

TECNOLOGÍA, DIGITALIZACIÓN E INNOVACIÓN EN LA INDUSTRIA DEPORTIVA



4

0

Congreso

Estatal de Gestión del Deporte



FAGDE

Federación de Asociaciones de
Gestión del Deporte de España



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

TOTS
A UNA
veu



DIPUTACIÓN
DE ALICANTE



AYUNTAMIENTO DE
TORREVIEJA

TORREVIEJA
sports city



Leonor Gallardo Guerrero
Vicerrectora de Coordinación, Comunicación y Promoción de la UCLM
Catedrática de la Universidad de Castilla-La Mancha
CEO de IGOID-SPORTEC



Leonor.gallardo@uclm.es



@gallardoleonor



UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA

FACULTAD CIENCIAS DEL DEPORTE



GRUPO IGOID



- Facebook: Grupo Igoid
- Email: igoidtoledo@gmail.com
- Instagram: @igoidsportec
- Website: <https://igoidsportec.com/>
- WhatsApp: 629424022
- Twitter: @Grupolgoid



CONECTIVIDAD, INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y REALIDAD VIRTUAL

No hay avance posible sin conectividad, antes se llamaba electricidad, ahora internet. En 1996 solo el 1% de la población mundial estaba ligada a la red, hace diez años era el 17,6% de la humanidad, ahora es el 46% de sus 7.433 millones de habitantes.

El objetivo tanto de Facebook como de Google es llevar la conectividad al 100% de los rincones de la tierra.

Drones de Facebook y globos de google llevarán internet al 54% de la población que aún no tiene

1.- Rendimiento deportivo

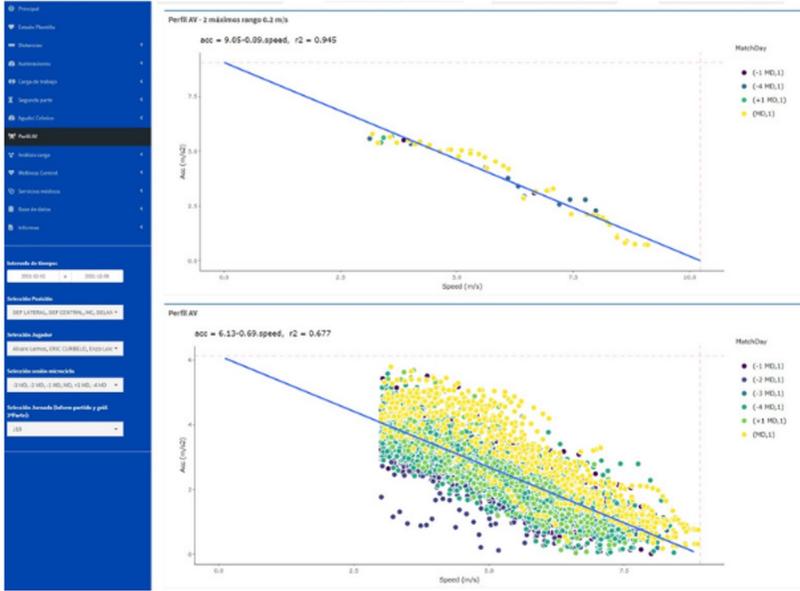




- La innovación y digitalización de la industria deportiva se encuentra, tanto a nivel participativo como a nivel competitivo, en un momento de gran auge.
- El rendimiento deportivo ha sido uno de los mayores beneficiados en el desarrollo tecnológico y la innovación. Con el uso de tecnología puntera que ha cambiado el entrenamiento, las estrategias de equipos deportivos e incluso la experiencia de los aficionados de todas las modalidades deportivas.

SPORT ANALYTICS AND NEW TECHNOLOGIES APPLIED TO SPORT

Big Data, machine learning, GPS, Thermography, Tensiomyography...



Player performance dashboard showing metrics for several players.

Thermography interface showing heat maps on a human figure.

Player	Acc	Speed	Dist	MaxSp	AvgSp	Pw	PL	Abs_HSR
Player 1	1.2	15.5	1200	25.0	18.0	150	1.5	1.2
Player 2	1.5	16.0	1300	26.0	19.0	160	1.6	1.3
Player 3	1.8	16.5	1400	27.0	20.0	170	1.7	1.4

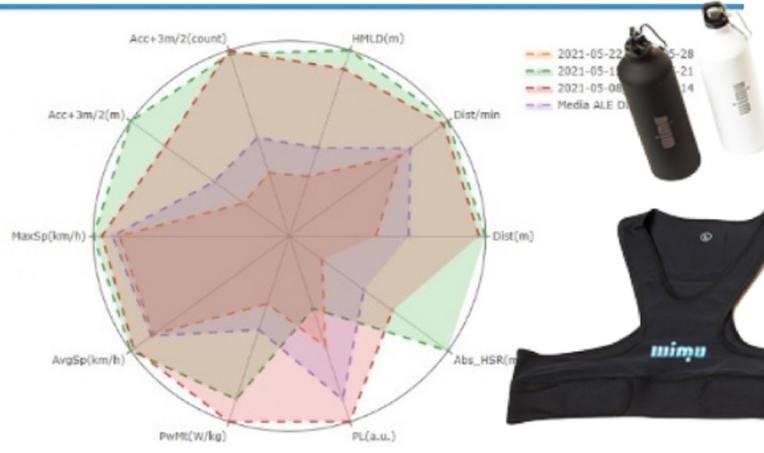


- Principal
- Estado Plantilla
- Distancias
- Aceleraciones
- Carga de trabajo
- Segunda parte
- Radar análisis individual
- Wellness Control
- Consulta BEBD
- Intervalo de tiempo: 2021-05-22 a 2021-05-28
- Selección Posición

