

ANÁLISIS DEL SECTOR DEPORTIVO EMPRESARIAL

REFLEXIÓN DEL MERCADO LOCAL AL INTERNACIONAL

JOKIN GARATEA

GAIA– Asociación de las TICs del País Vasco

SPORTIS– Innovación Tecnológica y Social en el Deporte

LA INDUSTRIA DEL DEPORTE

- La industria del deporte constituye hoy un sector económico dos veces mayor que el automóvil y siete veces que el cine, en Estados Unidos: (*Datos de Street & Smith's Sports Group*)

Segmento	Volumen de negocio (en M de \$)	Porcentaje sobre el volumen de negocio total
Publicidad	27.430	14.1%
Ayudas a deportistas	897	0.5%
Equipos y otros bienes	25.620	13.2%
Instalaciones deportivas	2.480	1.3%
Internet	239	0.1%
Productos con licencia	10.500	5.4%
Derechos de retransmisión	6.990	3.6%
Servicios profesionales	15.250	7.8%
Entradas a espectáculos	26.170	13.4%
Patrocinios	6.400	3.3%
Gastos medicos	12.600	6.5%
Viajes	16.060	8.3%
Multimedia	2.120	1.1%
Juegos	18.900	9.7%
Gastos de operación	22.980	11.8%



Distribución aproximada de facturación de empresas relacionadas con el deporte
(miles de euros).

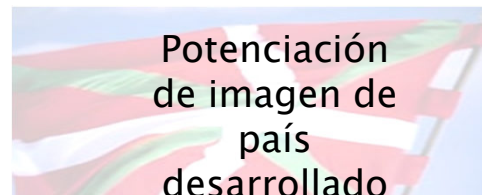
- Su actual ritmo de crecimiento es mayor que el de la mayoría de los sectores

¿CÚAL ES LA SITUACIÓN EN EL PAÍS VASCO?



SITUACIÓN DE PARTIDA

- ▶ En el País Vasco existen numerosas razones que pueden justificar la importancia del deporte como función social y la necesidad de destinar fondos públicos a su promoción y privados para su desarrollo industrial...



ESTUDIO DE IMPACTO ECONÓMICO

- ▶ Con esta motivación, Gobierno Vasco y las tres Diputaciones Forales apostaron por **clarificar su importancia económica** a través de un estudio de impacto económico del deporte en la CAV. El estudio tenía como objetivos:
 - Contemplar el Deporte no en términos de gasto presupuestario o inversión, sino en términos de actividad económica y empleo generado para distintos sectores de actividad económica del País.
 - Valorar los retornos que suponen para la Hacienda Pública vía ingresos fiscales de las actividades analizadas (IVA, IRPF e Impuesto de Sociedades)
 - Disponer de información comparativa por tipo de actividades deportivas teniendo en cuenta el valor económico y el empleo que sustentan cada una de estas actividades, en el ámbito de la CAPV, lo que facilitará la toma de decisiones de apoyo a la inversión en el futuro.
 - Calcular el efecto en cascada que se produce en la economía y en el empleo de la CAPV como consecuencia de la actividad deportiva directamente promocionada desde las instituciones vascas, Gobierno Vasco y Diputaciones Forales.
 - Facilitar una visión global de lo que representan para las actividades deportivas la aportación y apoyo por parte de dichas instituciones públicas.
 - Identificar los sectores de la economía para los que las actividades deportivas ofrecen un mayor efecto tractor.
 - En general, ofrecer una herramienta de apoyo a la decisión de inversión de recursos a distintas actividades con de carácter deportivo.

ESTUDIO DE IMPACTO ECONÓMICO

- El Modelo utilizado en el estudio, parte del análisis del GASTO DIRECTO incurrido por todas las empresas, instituciones y agentes en la práctica deportiva, a través de un riguroso análisis de campo



ESTUDIO DE IMPACTO ECONÓMICO

- ▶ El estudio se enfocó hacia la obtención de datos segmentados, en la medida de lo posible, por tipología de deporte



OTROS EFECTOS QUE SE PRODUCEN SON:

- ▶ El efecto inducido generado en la economía, que sumaría otros 324,6 millones de euros en PIB y 7.879 empleos inducidos.

