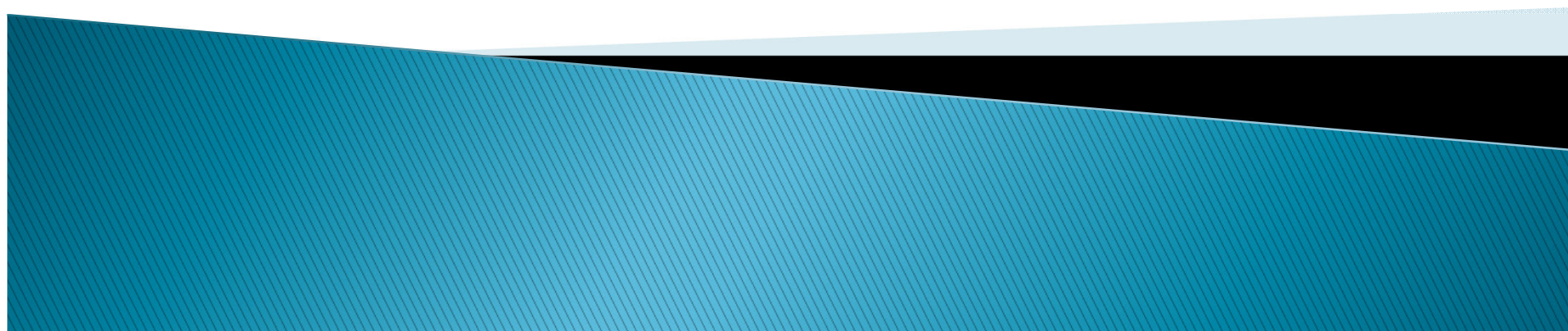


SPORTIS Living Lab

Tendencias en Deporte y Tecnología



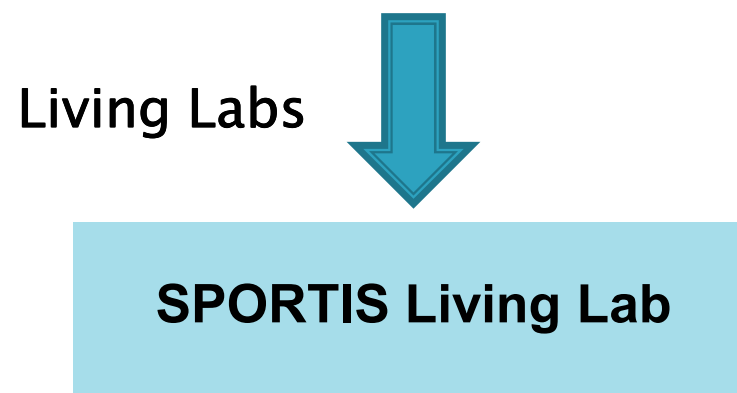
- ▶ La Asociación de Tecnologías de la Información y de Electrónica del País Vasco.

Actualmente compuesta por 260 empresas. Trabajando en internacionalización, convocatorias, excelencia y convergencia.

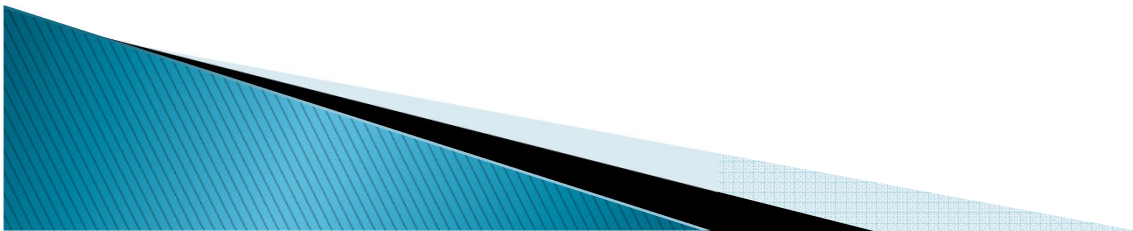
Escalando de Proyectos a Productos, Servicios y Mercados.

GAIA

- ▶ GAIA está también trabajando en la adopción de especialización inteligente en territorios.
- ▶ Buscando patrones de especialización que nos diferencien y que surjan de descubrimientos emprendedores.
- ▶ Involucran usuarios finales en la creación y desarrollo, generando un gran potencial para crear productos y servicios basados en las TICs.

