**Успех Sony: История гениальных изобретений**

История SONY — это история гениальных изобретений, рискованных маркетинговых решений и грандиозного успеха. А началась эта история еще в мае 1946 года, когда талантливый предприниматель Акио Марита и молодой инженер Масару Ибука открыли в Токио небольшую мастерскую радиодеталей.

«Токийская научно-исследовательская лаборатория», как назвали свое предприятие компаньоны, первое время выпускала приспособления, редко находившие своего покупателя. Первой удачей компании стала разработка и серийный выпуск коротковолновых приставок к радиоприемникам.

Акио Марита с самого начала старался строить стратегию развития компании на производстве самых современных, технологичных и востребованных товаров. Силами инженеров мастерской проводились многочисленные исследования, а результаты и открытия с ходу внедряли в производство. Так в 1951 году был создан первый японский кассетный магнитофон, а в 1957 году — транзистор, во многом определивший дальнейшее развитие японской радиоэлектроники. Но не все было гладко при внедрении транзисторного приемник на начальных стадиях на мировой рынок. Здесь они впервые применили свою стратегию.

Шаг первый – компания разрабатывает товар, отсутствующий на рынке.

Шаг второй – компания встречается с мнением специалистов маркетологов, утверждающих, что в таком товаре нет необходимости. Если приемник устанавливается в домашних условиях, то какое значение имеет его размер. Тем более, что у большого приемника, звук лучше и громче.

Шаг третий – руководство компании старательно и доходчиво объясняет все преимущества нового товара. Указывает все положительные стороны и новые возможности.

Шаг четвертый – Sony берется за производство товара беспрецедентного качества, и обеспечивает товару успех на рынке.

Эту систему компания пускала в ход сотни раз, что обеспечило ей успех.

Акио Марита и Масару Ибука осознавали возможность выхода на мировой рынок и стремились к этому всеми силами. Предпринимая шаги к осуществлению своей мечты, компаньоны уделяли большое значение имиджу компании. Устаревшее название корпорации поменяли на простое и запоминающееся SONY (sonus — «звук», sonny — «сын», sunny — «солнечный»), новым изделиям стали давать звучные имена.

По-настоящему удачным изобретением стал созданный в 1957 году первый японский транзисторный радиоприемник. Транзисторные радиоприемники во многом превзошли ламповые — они были компактными и лучше ловили сигнал. Массовый выпуск новинки начался уже под маркой SONY. С этого времени начинается история компании как всемирно известного производителя самых разных аудиоустройств.

SONY — одна из первых японских корпораций, осуществивших прорыв на мировой рынок. Инновационные проекты, задуманные Акио Маритой, часто вызывали недоверие даже среди сотрудников компании, противоречили маркетинговым исследованиям рынка. Но талантливый менеджер целиком взял на себя труд по продвижению продукции, созданию мирового имиджа компании. Акио не верил отрицательным результатам исследований, убеждал коллег в перспективности инновационных разработок. Он считал, что предложение рождает спрос, и корпорация SONY должна стать создателем самых уникальных и неповторимых предложений.

Настаивая на реализации самых последних идей, Акио Марита в итоге добивался ошеломляющих результатов. Удивительными выглядят истории первого настольного калькулятора, созданного SONY в 1964 году, системы цветного телевидения «Тринитрон» (1968), бытовой видеокамеры (1980). При создании всемирно известного аудиоплеера Walkman в 1979 году, он один во всей компании верил в успешность проекта и требовал его осуществления. В итоге было продано более 100 миллионов аудиоплееров. Это стало потрясающим примером продвижения новых, неизвестных потребителям товаров.

Ставшая к семидесятым годам крупнейшей мировой компанией по производству аудио- и видеотехники, SONY имела громадный штат сотрудников. Управление такой организацией — нелегкое дело. Чтобы обеспечить плодотворную работу многотысячного коллектива, необходима четкая, организованная система менеджмента, регулирующая взаимодействие между разными отделами. Управляющие компанией разделили всю структуру на три условные группы — бизнес-группа, проектная группа и база научных знаний. Выполняя разные функции, эти группы поддерживают друг друга, добиваются нужного результата.