Selecciona Jugador: ALE DIEZ

Posición: DEF LATERAL

Rango	Start Date	End Date
Rango 1:	2021-05-22	2021-05-28
Rango 2:	2021-05-15	2021-05-21
Rango 3:	2021-05-08	2021-05-14





- En 2020, más de 830 millones de personas en todo el mundo usaron wearables o aplicaciones relacionadas con el deporte, de acuerdo a un estudio realizado y, la tendencia sigue en auge.
- Además del uso de equipamiento deportivo creado con tecnología cada vez más puntera para darle al deportista una experiencia óptima.



MARCA

**ALUCINANTE GOL
'ON BOARD'**

Cámaras integradas en textil...



MARCA



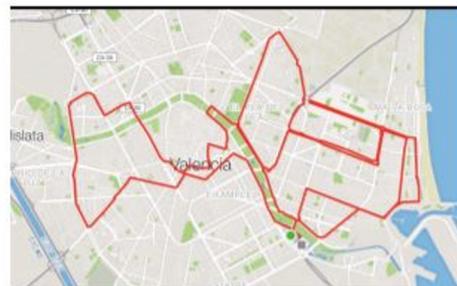
EL 'WALKIE-TALKIE'
DE LUIS ENRIQUE

El equipamiento más popular

LAS ZAPATILLAS MÁS POPULARES DE LA

Maratón de Valencia

COMPARACIÓN SEGÚN PORCENTAJE DE CORREDORES



Nike Pegasus	8,6 %
Asics Nimbus	5,1 %
Adidas Boston	4,6 %
Adidas Supernova	4,1 %
Brooks Ghost	2,9 %

Zapatillas más populares

COMPARATIVA DE CRECIMIENTO INTERANUAL



1	Hoka One One Carbon X
2	Adidas Solar Glide
3	New Balance Fresh Foam Beacon
4	Adidas Solarboost
5	Hoka One One Torrent

Bicicletas más populares

COMPARATIVA DE CRECIMIENTO INTERANUAL



1	Trek Checkpoint
2	Orbea Oiz
3	Canyon Neuron
4	Orbea Terra
5	Trek Marlin

Desde zapatillas de correr con placas de carbono hasta originales modelos de bicicletas, Strava te muestra los imprescindibles de 2019.

Tecnología más popular

COMPARATIVA DE CRECIMIENTO INTERANUAL

Nuevos dispositivos para corredores

- 1** Polar Vantage M
- 2** Garmin Forerunner 945
- 3** Garmin Instinct

Nuevos dispositivos para ciclistas

- 1** Garmin Edge 530
- 2** Garmin Edge 830
- 3** Wahoo Elemnt Roam

Apps de entrenamiento

- 1** Aaptiv
- 2** Wattbike
- 3** Digma



2.- BIG DATA

BIG DATA

En la actualidad se genera una cantidad de datos enorme, que pueden ser medidos y que permiten introducir cambios en la preparación de los deportistas a partir de la información que se recopila.

Todos los datos pueden ser procesados, analizados y desmenuzados. Se sabe que en un entrenamiento de una hora se capturan y analizan 77,7 millones de puntos de datos



FÚTBOL

Durante un partido de fútbol se generan unos 8 millones de datos. El big data se ha convertido en una herramienta imprescindible.