Efecto inducido

324.628.962 Euros de PIB

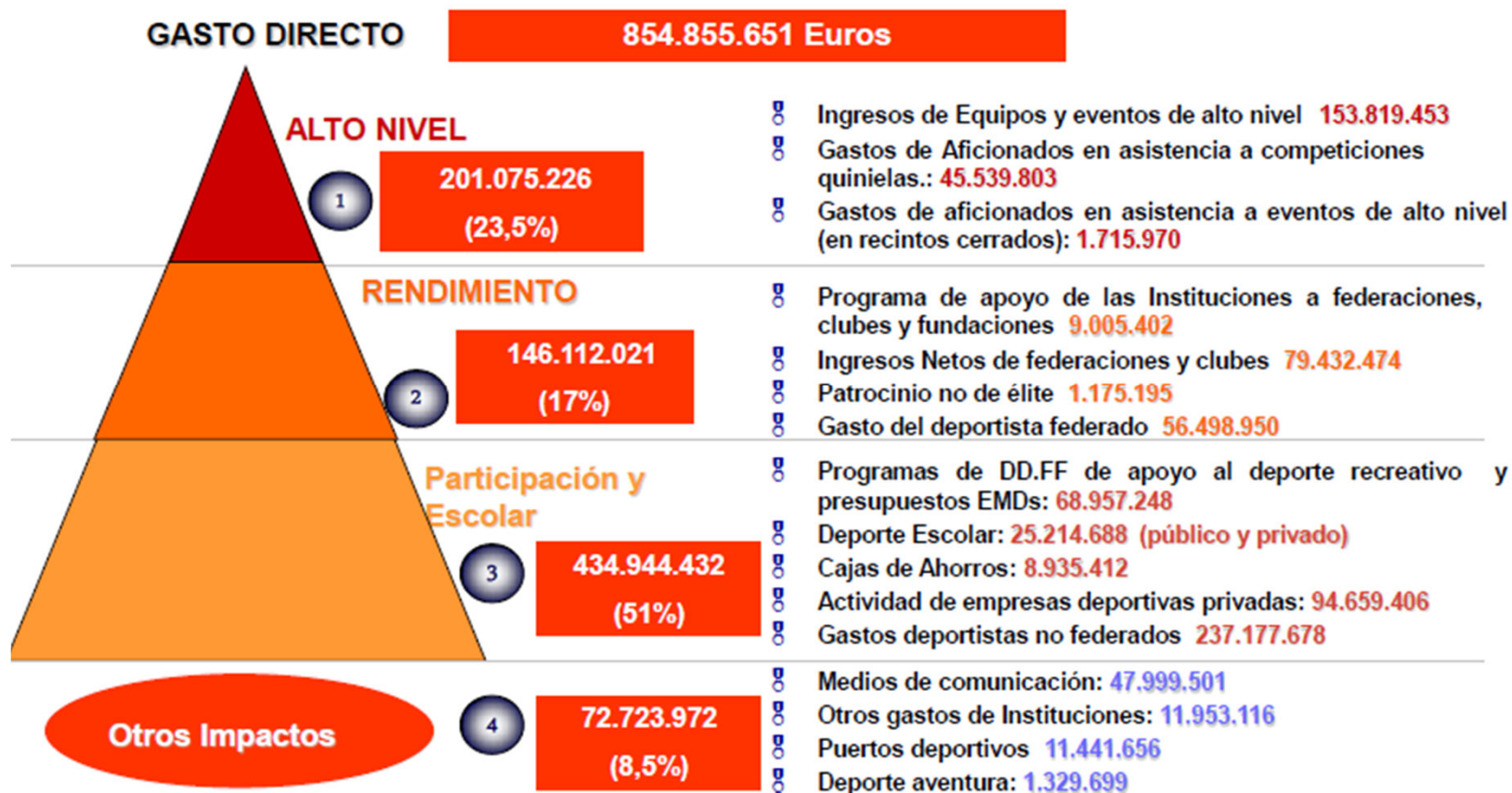
7.879 empleos inducidos

Ingresos para Hacienda(IVA, IS e IRPF)