Нынешние руководители корпорации во многом продолжили курс Акио Марита. Финансируя масштабные научные исследования, руководители SONY создают фундамент для создания все новых и новых оригинальных товаров. Компания поощряет изобретательскую деятельность своих инженеров, обращает внимание даже на не окупающиеся проекты. Такой подход позволяет не только использовать накопленный опыт, но и на несколько лет вперед обеспечивает компанию уникальными идеями, осуществление которых в данный момент невозможно.

Жесткая конкуренция на рынке бытовой техники и электронных развлекательных систем оправдывает инновационную стратегию SONY. Компания всегда находит, чем заинтересовать покупателей во всем мире. В конце XX столетия компания презентовала на рынке целый ряд инновационных разработок, ставшие мировой сенсацией — цифровую фотокамеру в 1997, телевизор с плоским экраном в 1998 году. Уже несколько десятилетий SONY — самая известная японская корпорация. И на протяжении всего этого времени SONY остается мировым лидером по производству качественной, доступной, надежной аудио и видео техники. Like no other («Как никто другой») — девиз компании, и SONY еще не раз сможет удивить покупателей.

Постоянная конкуренция при продаже бытовой техники и развлекательных мультимедийных систем во всем оправдывает стратегию компании Sony. Они всегда знают, как создать и подогреть интерес покупателей к своей продукции.

В конце двадцатого века компания Sony крепко закрепилась на мировом рынке. Их разработки всегда возглавляет списки продаж в любом ценовом диапазоне.

За последнее десятилетие компания продвинулась в своих разработках еще дальше, почти не оставляя шансов конкурентам.

В настоящее время, компания Sony держит штат сотрудников более ста пятидесяти тысяч человек во всех филиалах, разбросанных но всему миру. Главный центр расположен в городе Токио в Японии.

**История успеха: Nintendo**

Nintendo – знаменитая японская компания, подарившая миру огромное количество инновационных игровых устройств и культовых персонажей, известных каждому (Super Mario). Удивительно, но эта компания была основана еще в конце позапрошлого века. И уже тогда она была частью игровой индустрии. Правда, вместо консолей в Nintendo занимались выпуском игральных карт.

В этом году Nintendo отпразднует своеобразный юбилей. Компании исполнится целых 120 лет. И в мире присутствует очень небольшое количество компаний, которые могут похвастаться такой же долгой и успешной историей.

Nintendo была основана в 1889 году. У ее истоков стоял Фусадзиро Ямаути. Первым названием компании стало Marufuku, а вовсе не Nintendo, как ее принято называть сегодня. Основной деятельностью детища Ямаути с самого начала стало производство игральных карт. При этом в отличие от конкурентов Marufuku изначально делала качественные карты, которые раскрашивались вручную, а затем покрывались лаком.

В 1902 году компания начинает изготавливать карты по западному образцу, которые в то время были неведомы японцам (в Японии были свои карты, абсолютно не подходящие для классических игр – Nintendo стала первой компанией, принесшей на рынок западные карты). Ход был сделан, и уже скоро на компанию обратила внимание целая индустрия – индустрия азартных игр. Это был настоящий рывок, позволивший Ямаути серьезно поднять выручку. Стремительное развитие привело к тому, что в 1907 году Фусадзиро принимает решение о переименовании компании, называя ее Nintendo. Правда, это будет только первое из всех многочисленных изменений названия компании. Наступит время, когда рядом со словом «Nintendo» будет красоваться фамилия основателя, затем ее уберут, но добавят в конце фразу «Playing Card Company». Текущее название компания получит только в 1963 году.

Очень скоро Nintendo становится лидером на рынке. И в 1956 году Хироши Ямаути, являющийся внуком основателя, посещает США, чтобы перенять передовой опыт в управлении компанией. Из этой поездки он уяснил многое, но, пожалуй, самым основным стала идея о том, что при помощи лицензирования известных персонажей можно стимулировать продажи. Пройдет несколько лет после первой поездки Хироши в США, и он заключит контракт с Disney. Наличие всем известных персонажей на картах Nintendo серьезно увеличит продажи компании.

В 60-е годы руководство Nintendo будет искать новые направления развития. Компания попробует себя на совершенно разных рынках: сборка пылесосов, телевещание, такси, мотели, закусочные. Все эти направления провалились. А Nintendo только потеряла на них кучу денег. Впрочем, сразу же за провалом последовал неожиданный успех. Подразделение Nintendo Games предложило несколько интересных разработок, ставших впоследствии хитами. С этого момента деятельность компании изменилась. Nintendo переходит от карт к простым игрушкам.