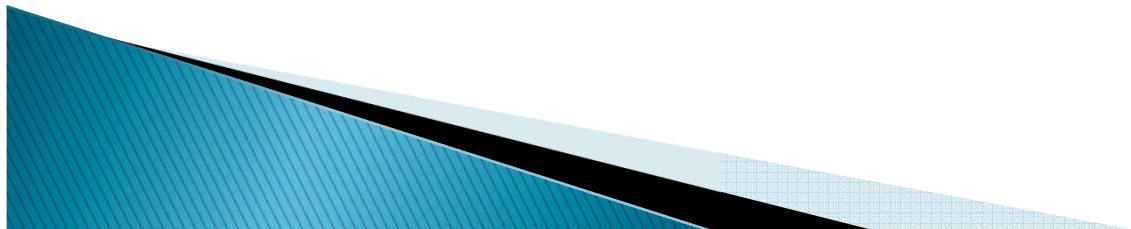


1. TENDENCIAS



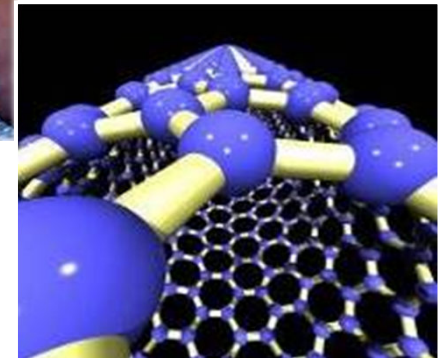
ROLE DE LA TECNOLOGÍA EN EL DEPORTE

- ▶ RENDIMIENTO
- ▶ COMFORT
- ▶ SEGURIDAD
- ▶ GESTIÓN DEPORTIVA
- ▶ ROPA DEPORTIVA



CONOCIMIENTO: TENDENCIAS CIENTÍFICAS EN EL DEPORTE

- ▶ TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA DE LAS INFRAESTRUCTURAS DE INVESTIGACIÓN EUROPEA: *Ciencias sociales y humanidades, ciencias ambientales, energía, ciencias de la salud y biomedicina, ciencia de los materiales, astronomía, astrofísica, física nuclear y de las partículas, CDT (35 necesidades científicas para infraestructuras de la investigación.)*
- ▶ NANOTECNOLOGÍA
- ▶ AERODINAMICA
- ▶ MATERIALES
- ▶ TÉCNICAS DE DISEÑO Y FABRICACIÓN

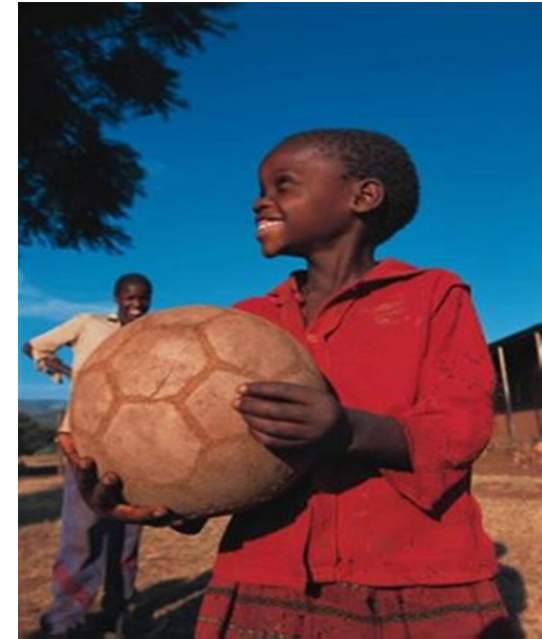


TENDENCIAS SOCIALES EN EL DEPORTE

- ▶ **INDIVIDUALISMO**
- ▶ **NUEVOS CONCEPTOS**
 - ▶ CONCEPTO DE RELAJACIÓN
 - ▶ SESIONES MÁS CORTAS
 - ▶ NUEVAS ACTIVIDADES FÍSICAS