- **Directos e indirectos: 108.058.500 Euros**

DEPORTE ESCOLAR

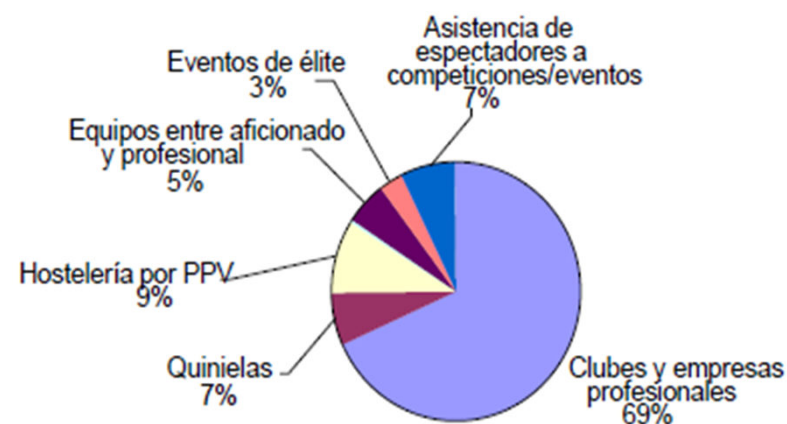
- El deporte para todos y escolar supone el 51% del total del gasto en deporte



DEPORTE DE ALTO NIVEL

- Los clubes y empresas profesionales mueven la mayor parte del dinero en el segmento del deporte de alto nivel (68%).
- Hay dos sectores claramente beneficiados por la práctica del deporte:
 - La ONLAE, tiene una recaudación en Euskadi de 24,64 millones de euros, de los cuales sólo el 56% se queda en Euskadi vía premios, retorno a los clubes e ingresos de las administraciones de loterías.
 - La hostelería, que se beneficia por un lado del pay per view con unos ingresos relacionados de 18,86 millones de euros (9,4% del ingreso del deporte de alto nivel) y por otro lado por los gastos de los aficionados que acuden a competiciones y eventos deportivos en vivo (9.465.253 euros, 4,7% de los ingresos englobados en el deporte de alto nivel).

Clubes y empresas profesionales	136.904.461	68,1%
Quinielas	13.123.000	6,5%
Hostelería por PPV	18.856.512	9,4%
Estancia de equipos visitantes	528.100	0,3%
Equipos entre aficionado y profesional	11.045.000	5,5%
Eventos de élite	5.869.993	2,9%
Asistencia de espectadores a competiciones/eventos	14.748.161	7,3%
Total	201.075.227	100,0%



RENDIMIENTO

- Los Clubes participan en gran medida (50,2%) en el gasto desarrollado en el deporte de competición o de Rendimiento, seguido del gasto individual de los deportistas federados con el 38,7%



PERFIL DE GASTO DEL DEPORTISTA VASCO

- La encuesta del perfil de gasto del deportista en Euskadi refleja que el gasto medio de los ciudadanos que practican deporte asciende a **433,3 Euros al año**.
- Dichos gastos se reparten principalmente entre prendas y material deportivo (43% del gasto total) y cuotas de gimnasios y clubes privados (14%).
- Los gastos destinados a abonos a polideportivos municipales suponen el 8,26% del total del gasto medio.** Hay que tener en cuenta que el 42,7% de los encuestados afirmaron estar abonados a un polideportivo municipal.

PERFIL DE GASTO PRACTICANTE DEPORTE EN LA C.A.V.

Tipo de gasto	Cuantía de gasto	
Prendas y calzado	93,4	284,9
Equipamiento deportivo	92,5	
Desplazamientos y viajes	86,4	
Alimentación especial	12,6	
Abono al deportivo municipal	35,8	148,4
Cuota de gimnasio y/o clubes privados	61,3	
Cursos	29,9	
Uso de instalaciones (alquileres, etc.)	21,4	
Total	433,3	

Cifras en Euros

DEPORTE COMO MERCADO PARA LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

- ▶ **De cara a las nuevas tecnologías, el deporte puede desempeñar una doble función:**
 - ⑩ Contribuir al **desarrollo de las nuevas tecnologías**, dotándolas de contenido.
 - ⑩ Actuar como **factor de equilibrio** para que el mundo virtual no aleje a los jóvenes de la práctica real de una actividad deportiva, lo que tendría innegables repercusiones negativas.

