

GUÍA DOCENTE

MÁSTER EN GESTIÓN DEPORTIVA

Curso 2024-2025

ASIGNATURA

Nombre: TECNOLOGÍA APLICADA AL DEPORTE

Tipo de asignatura: Obligatoria

Créditos: 3 ECTS

Modalidad: presencial

Idioma de docencia: castellano

Profesor de la asignatura: Xavier Boixeda

DESCRIPCIÓN

Desde cualquier tipo de calzado deportivo, pasando por los trajes de baño más ligeros, o la construcción de los estadios más conectados para interactuar directamente con el espectador, en los últimos años se han dedicado muchos esfuerzos, ingenio, creatividad y conocimientos técnicos y específicos para poder llegar a la excelencia deportiva y a una más eficiente generación de negocio en la industria del deporte. La aparición de la tecnología se ha traducido en la mejora de los resultados, del rendimiento, la seguridad, y ha contribuido a la mejora del espectáculo. En este módulo veremos cuál ha sido su aplicación, el contexto y modelo de las empresas más disruptivas del mundo y entenderemos de su importancia en la actualidad.

- Entender el valor de la tecnología para el progreso de nuestras tareas en el ámbito del deporte, sin olvidar el factor humano como eje fundamental de cada decisión.
- Comprender la revolución interdisciplinar que sucede en torno al Big Data, los nuevos dispositivos y servicios relacionados.
- Entender el impacto que estos cambios suponen para los deportistas y la forma en que analizamos su rendimiento.

Pensadores como el catalán Eduard Aibar Puentes sostienen que los estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS) constituyen una de las áreas más florecientes en el panorama internacional de investigación. Una de las realidades de este fenómeno es su interdisciplinariedad, por lo que cualquier capa social queda presa de la misma. El deporte es una de ellas y no está ajeno a la tendencia general. En particular por las atractivas oportunidades de negocio que se presentan para los inversores, ya que el deporte es un elemento de atención diaria para millones de personas en todo el mundo. Y ello, genera negocio: “Desde el calzado deportivo al traje de baño, pasando por la raqueta de tenis y la pelota de fútbol, los tecnólogos del deporte han dedicado ingenio, creatividad y conocimientos técnicos para concebir material mejor y más seguro en aras de la excelencia deportiva. Eso se ha traducido en un mejor rendimiento; un equipo mejor, más seguro y eficaz para la práctica del deporte; una medición precisa del rendimiento y una multiplicidad de formas para vivir los eventos deportivos desde todos los lugares y en todo momento” (El deporte y la tecnología: <https://www.wipo.int/ip-sport/es/technology.html>, 2016.)

* La información recogida en este documento es a título informativo y puede sufrir modificaciones en las adaptaciones de cada curso académico. La Guía definitiva estará a disposición de los estudiantes matriculados en el entorno virtual antes del inicio de cada asignatura.

OBJETIVOS

Al finalizar esta asignatura los participantes serán capaces de responder, con argumentos fundamentados, a cuestiones como las siguientes:

- ¿Qué importancia tiene la tecnología en el deporte?
- ¿Cómo influye la tecnología en la generación de ingresos?
- ¿Qué engloba la contratación de servicios tecnológicos?
- ¿Cuáles son las nuevas tendencias de la tecnología en el mundo del deporte?
- ¿Cómo se ha transformado nuestra sociedad en la era digital?
- ¿Qué son los KPIs?
- ¿Qué entendemos por Big Data?
- ¿Cómo se ha reinventado el deporte en los últimos años?

CONTENIDOS

- Las reglas del mundo digital.
 - El sportstech como subsector del deporte.
 - Las tecnologías base que están cambiando al mundo.
 - Modelos de adopción de nuevas tecnologías. La curva S.
 - Adaptarse y reaprender como las claves para subsistir
 - Nuevos retos planteados por la velocidad del cambio tecnológico actual
 - El profesional digital y procesos de búsqueda de empleo
 - Casos prácticos
- El negocio digital en el deporte.
 - Las tecnologías que están cambiando el mundo del deporte
 - 5G
 - Inteligencia Artificial aplicada
 - Realidad Virtual y Realidad Aumentada
 - Blockchain : criptomonedas, NFTs y Fan Tokens
 - Las nuevas fuentes de negocio digital
 - Casos prácticos
- La transformación digital de las entidades deportivas
 - El reto de la monetización de los fans en los negocios digitales
 - Herramientas de venta: plataformas de *ecommerce* y *ticketing*, y sus modelos de negocio
 - *Fan Relationship Management*
 - La nueva experiencia en los recintos deportivos
 - La era de los contenidos
 - Rendimiento deportivo
 - Casos prácticos

METODOLOGÍA DOCENTE

La metodología docente es una combinación de los siguientes recursos pedagógicos

- Clases magistrales que consisten en la exposición de un tema por parte del profesor acerca de los conceptos clave de la temática abordada.
- Aprendizaje dirigido a partir de la exposición de situaciones y casos reales para su análisis y debate.
- Aprendizaje autónomo a partir de la lectura previa a la sesión de clase de material seleccionado (*flipped learning*) para su posterior utilización en debate y discusión o, bien, mediante la lectura y estudio de material complementario posteriormente a la sesión de clase.
- Tutorías con el profesor, sea en modo presencial o virtual mediante el correo electrónico y/o el foro de consultas. (*descripción de los objetivos de la asignatura: clases magistrales, sesiones mixtas, visitas a empresas, etc...*)

EVALUACIÓN

La evaluación se entiende como un aspecto más en la adquisición de conocimientos. En esta asignatura se evaluará a partir de los siguientes métodos y criterios.

- Examen tipo test a realizar en el aula (100%).

El nivel de participación en clase será un corrector positivo o negativo de la nota final

La nota final se expresa en una escala de 0 a 10 puntos, con un máximo de una cifra decimal, siendo 5 la nota mínima exigida para considerar aprobada la asignatura.

PROFESORADO

Xavier Boixeda

CEO de Globick y fundador de Start-IT Studio. Ingeniero de Telecomunicaciones por la Universitat Ramon Llull y PDD por el IESE. Durante 4 años fue el responsable de los proyectos de desarrollo de las instalaciones del FC Barcelona, y con anterioridad, responsable del proyecto CRM y de atención al cliente en la misma institución. En el periodo entre 2012 y 2016 fue Director General en Onebox Ticket Management.

BIBLIOGRAFÍA

- Hill, W. Betting shops 50 years of progress.
<http://files.williamhillplc.com/media/1422/fifty-yrs-of-betting.pdf>. Lectura obligatoria.
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup*. El método *Learn Startup*: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua. Currency, New York.
- Thiel, P. (2014). *Zero to One*. De cero a uno. Cómo inventar el futuro. Ed. Crown Business.
- <https://www.amazon.co.uk/Football-Manager-Stole-Life-Beautiful/dp/0956497179>

Páginas web de consulta recomendada

- www.2playbook.com
- Sportechie.com
- Sportico.com
- Theticketingbusiness.com
- www.sportstechx.com
- www.finalscore.es

* La información recogida en este documento es a título informativo y puede sufrir modificaciones en las adaptaciones de cada curso académico. La Guía definitiva estará a disposición de los estudiantes matriculados en el entorno virtual antes del inicio de cada asignatura.

- www.palco23.com
- www.techcrunch.com
- www.crunchbase.com
- www.leanstack.com
- <http://www.forbes.com/sites/steveolenski/2016/06/07/drafting-the-perfect-partnership-when-sports-and-brands-join-the-same-team/>