Собственно, игрушки, перевернувшие историю Nintendo, были представлены талантливым инженером Ганпеем Екой. Это один из самых важных людей за всю историю компании, так как именно с его именем будет ассоциироваться весь ранний подъем Nintendo. В то время им было представлено три достаточно интересных игрушки: автомат для подачи бейсбольных мячей, необычная механическая рука и шутливое приспособление для тестирования уровня любви. Все это были экспериментальные проекты. Никто не полагал, что они так быстро станут основной деятельностью Nintendo. Но это произошло.

Конечно, задерживаться на таких игрушках компания не собиралась. Уже скоро стало ясно, что ее основным направлением станет развитие несколько иных конструкций – игровых консолей для дома, игровых автоматов и карманных игровых устройств. Первый опыт в новом для себя направлении, как и положено, оказался неудачным. В 1977 году Nintendo выпускает свою первую игровую приставку, которая в пух и прах проваливается на рынке. Спустя год появляется первый игровой автомат от Nintendo, который так же как и консоль не нашел своего покупателя. За несколькими провалами, наконец, последовал большой успех. Компания выпустила культовую портативную игровую платформу Game Watch (в России она была известна как «Электроника»).

Game Watch – это небольшая игровая платформа, очень похожая на современную Nintendo DS по своему дизайну. Каждый экземпляр Game Watch поставлялся с вшитой в него игрой. Сменить игру на каком-то конкретном устройстве нельзя – для этого нужно приобретать новое устройство. Во многом это ограничение было вызвано тем, что задний фон каждой игры был напрямую прорисован в Game Watch. Само устройство было достаточно простым. Работало на часовых батарейках. Это было просто, но в то же время настолько занимательно, что отбоя от покупателей не было. По тем временам Game Watch оказалась феноменально успешной игровой платформой. Было реализовано более 10 миллионов экземпляров приставки. В это же время компания начинает активно продвигаться за пределами Японии. В 1980 году был открыт филиал Nintendo в США.

После первого успеха компании последовал и второй. Талантливый инженер Шигеру Миямото решил переделать игровой автомат Radar Scope. В итоге вместо провального на тот момент изделия вышел ныне легендарный Donkey Kong. Так, в 1981 году мир увидел одну культовую игру и сразу двух ныне легендарных персонажей. Кроме самого Donkey Kong в игре присутствовал братец Марио (Super Mario).

Дополнительный PR Donkey Kong’у принесло еще и то, что кинокомпания Universal подала на Nintendo в суд сразу же после того, как узнала об этой популярной игре. Американцам показалось, что имя гориллы слишком сильно напоминает King Kong, права на которого принадлежали Universal. Абсурдный иск был проигран. Nintendo торжествовала. Прошло не так много времени и братец Марио уже стал обладателем своего собственного игрового автомата. Это было начало огромной серии игр, которая может сегодня похвастаться парой сотен миллионов проданных копий.

Получалось, что к этому моменту у компании уже были достаточно неплохие позиции в двух направлениях. Во-первых, портативная игровая приставка Game Watch пользовалась большим спросом. Во-вторых, игровые автоматы компании явно оправдывали потраченные на них деньги. Теперь дело было за третьим направлением – домашними консолями. И в 1983 году на территории Японии в продажу поступает приставка Family Computer, известная во всем остальном мире как Nintendo Entertainment System (NES). Через два года после появления приставки на рынке Японии, она поступила в продажу и в США. При этом продажи в США, можно сказать, начались не с нуля, так как под консоль уже было выпущено огромное количество разнообразных игр (к этому моменту под приставку уже были выпущены такие хиты, как Super Mario, Donkey Kong, Metroid, The Legend of Zelda, Castlevania и многие другие).

В самом конце 80-х годов Nintendo разразилась еще одним хитом. Была выпущена портативная игровая приставка Game Boy. Экран на жидких кристаллах без подсветки, 8-битный процессор – все это составляющие этой приставки. Она была проста, но в то же время на голову превосходила ту же Game Watch. Как и в NES для игр здесь использовались картриджи.