- ▶ **Las nuevas tecnologías ofrecen al mundo del deporte ventajas evidentes, permiten:**
 - ⑩ **Gestionar las competiciones deportivas:** permite una gestión más flexible y personalizada del mundo del deporte, al facilitar la circulación de la información.
 - ⑩ **Mejorar la técnica deportiva:** las diferentes personas que intervienen en el ámbito deportivo pueden aprender y mejorar constantemente sus conocimientos técnicos, ya que pueden acceder más fácilmente a las diversas fuentes de información que existen.
 - ⑩ **Sensibilizar acerca del lenguaje de la imagen:** a través del deporte, los ciudadanos (y, en particular, los jóvenes) pueden acceder a las nuevas tecnologías y, al familiarizarse con su utilización, adquirir una auténtica cultura de la imagen.
 - ⑩ **Facilitar los contactos entre aficionados:** a través de la web, los seguidores de diferentes equipos y países pueden conocerse e intercambiar sus buenas prácticas relativas a la organización de acontecimientos deportivos.

Página de la Comisión Europea: http://europa.eu.int/comm/sport/sport-and/new-tech/new-tech_overview_es.html

CAMPOS DE APLICACIÓN DE LAS TICS EN EL MUNDO DEL DEPORTE

**SISTEMAS DE GESTIÓN
DE COMPETICIONES**

INNOVACIÓN SOCIAL

**MODELOS DE
EXCELENCIA EN EL
DEPORTE**

**SISTEMAS DE
INFORMACIÓN
DOCUMENTAL**

**SISTEMAS DE
COMUNICACIÓN DE
EVENTOS**

**TECNOLOGÍAS DE
APOYO AL
ENTRENAMIENTO Y LA
MEDICINA DEPORTIVA**

CAMPOS DE APLICACIÓN DE LAS TICS EN EL MUNDO DEL DEPORTE

▶ **TECNOLOGÍAS DE APOYO AL ENTRENAMIENTO Y LA MEDICINA DEPORTIVA**

- Gestión de ritmo cardíaco, capacidad física y esfuerzo
- Tecnologías de análisis del movimiento, ingeniería biomecánica
- Tecnologías de reconocimiento de imagen

▶ **MODELOS DE EXCELENCIA EN EL DEPORTE Y SOCIEDAD**

- Responsabilidad social de la empresa y en organizaciones deportivas
- Modelo cuadro de mando integral, modelo gestión por procesos, modelo EFQM
- Modelos de innovación, organización y gestión social a través del deporte
- Salud
- Sostenibilidad, valores
- Modelos de conducta deportiva
- Formación

▶ **SISTEMAS DE GESTIÓN DE COMPETICIONES**

- Transmisión y tratamiento de datos
- Tecnologías inalámbricas para gestión arbitral
- Control de pruebas en tiempo real
- Tecnologías para equipamiento de competiciones

▶ **SISTEMAS DE COMUNICACIÓN DE EVENTOS**

- Comunicación y proyección de resultados en tiempo real
- Tratamiento de información de video digital, streaming
- Contenidos deportivos: web, TV

▶ **SISTEMAS DE INFORMACIÓN DOCUMENTAL**

- E-learning para agentes deportivos
- Redes de trabajo con Internet
- Bases de datos y fondos documentales on-line

MERCADOS: ASIA

CHINA

▶ Juegos Olímpicos de 2008 en Pekín

- En 2002, las autoridades chinas y la Comisión europea crearon el grupo de trabajo “EU-China Working Group on Digital Olympics” con el objetivo de ir configurando diversas cooperaciones científicas y técnicas entre China y Europa en el marco de las TICs
 - Para garantizar un nivel óptimo de tecnología en los JJOO se pusieron en marcha 7 laboratorios: Laboratorio de Supervisión del Entrenamiento Deportivo, Laboratorio de Psicología Deportiva, el Centro de Investigación de Medicina Deportiva, el Centro de Información Deportiva, el Centro de Investigación Nutritiva, el Centro de Entrenamiento Físico y el Centro Antidoping.
 - Impulso a los Centros Deportivos de Alto Rendimiento.: sólo en Beijing, hay 7.
- ▶ Los fondos asignados por China a la investigación científica se sitúan en el 3er lugar del mundo, después de EEUU y Japón y antes que Alemania.
- ▶ Se estima que **la Industria del Deporte tiene un valor de 5 mil millones de \$ al año.**
- ▶ Instituciones de Ciencias del Deporte de China: Instituto de Medicina Deportiva China, Instituto de Ciencias del Deporte de la Universidad Deportiva de Beijing, Instituto Chino de Ciencias del Deporte, Centro de Información deportiva de China