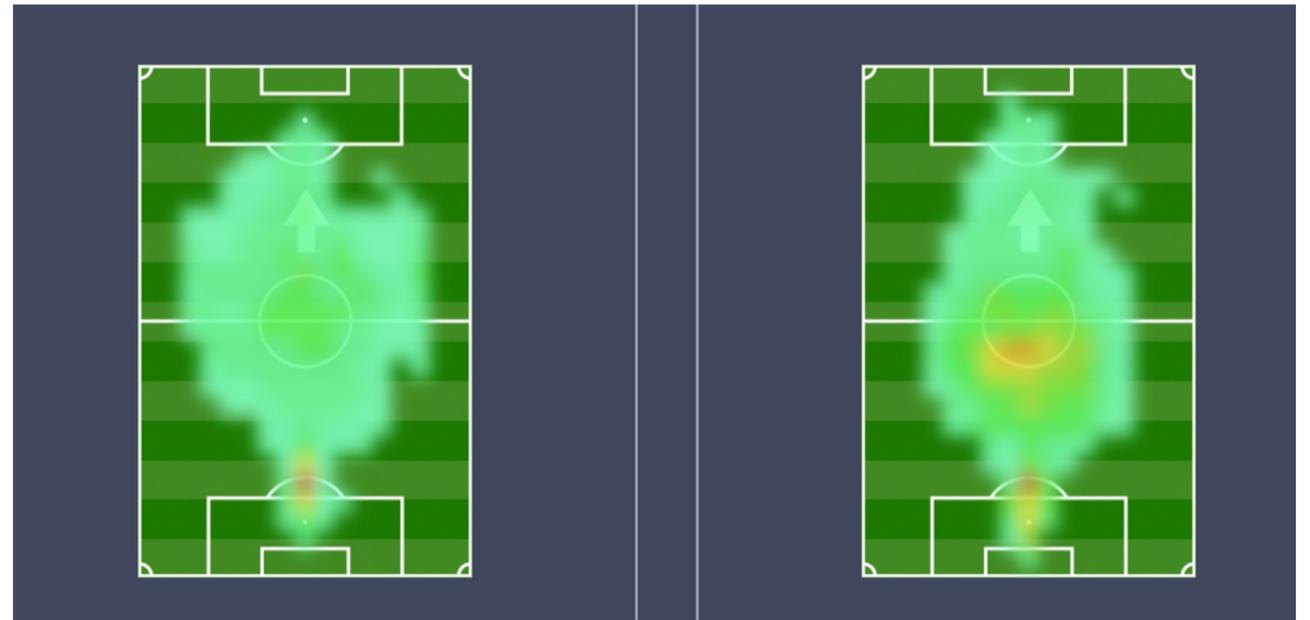
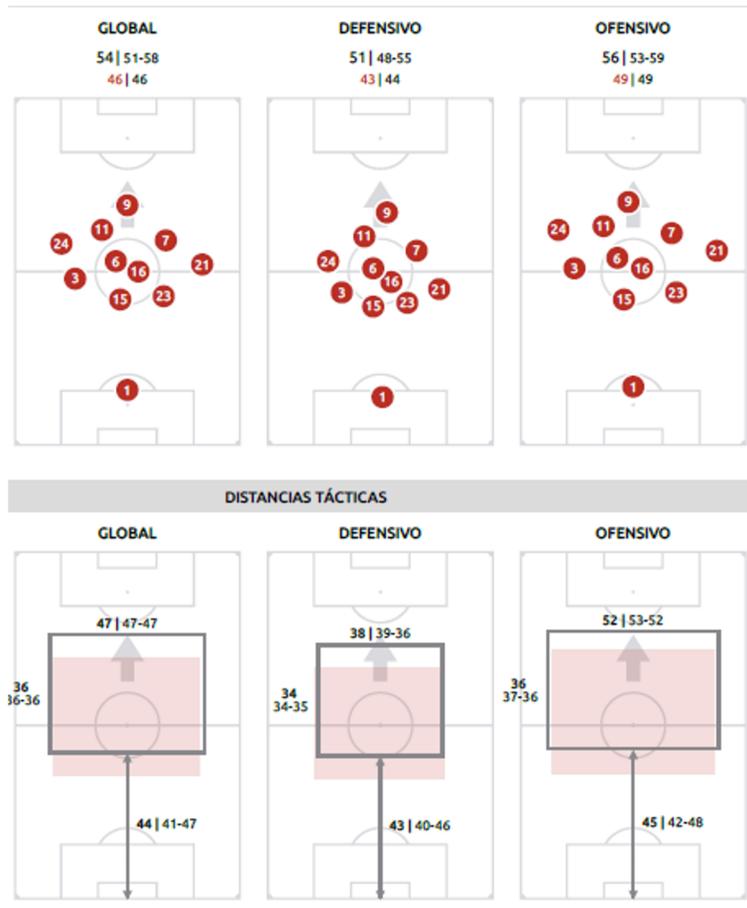
Evaluar el rendimiento de jugadores.

Analizar posibles fichajes (por ejemplo, saber si merece la pena fichar a un jugador en base a su historial de lesiones).

Procesar estadísticas de los partidos.

Diseñar tácticas y estrategias en base a la información del rival.