К этому моменту Nintendo уже является одним из лидеров в отрасли. Феноменальный успех NES (в Японии было продано 32 миллиона копий, а в США примерно 30)обеспечил компанию большим количеством наличности, необходимой для производства других приставок. При этом стоит отметить, что серьезный процент дохода компании составляли сами игры. Так, за время существования NES игры из серии Super Mario были проданы общим тиражом в 68 миллионов копий, в то время как The Legend of Zelda смогла набрать целых 11 миллионов. И эти игры выпускались самой Nintendo.

Game Boy и вовсе оказался уникальным устройством. Все дело в том, что он лидировал на рынке даже после того, как все конкуренты представили более совершенные модели аналогичных приставок. Золотые годы компании продолжились и с выходом Super Nintendo Entertainment System.Приставка была все еще хороша. Одна проблема – на рынке замаячил реальный конкурент от компании Sega. В целом, по продажам Nintendo пока еще оставалась лидером на рынке. Но всем становилось понятно, что уже скоро могут наступить реальные проблемы.

Sega сумела отвоевать часть рынка Nintendo. Но это было только начало. В 1994 году компания Sony представила миру свою удивительную (по тем временам) консоль Play Station. Надо ли говорить, что Sony стала быстро наседать на Nintendo. Кроме того, следующая консоль от Nintendo под названием 64 оказалась далеко не такой успешной, как предыдущие модели. Во-первых, она использовала уже устаревшие картриджи вместо более дешевых компакт-дисков. Итог закономерен: Sony продала более 100 миллионов копий своей приставки, в то время как Nintendo смогла похвастаться только 32 миллионами.

Кроме всего прочего, у компании еще и была провальная приставка Virtual Boy, которая вообще не смогла добиться сколько-нибудь значимых продаж. Все это определенно не радовало руководство. Ситуация несколько изменилась ближе к концу 90-х, когда Nintendo смогла заработать неплохие деньги на популярности покемонов. Но все это был лишь временный успех, так как следующая консоль компании под названием Game Cube так и не смогла снискать спрос масс.

Так и получилось, что постепенно Nintendo скатилась в достаточно интересную нишу, когда ее продукты были интересны только преданным фанатам компании. А широкие массы обходили их стороной. Казалось, что единственное, что удерживает Nintendo в этом мире – это более менее сносные продажи Game Boy. Но потом наступило просветление – Nintendo представила портативную игровую приставку DS, ставшую мгновенно популярной. За этим успехом последовал еще один – вероятно, более значимый. Вышла приставка Wii, перевернувшая весь мир и являющаяся на сегодняшний день самой продаваемой консолью. Wii, прежде всего, поразила всех своими необычными функциональными характеристиками и казуальным подходом к играм. Это было как раз то, чего так не хватало многим игрокам.

Долгое падение Nintendo закончилось. Сегодня компания вновь обретает себя. И будущее Nintendo видится очень радужным.

 **Инновации Intel**

16 декабря 1947 г.: Уильям Шокли (William Shockley), Джон Бардин (John Bardeen) и Уолтер Браттейн (Walter Brattain) из Bell Labs создали первый транзистор.

1950 г.: Уильям Шокли разработал биполярный планарный транзистор, сегодня это устройство обычно называют просто транзистором.

1953 г.: выпущено на рынок первое коммерческое устройство на базе транзистора – слуховой аппарат.

18 октября 1954 г.: на рынке появился первый транзисторный радиоприемник (Regency TR1), в нем использовалось всего четыре германиевых транзистора.

25 апреля 1961 г.: выдан первый патент на интегральную схему; его получил Роберт Нойс (Robert Noyce), впоследствии ставший одним из основателей корпорации Intel. Первые транзисторы можно было использовать в радиоприемниках и телефонах, однако новым электронным устройствам требовалось нечто более компактное – интегральные схемы.

1965 г.: провозглашен закон Мура – Гордон Мур (Gordon Moore), также один из основателей корпорации Intel, в статье, опубликованной в журнале Electronics Magazine, предсказал, что в будущем число транзисторов на одной микросхеме будет удваиваться примерно каждый год (десять лет спустя прогноз был скорректирован на каждые два года).

Июль 1968 г.: Роберт Нойс и Гордон Мур уволились из компании Fairchild Semiconductor и основали новую корпорацию, получившую название Intel (сокращение от «integrated electronics» – микроэлектроника).

1969 г.: Intel создала первую успешную транзисторную технологию на базе кремниевого затвора – PMOS. В транзисторах по-прежнему использовался затвор с диэлектриком из традиционного диоксида кремния (SiO2), однако появились новые управляющие электроды из поликристаллического кремния.