MERCADOS: ASIA

COREA

- ▶ Acoge varias **ferias internacionales** enmarcadas en el sector tecnológico y deportivo (SPOEX, IT Korea, SEKSeul, ExpoComm Wireless4)
- ▶ Deportivamente es un mercado potencial tal y como se vio en el Mundial de Fútbol 2002.
- ▶ Instituciones de Ciencias del Deporte en Corea:
 - Korea Sportscience Institute con tecnología punta
 - Seoul Olympic Sports Promotion Foundation (SOSFO) cuyo lema es “deporte es ciencia”.
 - Otra url interesante es: Korea Trade Information for international traders

TAIWAN

- ▶ Debido a su cercanía y a su “dependencia” con China es interesante tener en cuenta sus **programas de preparación de atletas** y sus centros de investigación.
- ▶ Taiwán cuenta con **innumerables colegios e institutos tecnológicos** y diversas áreas de investigación en deportes. Apuntamos:
 - The National Sports Training Centre
 - The National Taiwan College of Physical Education Sports con su Science Research Centre (SSRC).

MERCADOS: ASIA

JAPON

- ▶ La U.E. tiene una subvención para que 25 empresas europeas previamente seleccionadas entren en este mercado (hay que tener producto terminado); es el programa **EU Gateway to Japan** que entre los sectores que prioriza incluye Equipamiento Médico (1º), Tecnologías de la Información (2º) y Ocio y Tiempo Libre (7º).

SINGAPUR

- ▶ El gobierno de Singapur está muy interesado en promover temas relacionados con la salud y el ocio.
- ▶ Mediante un informe del año 2011, el gobierno hacía público el papel que en deporte debía jugar el país, aconsejando una serie de estrategias o recomendaciones en diferentes aspectos: tecnológicos, de organización, de promoción interior y exterior del deporte del país, etc.

MERCADOS: AUSTRALIA

- ▶ Los Juegos Olímpicos de Sydney de 2000 impulsaron en 1.994 el **Programa Olympic Athlete Program (OAP)**
- ▶ Australia cuenta además con otra serie de programas como SportNet, National Sport and Recreation Online Network, que trabaja con la Comisión Australiana de Deportes (ASC) y Telstra, una compañía de telecomunicaciones australiana
- ▶ **La Australian Sports Technology Alliance (ASTA) está alineada con los objetivos de la Asociación Internacional de Ingeniería y Deporte**, con un enfoque particular en la región de Asia y el Pacífico. Persiguen desarrollar alianzas profesionales y redes de conocimiento en áreas de ciencias del deporte y tecnología a través de grupos de trabajo internacional, conferencias, seminarios
 - ASTA tiene un acuerdo con la Asociación Japonesa de Ingeniería y Deporte para la transferencia de tecnología en la región asiática y del Pacífico
 - El ASC o Comisión Australiana de Deportes tiene entre sus diversos programas de apoyo al deporte el AIS o Australian Institute for Sport. Este instituto del deporte cuenta con una unidad de rendimiento dirigido al desarrollo de la élite deportiva australiana
 - Esfuerzo en **desarrollar redes y grupos de trabajo con soporte Internet**. el NSIC o National Sport Information Centre, contribuye a los objetivos del ASC facilitando el acceso a información y servicios relacionados con el deporte: bases de datos, calendarios, textos, videos. El NSIC es miembro del International Association of Sports Information y trabaja activamente con los miembros del Australasian Sport Information Network.

