

Titulación	Tipo	Curso
Gestión Deportiva / Sports Management	OP	1

Profesor/a de contacto

Nombre : Ricard Esparza Masana

Correo electrónico : ricard.esparza@uab.cat

Equipo docente (externo a la UAB)

Sílvia González

Eloi Burriel

Víctor Jordán

Susana Vega

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

Sin prerrequisitos.

Objetivos

Analizar el impacto de la digitalización en los modelos de gestión y negocio de la industria del deporte.

Identificar herramientas y tecnologías digitales aplicables a organizaciones, eventos y servicios deportivos.

Evaluar estrategias de sostenibilidad ambiental, social y económica en contextos deportivos.

Diseñar propuestas innovadoras que integren la transformación digital y criterios de sostenibilidad en el sector deportivo.

Desarrollar un criterio crítico para interpretar tendencias, oportunidades y riesgos derivados de la digitalización y la sostenibilidad en la industria del deporte.

Resultados de aprendizaje

- CA15 (Integrar las nuevas tecnologías, en especial la digitalización, en la toma de decisiones, especialmente en los proyectos de (intra)emprendimiento.) Integrar las nuevas tecnologías, en especial la digitalización, en la toma de decisiones, especialmente en los proyectos de (intra)emprendimiento.
- CA16 (Contrastar diferentes posibilidades (tradicionales y nuevas) para ofrecer productos y servicios en el mercado de los deportes, identificando el mercado potencial.) Contrastar diferentes posibilidades (tradicionales y nuevas) para ofrecer productos y servicios en el mercado de los deportes, identificando el mercado potencial.
- CA17 (Cuestionar las distintas posibilidades de modelos empresariales contemplando aspectos relacionados con la industria 4.0 y la sostenibilidad medioambiental.) Cuestionar las distintas posibilidades de modelos empresariales contemplando aspectos relacionados con la industria 4.0 y la sostenibilidad medioambiental.
- KA21 (Reconocer las nuevas tendencias del mercado de la industria del deporte.) Reconocer las nuevas tendencias del mercado de la industria del deporte.
- KA22 (Identificar las principales soluciones tecnológicas presentes y posibles en el futuro próximo para la industria del deporte.) Identificar las principales soluciones tecnológicas presentes y posibles en el futuro próximo para la industria del deporte.
- SA33 (Implementar actividades basadas en las nuevas tecnologías disponibles a los productos y servicios existentes en la industria deportiva para fortalecer la competitividad.) Implementar actividades basadas en las nuevas tecnologías disponibles a los productos y servicios existentes en la industria deportiva para fortalecer la competitividad.
- SA34 (Elaborar propuestas de nuevas posibilidades de negocio basadas en nuevas tendencias en la industria del deporte.) Elaborar propuestas de nuevas posibilidades de negocio basadas en nuevas tendencias en la industria del deporte.

Contenidos

1. Transformación digital en la industria del deporte
2. Transformación verde y sostenible en la industria del deporte

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Estudio y trabajo individual y en equipo	97	3,88	CA15, CA16, CA17, KA21, KA22, SA33, SA34
Tutorías	2	0,08	CA15, CA16, CA17, KA21, KA22, SA33, SA34
Sesiones de contenidos	40	1,6	CA15, CA16, CA17, KA21, KA22, SA33, SA34

En el caso de la modalidad en línea, la metodología se ajustará para que los alumnos puedan alcanzar todos los resultados de aprendizaje especificados en esta guía y, al mismo tiempo, desarrollar las competencias y habilidades propias de la materia impartida. A tal efecto, se optimizarán los recursos disponibles en las aulas virtuales para maximizar la implicación y la motivación de los estudiantes (foros, debates, juegos de simulación, casos de estudio, presentaciones en línea, etc.).

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
--------	------	-------	------	---------------------------

Proyectos y actividades individuales/en grupo	40%	5	0,2	CA15, CA16, CA17, KA21, KA22, SA33, SA34
Exámenes	30%	2	0,08	CA15, CA16, CA17, KA21, KA22, SA33, SA34
Actividades de seguimiento	30%	4	0,16	CA15, CA16, CA17, KA21, KA22, SA33, SA34

El primer día de clase, el/la profesor/a especificará cuántas y cuáles son las actividades individuales y grupales, en qué consisten y concretará qué porcentaje de evaluación tiene cada una, respetando siempre el peso total propuesto en la guía docente.

Bibliografía

- "Sports Analytics and Data Science: Winning the Game with Methods and Models" by Thomas W. Miller.-
 "Sport Business Analytics: Using Data to Increase Revenue and Improve Operational Efficiency" by C. Keith Harrison and Scott Bukstein.-
 "Sports Data Analytics: Using Data to Improve Performance and Win More Games" by Daniel A. Y. Fort.

Software

N/A

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Tipo de docencia	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(TEm) Teoría (máster)	1	Español	segundo cuatrimestre	tarde
(TEm) Teoría (máster)	5	Inglés	segundo cuatrimestre	tarde
(TEm) Teoría (máster)	10	Español	segundo cuatrimestre	mañana-mixto
(TEm) Teoría (máster)	50	Inglés	segundo cuatrimestre	mañana-mixto