1971 г.: Intel выпустила свой первый микропроцессор – 4004. Микропроцессор 4004 имел размеры 1/8 дюйма на 1/16 дюйма (3,18х1,59 мм), содержал лишь немногим больше 2000 транзисторов и выпускался по 10-микронной производственной PMOS-технологии Intel.

1978 г.: 16-разрядный процессор 8088, содержавший 29000 транзисторов, работал с тактовыми частотами 5, 8 или 10 МГц. Важнейшее торговое соглашение с новым подразделением корпорации IBM, разрабатывавшим персональный компьютер, позже (в 1981 г.) сделало микропроцессор Intel 8088 «мозгом» нового хита на рынке – IBM PC. Успех микропроцессора 8088 позволил Intel войти в престижный рейтинг Fortune 500, а журнал Fortune назвал Intel одним из «бизнес-триумфаторов семидесятых годов».

1982 г.: создан микропроцессор 286, известный также как 80286, – 16-разрядный процессор Intel, который был способен выполнять программы, написанные для его предшественника. 286-й процессор содержал 134000 транзисторов, его тактовые частоты составляли 6, 8, 10 и 12,5 МГц.

1985 г.: выпущен микропроцессор Intel386™, в котором содержалось 275000 транзисторов – это более чем в 100 раз превосходило число транзисторов в первом микропроцессоре 4004. Он представлял собой 32-разрядную микросхему и поддерживал многозадачность, т. е. был способен выполнять несколько программ одновременно.

1993 г.: выпущен процессор Intel Pentium, насчитывавший 3 миллиона транзисторов и изготовленный по 0,8-микронной производственной технологии Intel.

Февраль 1999г.: Intel выпустила в продажу процессор Pentium III – кремниевый кристалл, содержавший более 9,5 миллионов транзисторов и изготовленный по 0,18-микронной производственной технологии Intel.

Январь 2002 г.: представлена новейшая версия процессора Intel Pentium 4 c тактовой частотой 2,2 ГГц, предназначенная для высокопроизводительных настольных ПК. Процессор выпускался по 0,13-микронной производственной технологии и содержал 55 миллионов транзисторов.

13 августа 2002 г.: Intel представила несколько технологических инноваций, вошедших в состав новой 90-нанометровой производственной технологии, среди которых были более производительные транзисторы с пониженным энергопотреблением, технология напряженного кремния, высокоскоростные медные межсоединения и новый диэлектрический материал low-k. Это был первый в отрасли пример применения технологии напряженного кремния при производстве процессоров.

12 марта 2003 г.: дата рождения революционной технологии Intel Centrino для мобильных ПК; в ее состав была включена новейшая версия процессора Intel для мобильных ПК – Intel Pentium M. Этот процессор, созданный на базе новой микроархитектуры, специально оптимизированной для мобильных ПК, выпускался по 0,13-микронной производственной технологии Intel и состоял из 77 миллионов транзисторов.

26 мая 2005 г.: дебютировал первый массовый двухъядерный процессор Intel – Intel Pentium D, содержавший 230 миллионов транзисторов и выпускавшийся по самой передовой на то время 90-нанометровой производственной технологии Intel.

18 июля 2006 г.: начался выпуск двухъядерного процессора Intel Itanium® 2, имеющего по сей день самую сложную в мире структуру и содержащего более 1,72 миллиарда транзисторов. Этот процессор выпускается по 90-нанометровой производственной технологии Intel.

27 июля 2006 г.: дебют нового двухъядерного процессора Intel Core 2 Duo – процессора, опередившего время. Этот процессор, содержащий более 290 миллионов транзисторов, создавался в нескольких передовых лабораториях мира на основе революционной микроархитектуры Intel Core с использованием 65-нанометровой производственной технологии.

26 сентября 2006 г.: Intel анонсировала, что в разработке находятся более 15 видов продукции на основе новой 45-нанометровой производственной технологии, включая семейство с кодовым названием Penryn (эволюционный шаг в развитии микроархитетуры Intel Core), предназначенной для сегментов рынка настольных, мобильных и корпоративных систем.