MERCADOS: EEUU

- ▶ Datos varios:
 - **Hay ferias deportivas y electrónicas** de interés, sobre todo en Nueva York enero
 - La NASA tiene varios programas de transferencia tecnológica, algunas con aplicaciones en salud y deportes.
 - Existe un directorio de empresas deportivas de pago que podría resultar muy práctico, así como la web <http://www.sportsvenue-technology.com/> sobre empresas proveedoras de tecnología para infraestructuras deportivas.
 - Ciudad clave para el sector deportivo: **Los Ángeles**
- ▶ Empresas:
 - Oregon Scientific con productos tipo pulsómetros, podómetros, cronómetros... Tiene cubierto el mercado norteamericano, europeo y español con diferentes divisiones;
 - Skill Technologies Inc., empresa de Arizona que desarrolla sistemas en 3D y en tiempo real de medición del movimiento así como software de análisis.
- ▶ **Centros de Alto Rendimiento coordinados por el Comité Olímpico Norteamericano:**
 - Colorado Springs Olympic Training Center
 - United States Olympic Education Center Northern Michigan University
 - Lake Placid Olympic Training Center:
 - Chula Vista (ARCO) U.S. Olympic Training Center
- ▶ Otros:
 - La comunidad médica deportiva americana; la Sociedad biomecánica dedicada a crear un forum para el intercambio de información e ideas sobre investigación en biomecánica; El National Athletic Trainer's Association; North American Sport Library Network (NASLINE) fundada en 1.989, ...

MERCADOS: LATINIAMÉRICA

CUBA

- ▶ Prioridad concedida a la práctica deportiva. Algunos organismos destacados:
- ▶ **INDER, Instituto Cubano del Deporte, Educación Física y Recreación.** Está formado por
 - El DAEI, Departamento de Análisis y Evaluación de la Información del Sistema de la Cultura Física y el Deporte de Cuba.
 - El CINID, Centro de Investigación e Informática del Deporte de Cuba. Constituye una unidad de servicios científico-técnicos.
- ▶ **FORUM de Ciencia y Tecnología**, desarrollado por el DAEI y CINID. Es foro de presentación de la aplicación de la tecnología al deporte por parte de universidades y expertos.
- ▶ El Laboratorio Anti-Doping del IMD, Instituto de Medicina del Deporte de la Habana
- ▶ **Cubadeportes S.A.:** empresa con los derechos exclusivos para comercializar todos los productos y servicios relativos al deporte cubano.

CHILE

- ▶ El Instituto Nacional de Deportes es el homólogo al Consejo Superior de Deportes del estado español y el competente para coordinar todas las políticas deportivas en Chile
- ▶ La empresa Art Oficio desarrolla tecnología para el Centro de Alto Rendimiento de Santiago.

BRASIL

- ▶ Copa Mundial de fútbol 2014
- ▶ Juegos Olímpicos 2016
- ▶ Destaca una empresa brasileña llamada Terrazul,, una de las principales productoras de softwares / programas informáticos dirigidos para las áreas de Deporte y Salud

MERCADO: EUROPA

SUIZA

- En Suiza están ubicados.
 - El World Federation of Sporting Goods Industry
 - Y las empresas SportAccess, que desarrolla sistemas de acceso con tarjetas chip multifunción y Compex y Leica GeoSystems AG, empresa con varias filiales por todo el mundo con sistemas de medición de última generación y con diferentes aplicaciones (topografía, navegación...).
- El Instituto de Ciencias Deportivas de Macolin, es un referente nacional en materia de medicina del deporte.

ITALIA

- Importante mercado que destaca por numerosas empresas de aparatos de fitness e informáticas. Destacan:
 - Technogym, dedicada a equipos de fitness y de rehabilitación biomédica y con una red internacional de distribución muy extensa.
 - GLOBUS, ofrece una completa gama de productos calificados a nivel técnico y científico, como sistemas de evaluación funcional, equipos para electroestimulación y para electroterapia.

FRANCIA

- Francia es líder mundial en fabricación artículos de deportes de invierno
- Sexto país tanto importador como exportador de artículos deportivos
- Distribución concentrada en 5 cadenas: Decathlon, Intersport, Go Sport, Sport 2000 y Technicien du Sport

MERCADO: EUROPA

REINO UNIDO

- ▶ Posee una enorme tradición deportiva (sobretudo futbolística). El Manchester United, considerado el club más poderoso del mundo, y uno de los primeros en abordar la internacionalización deportiva, el marketing deportivo, etc.
- ▶ Además del potencial deportivo, cuentan con centros que favorecen y trabajan directamente en I+D en deporte, como por ejemplo el Centre for Sport & Exercise Science del Sheffield Hallam University, el Sports Science Engineering and Technology (SET) Network, etc.
- ▶ Entre otras asociaciones y entidades, destacamos
 - British Journal of Sports Medicine
 - Cardiosport (internacional), empresa dedicada a productos específicos que miden la frecuencia del ritmo cardíaco
 - Ice Sport Technology, empresa especializada en soluciones tecnológicas para la élite deportiva, así como desarrollo de productos para ellos.