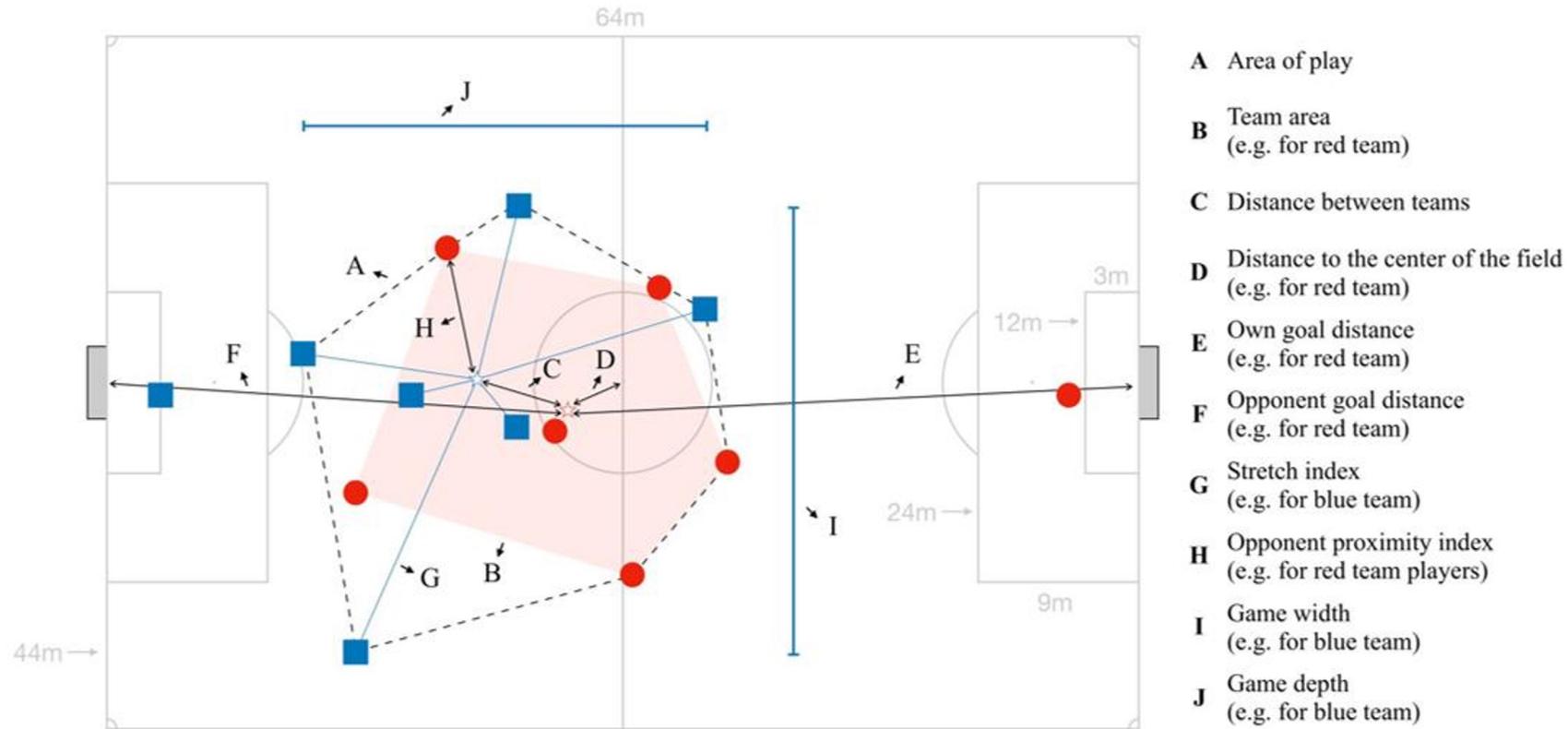
BIG DATA EN FÚTBOL



Tracking data para el análisis táctico de jóvenes jugadores

- A) Área de Juego
- B) Área Ocupada por el Equipo
- C) Distancia entre los centroides de los equipos
- D) Distancia al centro del campo
- E) Distancia a portería propia

- F) Distancia a Portería Oponente
- G) Índice de Estiramiento del equipo
- H) Índice de Proximidad del Oponente
- I) Anchura del Equipo
- J) Profundidad del Equipo



BALONCESTO

- El baloncesto es un deporte en el que cada jugada se planifica casi al milímetro, por lo que la información es básica a la hora de diseñar las estrategias, tanto ofensivas como defensivas.
- La NBA ha sido pionera en el uso del Big Data en baloncesto. Las franquicias cuenta con herramientas que permiten analizar todo tipo de estadísticas: puntos anotados y recibidos, % de acierto en tiros, rebotes, pérdidas...





