专题十　休闲体育资源——多业态开发与可持续利用

- 基础知识
  - 休闲体育资源概念（考点）
    - 休闲体育资源是指人们开展休闲体育活动所需的一切物质和非物质的条件，包括场地设施、器材设备、组织管理、资金支持等方面的资源（考点）
  - 休闲体育资源特征（重点；考点）
    - 多样性（重点；考点）
    - 公共性（重点；考点）
    - 可持续性（重点；考点）
    - 社会性（重点；考点）
    - 开放性（重点；考点）
    - 可及性（重点；考点）
    - 适应性（重点；考点）
  - 休闲体育资源类型（重点；考点）
    - 滨海类休闲体育资源（重点；考点）
    - 山地类休闲体育资源（重点；考点）
    - 森林类休闲体育资源（重点；考点）
    - 沙滩类休闲体育资源（重点；考点）
    - 草地类休闲体育资源（重点；考点）
  - 休闲体育资源开发与管理（难点；考点）
    - 休闲体育资源规划设计（难点；考点）
      - 市场调研与需求分析（考点）
      - 场地选择与规划（考点）
      - 设施建设与装备配备（考点）
      - 活动内容与项目设置（考点）
      - 安全管理与服务保障（考点）
      - 社会责任与环境保护（考点）
      - 营销推广与品牌建设（考点）
    - 休闲体育资源开发原则（难点；考点）
      - 需求导向原则（考点）
      - 多样化原则（考点）
      - 可持续发展原则（考点）
      - 经济效益原则（考点）
      - 合作共赢原则（考点）
    - 休闲体育资源管理模式（难点；考点）
      - 综合管理模式（考点）
      - 专业化管理模式（考点）
      - 社区参与管理模式（考点）
      - 政府主导管理模式（考点）
      - 民间运营管理模式（考点）
      - 科技支持管理模式（考点）
      - 生态保护管理模式（考点）
      - 文化传承管理模式（考点）
  - 数字化时代的休闲体育资源发展（考点）
    - 数字化技术在休闲体育资源中的应用（考点）
      - 大数据技术（考点）
      - 物联网技术（考点）
      - 云计算技术（考点）
      - 人工智能技术（考点）
      - 虚拟现实（VR）与增强现实（AR）技术（考点）
      - 区块链技术（考点）
    - 数字化时代休闲体育资源发展困境（考点）
      - 数字体育政策相继出台，但政策贯彻落实力度不够（考点）
      - 国民经济形势稳中有进，但数字体育市场规模有限（考点）
      - 全民健身意识日益转变，但数字体育消费活力欠缺（考点）
      - 数字技术更新迭代迅速，但体育技术应用实践滞后（考点）
    - 数字化时代休闲体育资源发展趋势（考点）
      - 政策体系逐步健全，优化休闲体育资源数字化转型环境（考点）
      - 企业发展模式得到创新，提升休闲体育资源数字化转型动力（考点）
      - 数字消费群体规模扩大，为休闲体育资源数字化转型夯实受众基础（考点）
      - 数字化技术应用，驱动休闲体育资源数字化转型高质量发展（考点）
- 热点应用
  - 上海市嘉定区翔立方体育综合体（考点）
    - 案例背景（考点）
    - 案例分析（考点）
      - 创新运营模式，激活资源潜能（考点）
      - 赛事广告并举，扩大品牌影响（考点）
      - 公益效益互哺，彰显社会担当（考点）
      - 区域联动深化，促进资源共享（考点）
      - 数字技术赋能，提升服务品质（考点）
    - 案例启示（考点）
      - 构建政企协同的生态化合作机制（考点）
      - 打造“体育 +”的产业融合生态圈（考点）
      - 建立赛事驱动的品牌价值转化体系（考点）
      - 构建公益与商业的闭环运营模型（考点）
      - 推进数字技术驱动的服务模式创新（考点）