ALEMANIA

- En Munich se organizan la Ispo de invierno y la de verano, dos referentes internacionales en ferias deportivas.
- Destacamos la empresa CAIROS technologies AG, que trabaja con chips para introducirlos en balón y espinilleras de jugadores de fútbol
- También interesan el Bayern de Munich y la feria de Hannover.

MERCADO: EUROPA

FINLANDIA

- La formación on-line en Finlandia está muy extendida.
- Destaca en cuanto a la aplicación de tecnologías en infraestructuras deportivas el programa iWELL. Se trata de un programa tecnológico llevado a cabo por TEKES, Agencia Nacional de Tecnología de Finlandia, para la aplicación de tecnologías de la información y comunicación al sector de las actividades del bienestar (well-being technology).
- Destaca también KIHU – Research Institute for Olympic Sports. En este centro de investigación para deportes olímpicos se llevan a cabo proyectos de I+D, de desarrollo de nuevo equipamientos, métodos, programas y también proyectos que otras entidades como asociaciones deportivas, institutos deportivos o compañías privadas, no pueden llevar a cabo por su alto coste o complejidad.

AUSTRIA

- El Ministerio de Educación, Ciencia y Cultura de Austria puso en marcha el programa de investigación “New media in Education” en el que enmarcaron el desarrollo de un sistema de información para trasladar los fundamentos científico-teóricos de cuatro disciplinas deportivas utilizando Internet y tecnología multimedia. El proyecto se llama “SplnSY”, y es una iniciativa que contempla las disciplinas de Ski Alpino, Tennis, Atletismo (carrera y salto) y Fútbol y los fundamentos teórico-científicos son Biomecánica del deporte, Medicina deportiva, psicología deportiva, kinesiología y ciencias informáticas aplicadas. Es un sistema online de educación en materia de ciencias del deporte, y está reforzado con videos, simulaciones, etc.

MERCADO: EUROPA

RUSIA

- País de gran tradición y éxitos deportivos. La ya desaparecida URSS fue la locomotora que arrastró durante décadas el movimiento deportivo del campo socialista y fue extraoficialmente la vencedora de muchos Juegos Olímpicos, por lo cual frecuentemente es tomada como punto de referencia cuando el objetivo es el desarrollo y perfeccionamiento de la Educación Física y el Deporte.
- Destacan dos ferias, SportClub en Moscú a principios de abril y ExpoComm en mayo.

POLONIA

- Destaca la feria SportRecreation Varsovia en abril
- Y la Academy of Physical Education Centre of Documentation and Information for Physical Education and Sport

REPÚBLICA CHECA

- Los principales organismos del mundo del deporte son el Ministerio de Educación, Juventud y Deportes, el Comité Olímpico Checo y la CSTV (Asociación Checa del Deporte).
- Los principales deportes del país son mayoritariamente, los deportes de invierno,
- Destacamos la empresa WIGE MIC Liberec, una de las 6 divisiones de la alemana WIGE DATA de servicios para TV, especializada en programación de aplicaciones gráficas para TV y aplicaciones software para deportes específicos.

MERCADO: EUROPA

ESPAÑA

- ▶ Hay 3 Centros de Alto Rendimiento Deportivos (CARD) en España situados en Madrid, Granada y San Cugat, además de otros 6 Centros Especializados de Alto Rendimiento (CEAR) en Valencia (Ciclismo), Asturias (Gimnasia modalidad trampolín), Sevilla (Remo y Piragüismo), Granada y Madrid (Tiro Olímpico) y Santander (Vela).
- ▶ El Centro de Alto Rendimiento de Barcelona trabaja en varios proyectos de I+D
- ▶ El Instituto Biomecánico de Valencia tiene varios productos interesantes entre los que destaca Kineskan/IBV.

ESKERRIK ASKO ZUEN ARRETAGATIK
MUCHAS GRACIAS POR SU ATENCIÓN

JOKIN GARATEA

garatea@gaia.es