8 января 2007 г.: расширяя доступность четырехъядерных процессоров на сегмент массовых ПК, Intel начала продажи своего процессора Intel Core 2 Quad для настольных ПК, изготовленного по 65-нанометровой производственной технологии, а также выпустила еще два четырехъядерных серверных процессора семейства Intel Xeon. Процессор Intel Core 2 Quad содержит более 580 миллионов транзисторов.

27 января 2007 г.: Intel опубликовала данные о начале использования двух новых материалов для создания транзисторов (high-k и metal gate), которые будут применяться для изоляционных стенок и логических затворов в сотнях миллионов микроскопических

45-нанометровых транзисторов (или переключателей) в составе многоядерных процессоров нового поколения семейств Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad и Intel Xeon (кодовое наименование Penryn). На базе этих передовых 45-нанометровых транзисторов уже изготовлены первые работоспособные образцы пяти будущих процессоров.

**История успеха кроссовок Nike Shox**

В течение 16 лет NIKE стремилась создать такую модель обуви, которая не только защищает стопу спортсмена, но и способна значительно улучшать спортивные результаты.

В конце концов, мечта стала реальностью, когда NIKE изобрела NIKE Shox - самое значительное технологическое достижение со времен создания Nike Air. Специальная система поддержки и пружинящая подметка NIKE Shox обеспечивают надежную защиту от ударов и увеличение скорости выполнения упражнения. NIKE совершает очередной прорыв в технологии производства обуви.

В 70-х тренер легкой атлетики Орегонского университета Билл Боуэрман вылил жидкую резину на электрическую вафельницу. Так он создал пористую пружинящую подошву, что сделало беговую обувь более совершенной и позволило спортсменам добиваться лучших результатов. Это стало началом эры Shox.

NIKE Shox отвечает современным потребностям атлетов в эластичной подошве, которая помогает им прыгать выше, бегать дальше и побеждать на соревнованиях. Уникальная система NIKE Shox обеспечивает защиту, поддержку и комфорт для спортсменов, ждущих новых технологических усовершенствований обуви.

Кроссовки NIKE Shox были созданы для улучшения результатов спортсменов. Для этого в кроссовки была привнесена система амортизации, которая никогда до этого не использовалась - пружины из того же материала, что и бамперы болидов Формулы-1. На сегодняшний день существует три базовые модели NIKE Shox - для бега, кросс-трейнинга и баскетбола.

Кросс-трейнинг - специальный термин, введенный NIKE для многофункциональной спортивной одежды и обуви, не попадающей в категории: бег, баскетбол, теннис, аэробика и проч. Иными словами, это категория для занятий любым видом спорта, который не требует специфических элементов конструкции экипировки.

В марте 2002 года компания NIKE представила новые баскетбольные кроссовки серии Nike Shox - Nike Shox VC. Второе поколение Shox прошло самое строгое за всю историю компании исследование в научных лабораториях NIKE, где для проверки механических и биомеханических возможностей новой модели была построена высокотехнологичная баскетбольная площадка. Во всех стадиях разработки SHOX VC принимал участие Винс Картер (Vince Carter): игрок The Toronto Raptors, звезда NBA.

Дебют технологии Nike Shox, состоявшийся в феврале 2000 года, закрепил за NIKE репутацию "профессионального революционера" в области спортивной обуви. Как и ставшие легендой Nike Air, новая разработка марки стала настоящим хитом баскетбольного мира. Суть SHOX-технологий, предложенных специалистами NIKE,- колонны-пружины, расположенные в пяточной части подошвы и придающие обуви дополнительные амортизирующие свойства и устойчивость.

Второе поколение Nike Shox развивает эту идею: теперь "колонны" расположены по всей стопе до мыска, обеспечивая более чуткую реакцию на движение ноги. Верх кроссовки изготовлен по технологии "обезьянья лапа": ткань как бы обернута вокруг стопы, от пятки до пальцев, создавая ощущение невесомости и одновременно обеспечивая боковую поддержку на больших скоростях и при маневрах. Сугубо баскетбольный характер модели подчеркнут чашеобразным дизайном пяточной части: колодка обхватывает ногу, придавая стопе большую устойчивость. Легкий эластичный верх кроссовки придает общему дизайну модели изящный и актуальный вид.

Представители NIKE признают, что поколение Shox прошло максимально суровую проверку на "профпригодность": износостойкость, механику и биомеханику новых кроссовок тестировали и исследовали несколько лет. В исследовательской лаборатории NIKE была построена высокотехнологичная баскетбольная площадка, где проводились все необходимые тесты с использованием трехмерного видеоизображения и силовых платформ, позволяющих детально рассмотреть движения баскетболистов во время игры.