Lap 3.0

Lap Benchmark

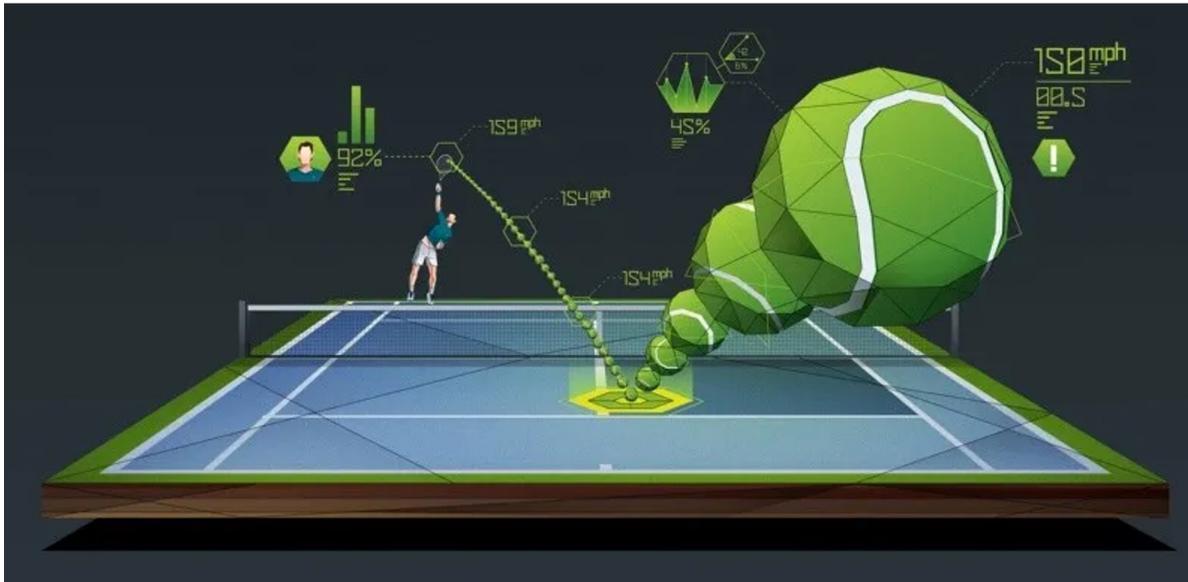


FÓRMULA 1

- La F-1 siempre ha sido una competición de motor marcada por la alta tecnología y la información.
- El análisis de la telemetría, de los datos de los monoplazas o de la información generada durante los grandes premios en tiempo real ha alcanzado tal nivel de sofisticación que puede llegar a tener una enorme influencia en las carreras.

TENIS

- Los equipos de de Djokovic o Zverev analizan datos propios y de los rivales para mejorar su juego y las estrategias durante los partidos. La mayoría de jugadores del Top 50 ATP hacen uso de estas herramientas.



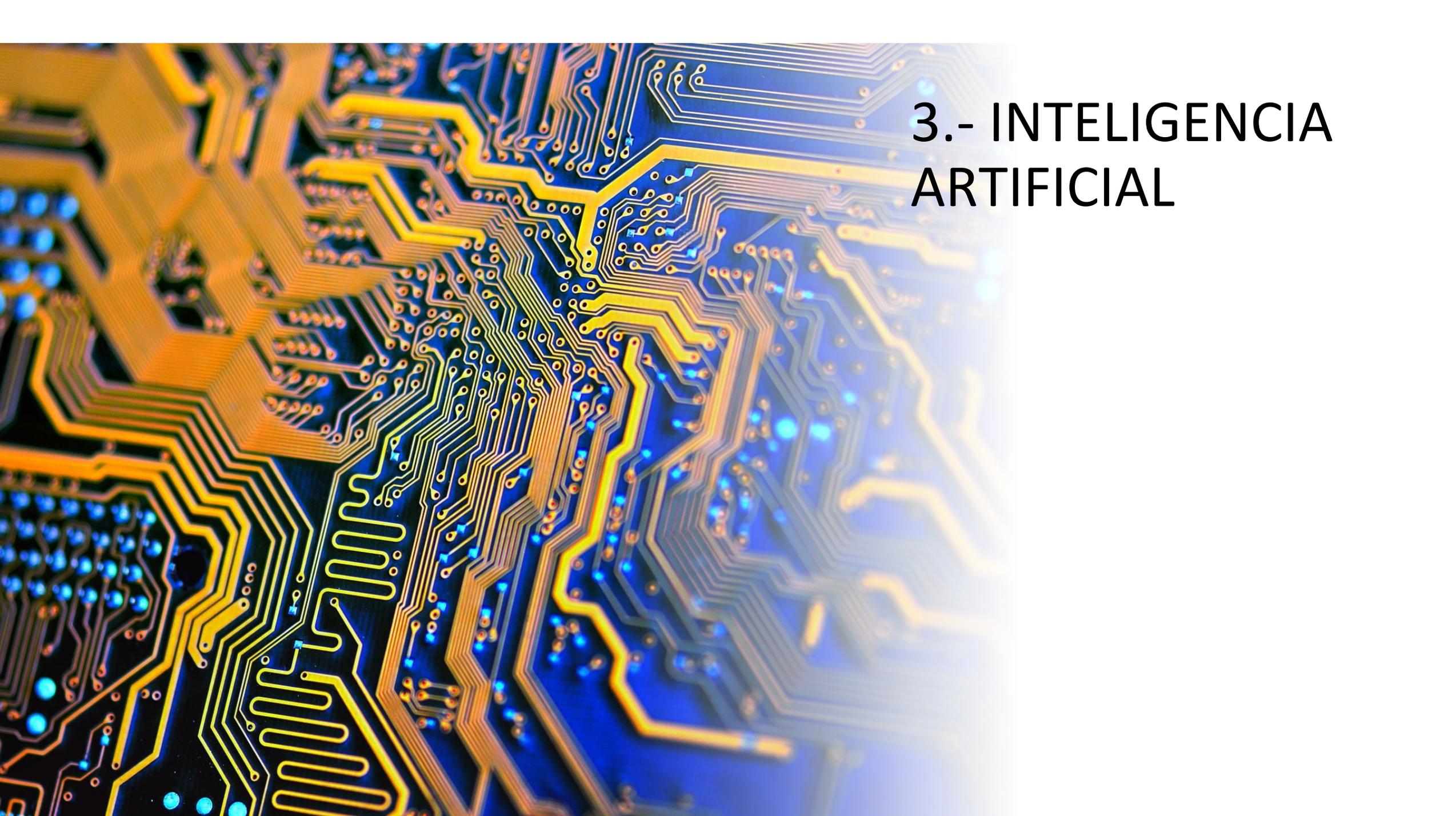
- Una de las más conocidas es la base de datos de Golden Set Analytics, una empresa especializada en las estadísticas del circuito ATP.