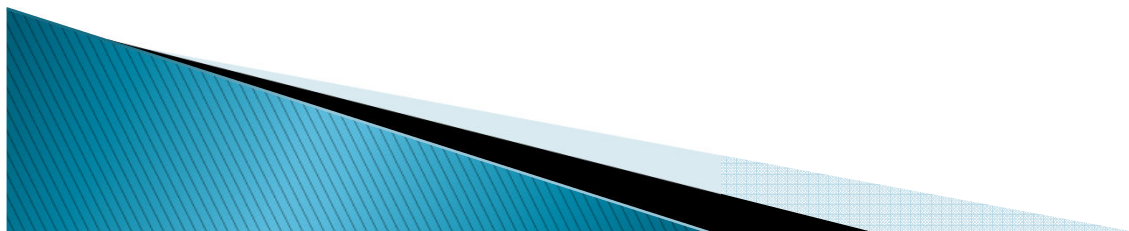
TENDENCIAS DEMOGRÁFICAS



- ▶ ENVEJECIMIENTO
- ▶ INMIGRACIÓN
- ▶ SEDENTARISMO

CONCLUSIONES SOBRE TENDENCIAS

- CRECIMIENTO GENERAL DE LA PRESENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LAS CINCO FUNCIONES EN LAS QUE ES ÚTIL: CONFORT, RENDIMIENTO, SEGURIDAD, GESTIÓN DEL DEPORTE Y MODA O ESTILO. SIN EMBARGO, EL CRECIMIENTO SERÁ DIFERENTE PARA CADA CATEGORÍA Y PARA LOS DIFERENTES AGENTES QUE OPERAN EN EL DEPORTE.
- EN GENERAL, LAS INNOVACIONES TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO SON LAS QUE TIENEN POTENCIAL DE DESARROLLO MÁS GRANDE.
- LAS TECNOLOGÍAS PARA LA MEJORA DE LA GESTIÓN DEL DEPORTE, ESTARÁN MÁS PRESENTES EN EL FUTURO, DADO SU POTENCIAL.



CONCLUSIONES SOBRE TENDENCIAS

- LA COMBINACIÓN ENTRE LA MODA Y EL DEPORTE ES UNO DE LOS FENÓMENOS MÁS IMPORTANTES A ESTUDIAR, AL TRATAR DE ENTENDER LAS FUTURAS PERSPECTIVAS DE ESTE BINOMIO DEPORTE-TECNOLOGÍA.
- ALGUNAS RAMAS DE INVESTIGACIÓN, QUE ESTÁN EN ESTADO EMBRIONARIO O POCO DESARROLLADAS, TENDRÁN UN CRECIMIENTO EN I+D Y DIVULGACIÓN EN LOS PRÓXIMOS AÑOS.
- LAS GRANDES MARCAS DEPORTIVAS Y LOS CENTROS TECNOLÓGICOS CONTINUARÁN SIENDO LOS PRINCIPALES INVESTIGADORES Y DESARROLLADORES DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.



CONCLUSIONES SOBRE TENDENCIAS

- LAS EMPRESAS MÁS PEQUEÑAS SERÁN IMPORTANTES EN LA EXPLORACIÓN Y EN LA EXPLOTACIÓN DE NICHOS DE MERCADO, MÁS PEQUEÑOS Y MÁS INNOVADORES.

