

متاورس	Metaverse	برنامه عملیاتی	action plans
استفاده از فناوری‌های موبایل برای بهبود و تسهیل فعالیت‌های ورزشی و تناسب اندام است	M fitness	نوجوان	adolescence
وزارت ورزش	ministry of sports	تبلیغات	Advertising
اپلیکیشن‌های موبایل	mobile applications	هوش مصنوعی	artificial intelligence
تحرك	Mobility	مسابقات دوومیدانی	athletic events
یکنواخت	monotonous	تماشاگران	Audience
شبکه،	Network	واقعیت افزوده	augmented reality
عادی جدیداً	new normal	مدل خودکفایی اقتصاد	the autarky model
روزنامه	Newspaper	ورشکسته	Bankrupt
بازی‌های المپیک	Olympic Games	شاخص توده بدنی	body mass index
آموزش آنلاین	online training	ممنوعیت مرزی	border ban
فرصت‌ها	opportunities	حق پخش	broadcast rights
ورزش‌های سازمان یافته	organized sports	پخش (تلویزیونی، رادیوی و..)	broadcasting
شیوع	Outbreak	قراردادهای پخش	broadcasting deals
کشش قیمت	price elasticity	حباب	حباب
روانی	psychological	مدیریت تداوم کسب‌وکار	business continuity management
سلامت روانی	psychological health	لغو	cancellations
پیامدهای روانی	psychological ramifications	جریان نقدی	cash flow
سلامت عمومی	public health	هرج و مرج، بی‌نظمی	Chaos
قرنطینه	quarantine	باشگاه‌ها	Clubs
رکود اقتصادی	recession	مربی‌ان	Coaches
فعالیت‌های تفریحی	recreational activities	تجاری	Commercial

مدل اقتصادی منطقه‌ای ۲	REMI Model	ارتباط	communication
بانکداری از راه دور	remote banking	پیوند، اتصال	connectivity
محدودیت‌ها	restrictions	مصرف	consumption
جریان درآمدی	revenue stream	شرکت‌ها	corporations
اقدامات سیاسی	policy actions	کووید-۱۹	19-COVID
پس از کووید	post-COVID	مدیریت بحران	crisis management
جامعه فرامصنعتی	post-industrial society	ارز دیجیتال	cryptocurrency
استرس پس از سانحه	post-traumatic stress	پیگیری مشتری	customer tracking
روبات‌ها	robots	سایبرنتیک یک علم بین رشته‌ای است که به مطالعه سیستم‌های کنترل و ارتباطات در موجودات زنده و ماشین‌ها می‌پردازد	Cybernetics
کرنا ویروس سندرم حاد تنفسی	Sars-Cov	تقاضا	Demand
روند بخشی ۳	sectoral trend	پخش دموکراتیک	democratic broadcasting
رفتار بی تحرک	sedentary behavior	توسعه	development
پخش نیمه زنده، نیمه مجازی	semi-live semi-virtual broadcast	توسعه‌ای	developmental
دستگاه‌های هوشمند	smart devices	شهروندان دیجیتال	digital citizens
فاصله اجتماعی	social distance	رویدادهای دیجیتال	digital events
تعاملات اجتماعی	social interactions	مبادله دیجیتال	digital exchange
مشارکت اجتماعی	social involvement	تناسب اندام دیجیتال	digital physical fitness
ایزوله سازی اجتماعی	social isolation	تحول دیجیتال	digital transformation
شبکه اجتماعی	social network	جهان دیجیتال	digital world
فشار اجتماعی	social pressure	دیجیتالی شدن	digitalization
حمایت مالی	sponsorship	درآمد	Earnings
موفقیت ورزشی	Sport success	فاجعه اقتصادی	economic catastrophe

۲. این مدل برای تحلیل و پیش‌بینی تحولات اقتصادی و ارزیابی تأثیرات سیاست‌ها بر روی اقتصاد یک منطقه خاص مورد استفاده قرار می‌گیرد.

۳. روند بخشی به طور خاص بر تجزیه و تحلیل داده‌ها و الگوهای موجود در یک بخش خاص (مانند فناوری، بهداشت، کشاورزی و غیره) تمرکز می‌کند.