**En el futuro
próximo...**

Tecnología e innovación del fútbol en la Copa Mundial de la FIFA Catar 2022™





3.- INTELIGENCIA ARTIFICIAL



Alexandre Promio fue el camarógrafo que filmó el partido de fútbol más antiguo del que se tiene constancia: un minuto de metraje en Irlanda de un Glentoran contra Cliftonville de 1897. Aquí mejorada la definición con **Inteligencia Artificial**, coloreado y con la velocidad corregida

- El desarrollo de tecnologías disruptivas y emergentes como el *blockchain*, la inteligencia artificial y, en concreto, la realidad virtual, o la mejora de las comunicaciones con el 5G, ha preparado el camino hacia la creación de nuevos universos virtuales con posibilidades ilimitadas, los metaversos. Lo que se conoce ya como la siguiente gran evolución de internet (llamada Web3 o Web descentralizada) es, entre otros, un mundo virtual que, apoyado en las criptomonedas y los NFT (*non fungible token* o token no fungible, en español) promete cambiarlo todo, desde el modo en que nos relacionamos hasta la manera en la que trabajamos, aprendemos o disfrutamos del tiempo libre.



Deporte en el metaverso

El primer metaestadio

Una alianza entre Manchester City y Sony -con la tecnología Hawk-Eye por delante- hará posible la construcción del primer estadio por parte de un club profesional en el metaverso, y cambiará para siempre el modelo de negocio actual





La versión virtual del Etihad Stadium será una réplica exacta del situado en Manchester. La idea es recrearlo a la perfección, para que los hinchas lo visiten y puedan asistir a los partidos de los Citizens, sin salir de sus habitaciones.

Virtway y el Camp Nou

- Este estadio sirve como foro para eventos masivos, y está equipado con palcos VIP, museo, salas de reuniones, un auditorio y muchas otras habitaciones y espacios útiles más.
- La accesibilidad a este estadio virtual es muy amplia, ya que se puede emplear cualquier tipo de dispositivo móvil para ingresar al metaverso de Virtway.



NFTs, Metaverso y NIKE

- Insistimos, **el metaverso no tiene limitaciones físicas para los usuarios y el entorno con el que interactúan**, por lo que las ideas de las marcas pueden llegar hasta donde las mentes de sus creativos den.

<https://twitter.com/li/status/1470507700108792963>



RTFKT is now a part of the NIKE, Inc. family.  



Entrenamiento en el metaverso



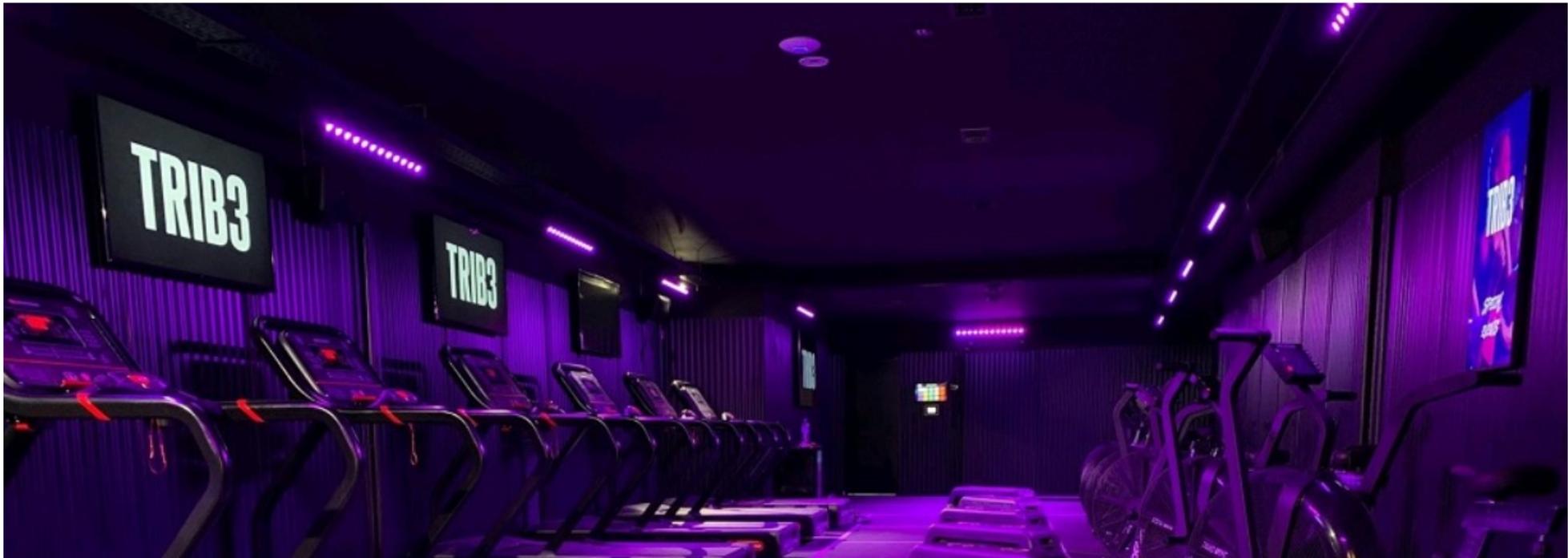
El metaverso sigue ganando protagonismo dentro del sector del fitness. La última empresa en adentrarse en este mundo virtual es Les Mills, que espera captar un nuevo perfil de usuario, joven y gamer, que difícilmente se adentraría de otra forma en el deporte.



