پرندها و رسانه ها از هوش مصنوعی برای تحول در عملیات، استعدادیابی تولید محتوا و توزیع استفاده می کنند Oscar Mayo (مدیر اجرایی اتلتیکو مادرید توضیح داد که چگونه باشگاه از هوش مصنوعی برای بهینه سازی فرایندها ارائه محتوای شخصی سازی شده و بررسی قیمت گذاری پویا و زمینه محور استفاده میکند. روشی رایج در هوانوردی و هتل داری اما نادر در فوتبال Harburg بخشی از باشگاه Cadiz CF نشان داد که چگونه از هوش مصنوعی برای تبدیل داده های حجیم به مزیت های عملیاتی استفاده میکنند تا با بودجه های بسیار بزرگتر رقابت کنند.

Charles Frémont



مدیر ارشد مرکز نوآوری یوفا فناوری های پایدار بیشترین تأثیر را خواهند داشت، به ویژه زمانی که از راه حل های اثبات شده در صنایع دیگر اقتباس شوند. در حالی که نوآوری های خاص ورزشی امیدوارکننده اند، فناوری های بین بخشی مانند بهینه سازی انرژی یا مدیریت پسماند مقیاس پذیری و بلوغ بیشتری دارند و برای همکاری بلندمدت مناسب ترند.



Preeti Shetty



مدیر عامل Upshot زیرساخت های هویت و وفاداری هواداران (کیف پول ها، شناسه های قابل انتقال): عضویت های قابل حمل، پاداش های خرد، و کنترل بازار ثانویه؛ داده های بهتر با طراحی مبتنی بر رضایت. همچنین فناوری های سلامت و عملکرد ویژه زنان؛ تمرینات هماهنگ با چرخه، هشدارهای خطر، بازگشت به بازی، پیشگیری از آسیب های کف لگن و ACL.



Débora Saldanha



رئیس نوآوری، باشگاه Atlético Mineiro SAF هوش مصنوعی و بینایی کامپیوتری، خودکار سازی محتوا (در مقیاس و چندزبانه)، تبلیغات مجازی برنامه ریزی شده (درآمد جهانی)، عملکرد زنان، ورزشگاه های هوشمند



رویداد ها و همایش های پیش رو

#		Program	Date	HQ
1		Intelligence Sports Summit - Football	Sep 25	 London
2		World Football Summit Madrid	Oct 25	 Madrid
3		Soccerex MIAMI	Nov 25	 Miami
4		Social Football Summit 2025	Nov 25	 Rome
5		Confut Nordeste	Dec 25	 Recife
6		World Football Summit Riyadh	Dec 25	 Riyadh
7		SPOBIS	Feb 26	 Hamburg
8		FT Business of Football Summit	Feb 26	 London
9		FBIN Commercial Excellence Summit	Mar 26	 Budapest
10		SportsInnovation	Mar 26	 Düsseldorf
11		Saudi Football Business Summit	Apr 26	 Riyadh
12		Confut USA	Jul 26	 New York City

روش شناسی

داده های این گزارش از بررسی بیش از ۶۰۰۰ استارتاپ و نزدیک به ۵۰۰۰ معامله سرمایه گذاری در حوزه فناوری ورزشی جهانی به دست آمده است. نکات کلیدی در مورد نحوه تحلیل:

- **دامنه زمانی:** فقط معاملات اعلام شده بین ۱ ژانویه ۲۰۲۰ تا ۳۰ ژوئن ۲۰۲۵ در نظر گرفته شده اند.
- **استثناها:** شرکت هایی که قبل از سال ۲۰۰۰ تأسیس شده اند، حذف شده اند — مگر موارد خاص مانند: Fanatics
- **شمول شرکت های غیرفعال:** معاملات انجام شده در بازه زمانی مذکور حتی برای شرکت هایی که اکنون فعال نیستند نیز لحاظ شده اند.
- **منابع داده:** اطلاعات معاملات از منابع عمومی و رسانه های مختلف جمع آوری شده اند.
- **واحد پول:** تمام معاملات به دلار آمریکا (USD) گزارش شده اند. برای معاملات با ارزهای دیگر، میانگین نرخ تبدیل سال معامله استفاده شده است.
- **دقت و پوشش:** با وجود تلاش فراوان تیم برای بررسی مصاحبه ها و داده ها، ممکن است برخی موارد — به ویژه از سال آخر — ناخواسته از قلم افتاده باشند. با این حال، اطمینان داریم که گزارش ارائه شده، بازتاب دقیقی از وضعیت صنعت فوتبال است و می توان از آن نتیجه گیری های معناداری درباره مسیر آینده این حوزه داشت.
- **دسته بندی شرکت ها:** برای اطمینان از اینکه داده های سرمایه گذاری به درستی منعکس کننده سرمایه گذاری های اختصاص یافته به فوتبال باشند، شرکت ها به دو دسته تقسیم شده اند:

Football Only	استارتاپ ها و راه حل هایی که منحصراً بر فوتبال تمرکز دارند؛ محصولات، خدمات و فناوری آن ها به طور خاص برای اکوسیستم فوتبال طراحی شده اند.
Football Also	استارتاپ های چند ورزشی که فوتبال را به عنوان یکی از حوزه های فعالیت خود ارائه می دهند؛ این شرکت ها در کنار سایر ورزش ها، به فوتبال نیز خدمات می دهند.



گردآوری و تنظیم :
دکتر محمد شریعت زاده
عضو هیئت علمی پژوهشگاه علوم ورزشی