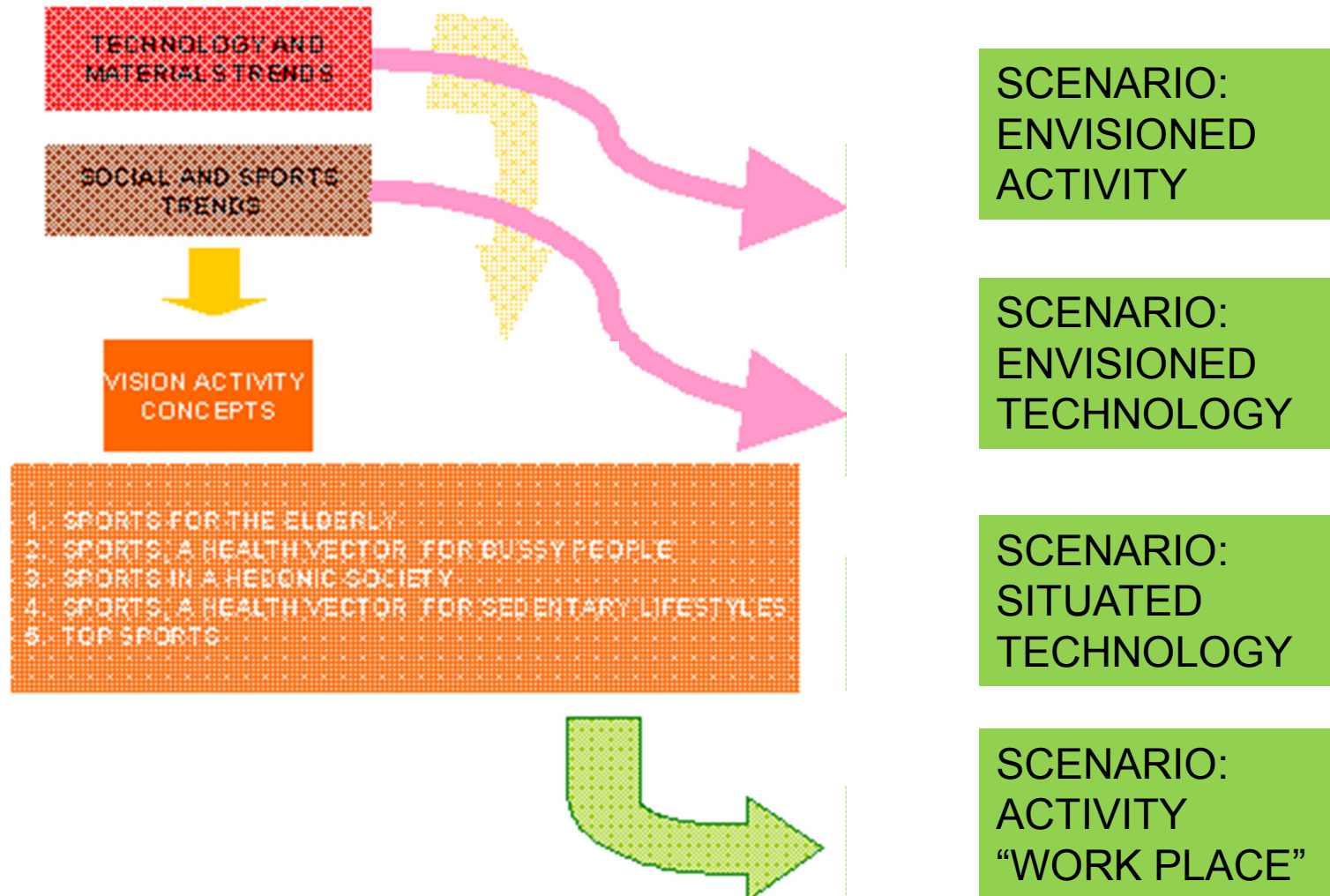


CONOCIMIENTO: TECNOLOGÍA COMO AGENTE

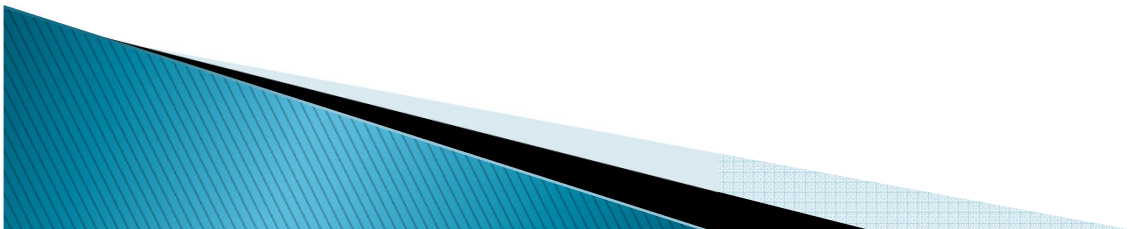
- ▶ GRANDES MARCAS DEPORTIVAS Y COMPAÑÍAS
- ▶ UNIVERSIDADES Y CENTROS TECNOLÓGICOS
- ▶ ATLÉTAS Y ENTRENADORES
- ▶ PYMES EXCELENTES EN INNOVACIÓN DEPORTIVA
- ▶ CLUBS Y ORGANIZACIONES DEPORTIVAS
- ▶ ADMINISTRACIÓN PÚBLICA



