



centro adscrito a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

GUIA DOCENTE INNOVACIÓN EN LAS ACTIVIDADES Y EQUIPAMIENTO DEPORTIVO 2027-28

DATOS GENERALES

Nombre:	INNOVACIÓN EN LAS ACTIVIDADES Y EQUIPAMIENTO DEPORTIVO
Curso:	2027-28
Titulación:	Grado en gestión y digitalización en el deporte
Nº de créditos (ECTS):	6
Ubicación en el plan de estudios:	3r. Curso, 2o. cuatrimestre

1. OBJETIVOS

- Comprender como se desarrolla el producto deportivo.
- Comprender el desarrollo de productos deportivos: conseguir una comprensión profunda del proceso de desarrollo de productos deportivos, incluyendo la investigación de mercado, la ideación, la creación de prototipos, las pruebas y las estrategias de márketing.
- • Aplicar la metodología de Design Thinking: utilizar el enfoque de design thinking para identificar oportunidades, generar soluciones creativas para desarrollar productos o servicios deportivos innovadores.
- • Mejorar las habilidades de trabajo en equipo y colaboración: Desarrollar habilidades efectivas de trabajo en equipo, colaboración y comunicación mediante proyectos en grupo, que permitan a los estudiantes trabajar de manera cohesionada en un entorno de equipo.
- Presentar y persuadir: Aprender a articular y presentar las ideas de manera eficaz y persuasiva.
- Comunicar la propuesta de valor y los beneficios del producto o servicio deportivo propuesto.
- • Aprender a diseñar productos y servicios en función de las necesidades y requisitos del deportista: recreativo/profesional o de otras partes interesadas relevantes en el deporte.
- • Asumir la innovación como un proceso iterativo de aprendizaje continuo.
- • Aplicar las habilidades aprendidas en un proyecto de la vida real para conocer de primera mano la complejidad y la dificultad del proceso.

2. RESULTATS DE L'APRENTATGE

- Reconocer las tendencias actuales y emergentes en la tecnología deportiva y utilizar este conocimiento para innovar en el desarrollo de nuevos productos y servicios deportivos.
- Identificar y evaluar el impacto de las herramientas y las tecnologías de inteligencia artificial en la industria deportiva, y de proponer soluciones innovadoras que integren la IA en la toma de decisiones en el ámbito deportivo.

3. CONTENIDOS

- El emprendedor.
- Principales modelos de innovación en los servicios deportivos.
 - La innovación aplicada a los equipamientos deportivos.
 - Aplicación de los modelos de innovación a los nuevos productos deportivos: “Design Thinking” y otros.
 - Aplicación de los modelos de innovación a los servicios en los equipamientos deportivos: “Design Thinking” y otros.
 - Modelos disruptivos e innovación exponencial en los servicios deportivos.
 - Modelos disruptivos e innovación exponencial en los equipamientos deportivos.
 - Financiación de proyectos de innovación.