

[Akceptuję](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)
[Kontakt](#)



[Laboratoria](#)
[.net](#)
[Innowacje](#)
[Nauka](#)
[Technologie](#)

[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się



- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Nowe technologie](#)

Inteligentne hula-hoop z czujnikiem ruchu



Inteligentne rozwiązania coraz częściej wykorzystywane są w sporcie. VHOOP, czyli inteligentne hula-hoop to kolejny, obok skakanki Smart Rope LED, produkt z branży fitness zaprezentowany na targach Mobile World Congress 2018 w Barcelonie. Wbudowany w nie czujnik ruchu zbiera dane, takie jak spalone kalorie, liczba obrotów czy czas treningu, a następnie przesyła do aplikacji mobilnej, gdzie są analizowane. Trend wearables, czyli inteligentnych urządzeń noszonych przez człowieka - także tych sportowych - błyskawicznie się rozwija.

Na rynku pojawia się coraz więcej inteligentnych urządzeń do ćwiczeń, które pozwalają zwiększyć jakość wykonywanych treningów. W najbliższej przyszłości rynek inteligentnych rozwiązań dla branży fitness poszerzy się przede wszystkim o urządzenia typu wearables (inteligentną odzież i akcesoria do noszenia, takie jak smartwatche), a także o coraz bardziej zaawansowane przyrządy do ćwiczeń, a nawet całe siłownie.

Inteligentne hula-hoop VHOOP składa się z ośmiu elementów, dzięki czemu można je łatwo złożyć i rozłożyć - montaż i demontaż nie powinny zająć więcej niż 2 minuty. Urządzenie dostarczane jest z ośmioma dodatkowymi obciążnikami ze stali nierdzewnej, pozwalającymi na modyfikowanie trudności treningu. Hula-hoop ma wbudowaną baterię, która po 1,5-godzinym ładowaniu wystarczy na 15 dni treningowych (po godzinie treningu dziennie).

- Z VHOOP można ćwiczyć tak samo jak z normalnym hula-hoop, ale ma ono czujnik ruchu, więc można je podłączyć za pośrednictwem bluetootha do aplikacji i np. konkurować ze swoimi znajomymi. Można zwiększać obciążenia, a także złożyć i spakować do torby, więc można ćwiczyć, gdzie się chce - mówi w rozmowie z agencją informacyjną Newseria Innowacje Hyeyoung Baek z firmy Mice Leech, dystrybuującej urządzenie.

Po pobraniu aplikacji VHOOP na ekranie smartfona otrzymamy w czasie rzeczywistym pełne dane dotyczące każdego z treningów - liczbę spalonych kalorii, długość treningu oraz liczbę wykonanych obrotów. Mamy dostęp także do pełnej historii treningów. Można się także porównywać z trenującymi na całym świecie, a nawet urządzić zawody w gronie znajomych. Urządzenie, choć znajduje się w fazie prototypu, jest już dostępne w sprzedaży w internecie za pośrednictwem portalu crowdfundingowego Indiegogo. Jego ceny zaczynają się od 79 dolarów.

- Urządzenie jest zrobione z polipropylenu i estromalu. Nie zawiera substancji toksycznych, ale jest na tyle wytrzymałe, by można było wykonywać ćwiczenia. Jednocześnie jest bardziej elastyczne niż zwykłe hula-hoop i bardzo bezpieczne - zapewnia Hyeyoung Baek.

Poza inteligentnymi przyrządami do ćwiczeń na rynek trafiają coraz bardziej zaawansowane rozwiązania dla trenujących, związane z technologią wirtualnej rzeczywistości. Black Box VR to pierwsze na świecie rozwiązanie wirtualnej rzeczywistości do profesjonalnego treningu fitness. Po założeniu gogli przenosimy się do wirtualnego świata, by w niewyobrażalnych na co dzień sytuacjach

sprawdzić możliwości organizmu i siłę mięśni. Z kolei maszyna do ćwiczeń Icaros za pomocą wirtualnej rzeczywistości pozwala trenować niemal wszystkie partie mięśni. Na urządzeniu kładziemy się w pozycji deski (z ang. plank), a w trakcie treningu prowadzimy wirtualny, futurystyczny myśliwiec.

Według danych Global Market Insights, rynek sprzętu fitness w 2016 roku był wart ponad 10 mld dol. Do 2024 r. ma on rosnać w tempie ponad 3 proc. średniorocznie. Allied Market Research zakłada, że rynek ten w 2022 roku osiągnie wartość niemal 13 mld dol.

Z danych Ministerstwa Sportu wynika, że w 2017 roku tylko co siódmy Polak w wieku 15-69 lat osiągał poziom aktywności fizycznej w czasie wolnym, jakie rekomenduje Światowa Organizacja Zdrowia.

Źródło: www.newseria.pl

<http://laboratoria.net/technologie/28313.html>

Informacje dnia: [Jak poradzić sobie z końcem wakacji? Zalecenia w sprawie mpox są racjonalne i adekwatne](#) [Przydatność organów do przeszczepu](#) [Naukowcy zbadali, jak powstają nowe słowa w mediach społecznościowych](#) [Telefony komórkowe nie powodują nowotworów mózgu](#) [Ryzyko zawału i udaru mózgu u kobiet](#) [Jak poradzić sobie z końcem wakacji? Zalecenia w sprawie mpox są racjonalne i adekwatne](#) [Przydatność organów do przeszczepu](#) [Naukowcy zbadali, jak powstają nowe słowa w mediach społecznościowych](#) [Telefony komórkowe nie powodują nowotworów mózgu](#) [Ryzyko zawału i udaru mózgu u kobiet](#)

Partnerzy