ESCENARIO FUTURO Y VISIÓN



2. SPORTIS Living Lab



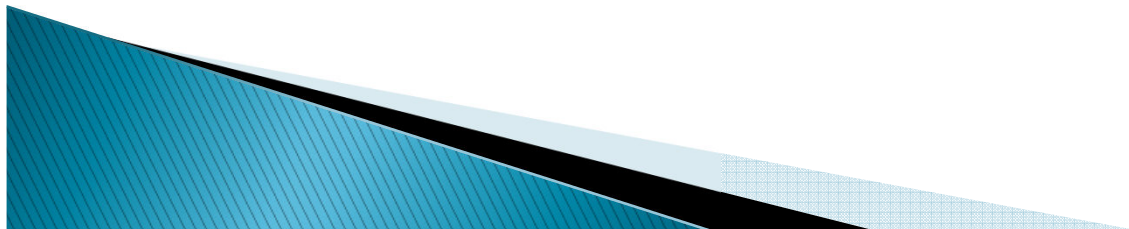
MERCADO DEPORTIVO

- Un mercado en crecimiento
 - Alineado con la actual preocupación por el bienestar y la salud
 - Crece a un ritmo mayor que la mayoría de mercados
- Euskadi
 - Cultura del deporte en expansión
 - Alto nivel de afiliación a clubes y federaciones
 - Ciclismo, montañismo, etc.
- Mercado relativamente nuevo
 - Propicio a asimilar nuevas tecnologías (ej.TIC)



ÁREAS DE APLICACIÓN DE LAS TIC EN EL 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



TICs y DEPORTE en EUSKADI

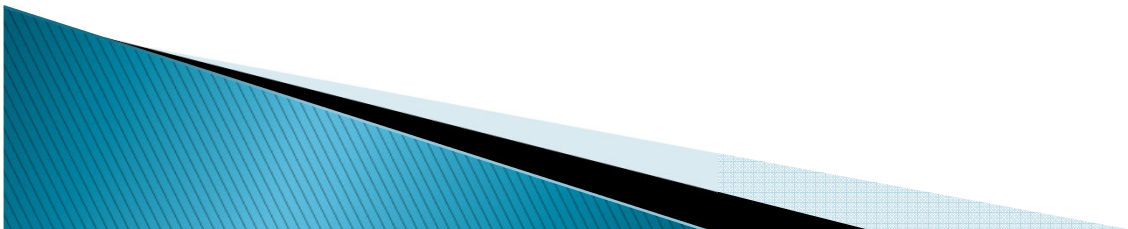
► Entidades interesadas en proyectos en esta área:

- Universidad de Deusto
- BAT (Basque Team)
- Athletic Club
- Empresas asociadas a GAIA
- Colaboradores internacionales

► Diferentes proyectos propuestos o en desarrollo:

- Entrada electrónica en estadios
- Aplicaciones móviles para promover la actividad física
- Equipamiento médico para deporte
 - Medición de parámetros del atleta
 - Tratamientos para mejorar el rendimiento

► Aproximación en red en innovación en el deporte en Euskadi



SPORTIS LL

- ▶ Primer Living Lab en Deportes aprobado por ENoLL
- ▶ Sector que asimila rápida y fácilmente nuevas tecnologías
- ▶ Proyectos PPP en eSalud y Bienestar
- ▶ Situado en Bilbao
- ▶ Alineado con
 - EPSI
 - INESPORT

Co-creación, testeo y validación de Productos y Servicios

Aktibili

Design for All Foundation

ObesiTIC

GAINS

Member of
**European
Network of
Living Labs**

OBJETIVOS

- ▶ Trabajar en la mejora de la calidad de vida y hacer que la industria de los deportes una industria renovada y moderna.
- ▶ Creación de una comunidad de conocimiento en el deporte.
- ▶ Porque la definición de líneas de acción, el potencial y las necesidades de la industria, centros tecnológicos, universidades, organizaciones deportivas, etc. en el entorno de la innovación y el deporte



GRUPOS OBJETIVO

- ▶ Instituciones Deportivas
- ▶ Centros de Alto Rendimiento
- ▶ Distribuidores
- ▶ Consumidores finales (profesionales / amateurs)
- ▶ Empresas salud/ bienestar
- ▶ Consumidores finales buscando beneficios en salud (prevención en enfermedades, tratamiento, monitorización y evaluación).



PARTNERS

- ▶ GAIA
- ▶ ESTIA
- ▶ INESPORT
- ▶ Universidad de Deusto
- ▶ UPV/EHU

Member of
**European
Network of
Living Labs**