Les Mills, líder mundial en actividades de fitness en grupo, lanza hoy en todo el mundo un nuevo juego de realidad virtual basado en BodyCombat, el programa inspirado en las artes marciales más practicado en todo el mundo

Se unirá a Adidas y Team GB en The Sandbox Trib3 se convierte en el primer gimnasio en aterrizar en el Metaverso

La empresa ofrecerá clases grupales en el mundo digital y emitirá los primeros *tokens* no fungibles (NFT) Trib3, por lo que se unen a compañías como Nike o Adidas que ya han dado el salto a la plataforma basada en *blockchain*.



Dimensiones del deporte

- Meta compra Within, la compañía que creó Supernatural. Sistema de entrenamientos con realidad virtual.
- Invertirá 8.645 millones de euros en su desarrollo.













4.- Deporte y Salud

PROMOTION OF HEALTH, FITNESS AND PHYSICAL ACTIVITY

Assessment, Digital Platforms, APPs...

1

ACTIVE HEALTH SPORTEC
(children and adolescents)



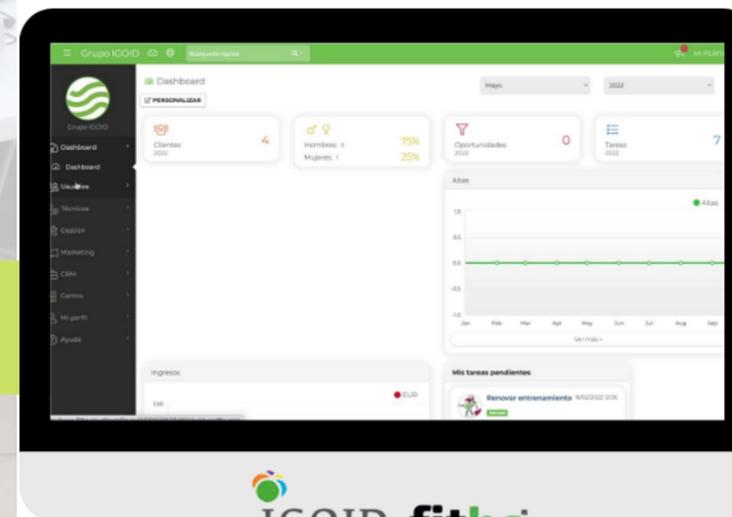
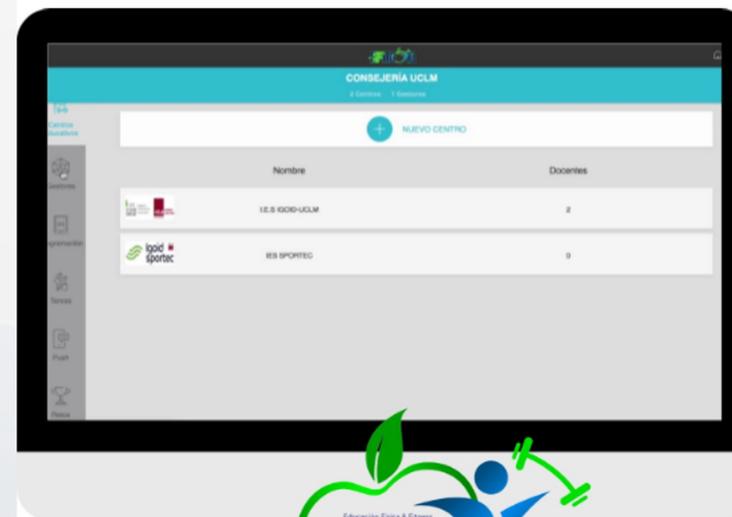
2

HEALTHY ELDERLY SPORTEC
(adults-older people)



3

TRACTIVOS
(employees-office workers)



Plataforma digital para la promoción de hábitos activos-saludables en adultos mayores.



Algunos de los servicios que proporcionamos en esta área son:

1. Protocolo Active Health Sportec

Este servicio pretende aportar una visión íntegra sobre la condición física y hábitos nutricionales de la población infantil y juvenil. Para ello, se realizan una serie de pruebas y test validados científicamente con equipamiento tecnológico de última generación, poniendo el foco en conocer y valorar los siguientes aspectos de cada participante:

- Principales hábitos alimenticios
- Valoración de la composición corporal
- Evaluación del *fitness* cardiorrespiratorio
- Niveles de fuerza
- Equilibrio postural



Una vez finalizado el protocolo, cada participante obtiene un **informe final individualizado** en papel. Este informe recoge los resultados de cada una de las pruebas realizadas, así como una serie de recomendaciones generales a seguir, para fomentar una vida activa-saludable y minimizar el impacto negativo provocado por hábitos deficientes y/o perjudiciales.

Además, cada participante tiene acceso con usuario y contraseña a la plataforma digital del proyecto, donde pueden visualizar y comparar sus datos, así como descargar su informe en formato digital.