Главным консультантом при создании второго представителя поколения Shox стал Винс Картер - звезда команды The Toronto Raptors. Картер впервые выступит в своих "именных" кроссовках Nike Shox VC во время уик-энда всех звезд НБА в Филадельфии в феврале 2002 г.

В России кроссовки Nike Shox VC появятся в марте в сети спортивных магазинов "Делта Спорт" - официального дистрибьютора NIKE по СНГ.

Более 16 лет исследований, тестов и усовершенствований привели к появлению Nike Shox R4 - кроссовок для бега. Являясь первой моделью обуви Nike Shox, беговые кроссовки - основа и баскетбольных кроссовок, и кроссовок для кросс-трейнинга.

Nike Shox R4 дает легкоатлету ощущение, что он бежит под гору, подгоняемый ветром.

"Вдохновителем" Nike Shox был гарвардский профессор МакМахон. В начале 70-х он создал беговой тренажер, предназначенный для занятий в помещении легкоатлетического комплекса Гарвардского университета - искусственные пружинящие дорожки для повышения результатов спортсменов и улучшения их реакции во время бега с препятствиями. В результате внедрения этих дорожек результат Гарвардской команды повысился в среднем на три процента, снизилось количество травм, и скоро эти пружинящие дорожки стали производственным стандартом. МакМахон сделал то же самое в Мэдисон Скуэр Гарден и Мидоуланд Арена.

В 1984 МакМахон провел три месяца в Гарварде, работая с Лабораторией спортивных исследований Nike над разработкой ранних прототипов концепции Nike Shox "эластичная обувь на ваших ногах", ставшей основой для проекта Shox, на реализацию которого ушло 16 лет. В середине 80-х годов МакМахон приступил к работе в компании в качестве консультанта.

Обувь Nike Shox R4 предназначена для профессионалов и любителей бега, которым нужна максимальная чувствительность обуви и амортизация, плавный и наиболее мощный перенос тяжести от пятки к носку. Способность ощущать обувь как часть ноги создает импульс, необходимый атлету для продолжения бега, и улучшает его результаты в прыжках.

Пружины Nike Shox R4 и системы поддержки были смоделированы для естественного распределения давления от пятки к носку, уменьшая силу удара, комфортно, надежно удерживая ступню в колодке кроссовка. Пружины производятся из уникальной высоко упругой пены, которая также используется для амортизации удара в бамперах Формулы-1.

В автомобильной промышленности аналогичные материалы практически не изнашиваются при пробеге более 160 000 километров. Сжатие пружин служит для смягчения удара и облегчения движения ноги после соприкосновения с поверхностью. Расположенные вокруг центра ботинка, пружины действуют как трамплин. Для каждого размера кроссовок существуют свои пружины, сконструированные в соответствии с размером ноги и весом атлета.

Основные элементы дизайна системы Nike Shox - это не только концептуально новые пружины. Подметка, передняя часть кроссовка, стелька, упругие пластины - все это сделано для того, чтобы максимально эффективно взаимодействовать с системой Nike Shox. Все это позволяет достичь уникальной чувствительности при занятиях в этих кроссовках. Подметка под пяткой сделана из износостойкой резины.

Nike Shox R4 увеличивает амортизацию, потому что пружины уменьшают удар, продлевая время пика силы удара и обеспечивая оптимальное распределение давления.

В кроссовках Nike Shox R4 используются пружины в виде поршня для большей чувствительности. Nike одновременно проводила технологическую экспертизу в Лаборатории спортивных исследований Nike и испытание кроссовок ведущими легкоатлетами. Пружины кроссовок прошли механический тест, имитирующий бег более чем на 3 000 километров.

Nike Shox - наиболее протестированный продукт Nike. Создание и развитие кроссовок для бега шло одновременно с исследовательскими работами, проводимыми Лабораторией спортивных исследований Nike.

С помощью такого оборудования, как сканеры ног, трехмерные скоростные видеосъёмки и платформы "сила/давление", можно наблюдать и анализировать движения атлетов. Лаборатория спортивных исследований Nike проанализировала и обобщила требования спортсменов к показателям обуви, чтобы создать революционные кроссовки для бега.