رویدادهای ورزشی	sporting events	بحران اقتصادی	economic crisis
فعالیت‌های ورزشی	sports activities	ناامیدی اقتصادی	economic despondency
مسئولین ورزشی	sports authorities	رکود اقتصادی	economic downturn
پخش ورزشی	sports broadcasting	اثرات اقتصادی	economic effects
کسب و کار ورزشی	sports business	تاثیر اقتصادی	economic impact
مسابقات ورزشی	sports competitions	پیامدهای اقتصادی	economics ramifications
مصرف ورزشی	sports consumption	بازیکنان نخبه	elite players
اقتصاد ورزش	sports economics	روندهای نوظهور	emerging trends
اکوسیستم ورزشی	sports ecosystem	استخدام	employment
آموزش ورزشی	sports education	نامزدی	engagement
امکانات ورزشی	sports facilities	لذت بردن	Enjoyment
هواداران ورزشی	sports fandom	طبیعت سرگرم کننده	entertaining nature
طرفداران ورزش	sports fans	اپیدمی	Epidemic
صنعت ورزش	sports industry	بحران اپیدمی	epidemic crisis
مدیریت ورزشی	sports management	ورزش‌های الکترونیکی	Esports
بازاریابی ورزشی	sports marketing	فعالیت‌های ورزشی	esports activities
رسانه‌های ورزشی	sports media	صنعت ورزش‌های الکترونیکی	esports industry
سازمان‌های ورزشی	sports organizations	بخش ورزش‌های الکترونیکی	esports sector
بخش ورزشی	sports sector	پروتکل‌های رویداد	event protocols
گردشگری ورزشی	sports tourism	ورزش کردن	Exercise
ذینفعان	stakeholders	بازی-ورزش	Exergame
در خانه بمان	stay at home	باز خورد	Feedback
گام شمار ۳	۳ step count	موسسات مالی	financial institutions
ترتیب استراتژیک	strategic arrangement	زیان‌های مالی	financial losses
استراوا	Strava <sup>f</sup>	منابع مالی	financial resources

تغییر ساختاری	structural change	تناسب اندام	Ftness
پایداری	sustainability	مدیر تاسیسات ورزشی	ftness facility manager
فرآیند همزیستی	symbiotic process	انعطاف پذیری	Flexibility
مخاطب هدف	target audience	لیگ‌های فوتبال	football leagues
تیم‌ها	teams	گجت‌ها، ابزارهای کوچک	Gadgets
کار تیمی	teamwork	بازی‌ها	Games
تکنولوژی	technology	بازی‌سازی	gamification
قیمت بلیط	ticket prices	برابری جنسیتی	gender equality
مسابقات	tournaments	بازی ارواح	ghost game
رسانه‌های سنتی	traditional media	بحران جهانی	global crisis
آموزش	training	اقتصاد جهانی	global economy
انتقال	transmission	دهکده جهانی	global village
لیگ قهرمانان اروپا	UEFA Champions League	دولت	government
در دسترس نبودن	unavailability	تولید ناخالص داخلی (GDP)	gross domestic (product (GDP
عدم قطعیت	uncertainty	عادت	Habit
بیکاری	unemployment	سلامتی	Health
سازمان ملل متحد	United Nations	مزیت خانگی (بازی که تیم در زمین خود بازی می‌کند)	home advantage
ورزشکاران مجازی	virtual athletes	پول داغ	hot money
واقعیت مجازی (VR)	(virtual reality (VR	انسان	,human
ورزش مجازی	virtual sports	رقابت انسانی	human competition
بازی‌های ویدیویی مجازی	virtual video games	تکنولوژی همه‌جانبه	immersive technology
جهان‌های مجازی	virtual worlds	تحلیل اهمیت-عملکرد	importance-performance analysis
برنامه جمع‌آوری بصری	visualgathering app	نوآوری	innovation
داوطلبانه	voluntary	بیمه	insurance
کاهش دستمزد	wage cut	سرمایه‌گذاری	investment
فناوری پوشیدنی	wearable technology	درآمد نیروی کار	labor income
رفاه	well-being	اوقات فراغت	Leisure

نیروی کار	workforce	منعت اوقات فراغت	leisure industry
بانک جهانی	World Bank	پخش زنده	live streaming
سازمان بهداشت جهانی	World Health Organization	تعطیلی	lockdown
ایکس باکس	Xbox	رویدادهای مهم ورزشی	major sports events
ورزش جوانان	youth sports	ماراتن ها	Marathons
		ارتباطات جمعی	mass communication
		رسانه‌های جمعی	mass media
		درآمد روز مسابقه	match day revenue
		مصرف رسانه ای	media consumption
		برابری جنسیتی	gender equality
		بازی ارواح	ghost game
		بحران جهانی	global crisis
		اقتصاد جهانی	global economy
		دهکده جهانی	global village
		دولت	government
		حقوق رسانه ای	media rights
		رویداد مگا	mega event
		سلامت روان	mental health
		رفاه روانی	mental well-being

