

المحاور:

- 1- مدخل عام (ظهور وتطور التكنولوجيا ، الثورة الصناعية ، الرقمنة)
- 2- مفاهيم أساسية حول (التكنولوجيا الحديثة ، الحاسوب ، النظام الثنائي ، البرمجة ، لغات البرمجة....
- 3- أنظمة التشغيل (ويندوز – الأندرويد)
- 4- صور استخدام التكنولوجيا في الرياضة
- 5- انشاء وتطوير التطبيقات والبرامج في الرياضة
- 6- استخدام التطبيقات والبرامج التكنولوجية في التدريب الرياضي
- 7- استخدام التطبيقات والبرامج التكنولوجية في المنافسة الرياضية
- 8- استخدام التكنولوجيا في المنشآت الرياضية
- 9- برامج تحليل الأداء الرياضي
- 10- مستقبل استخدام التكنولوجيا في الرياضة