El protocolo Active Health Sportec está especialmente recomendado para ayuntamientos, escuelas deportivas, federaciones, clubes, etc., que quieran conocer el estado físico y de salud de sus integrantes desde una visión integral y holística. A partir de los resultados que nuestro equipo de técnicos proporciona en un informe global de todos los participantes, se pueden diseñar e implantar políticas saludables que beneficien a los ciudadanos.



2. Programa Healthy Elderly Sportec

Este programa tiene como objetivo principal conocer la condición física orientada a la salud y la calidad de vida de las personas adultas-mayores. A través de un programa global de evaluación basado en la evidencia científica, podemos conocer el nivel de fragilidad, así como el estado físico de las personas de edad avanzada. Las pruebas y test se estructuran en base a 6 pilares:

Evaluación de la calidad de vida y salud mental.

Valoración de la composición corporal.

Equilibrio postural y riesgo de caídas.

Valoración de los niveles de fuerza (tren superior y tren inferior).

Evaluación del *fitness* cardiorrespiratorio.

Valoración del nivel de densidad mineral ósea.

Nuestros técnicos se desplazan al municipio, centro de día, residencia, etc., para realizar todas las pruebas necesarias utilizando nuestro equipamiento de alta tecnología. Una vez realizadas todas las mediciones, analizamos los datos con nuestro *software* para **crear un informe individualizado** que será entregado a cada participante.

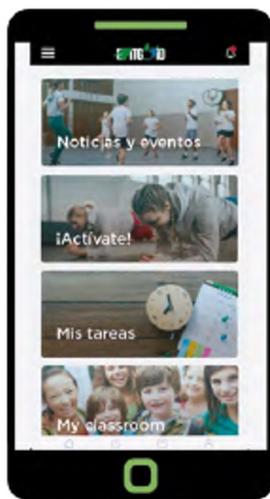
Además, también creamos un informe global conjunto de todos los participantes. Con esto, tanto los participantes como las entidades contratantes, pueden conocer el estado actual de condición física y nivel de fragilidad, así como una serie de recomendaciones generales, con **el principal objetivo de promover y potenciar la práctica de actividad física y de hábitos activos-saludables.**



3. EFITGOID

EFITGOID: Educación Física & Fitness

Se trata de una plataforma digital y app diseñada para la gestión, control y promoción de la actividad física y hábitos saludables a través del área de Educación Física.



Esta herramienta pretende ayudar, de forma específica, a que organizaciones e instituciones educativas (consejerías de educación, diputaciones), centros educativos (públicos, privados y concertados), y docentes de Educación Física, puedan desarrollar políticas educativas para el fomento e incremento de la práctica diaria de actividad física saludable.





4. IGOID-FITBE & Apptivados

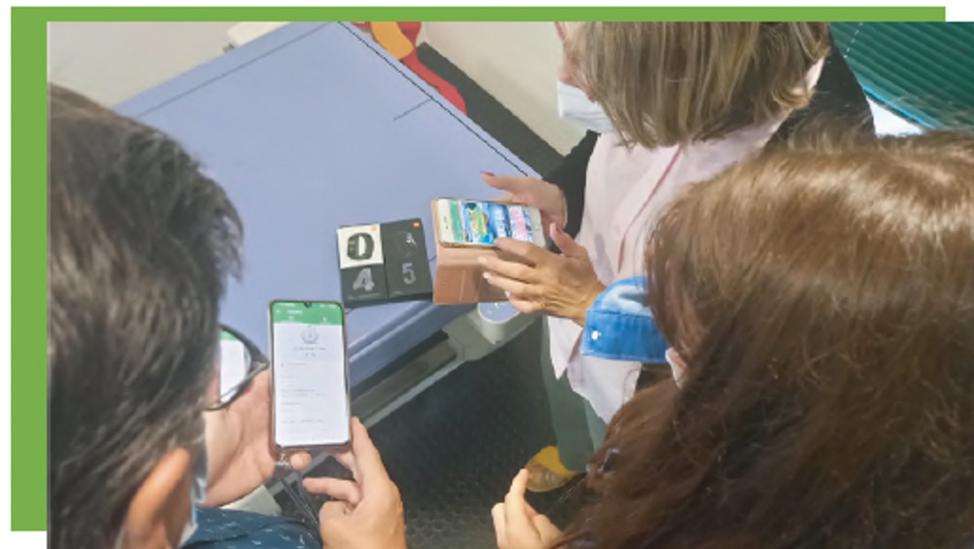
Se trata de un *software* que junto a la app “Apptivados”, desarrollada por el Grupo IGOLD, **ayuda a promocionar y potenciar la interacción y gestión de la actividad física y ejercicio físico en las actividades deportivas dirigidas adultos y adultos-mayores.**

De esta manera, se apuesta por la alta tecnología para motivar y dar pautas para que los usuarios, **a través de un dispositivo tecnológico** con acceso a internet (*tablet* o teléfono móvil), puedan realizar y seguir un programa *online* de ejercicio físico individualizado y supervisado por personal cualificado.

La app incluye un gran **catálogo de propuestas de ejercicio** y de programas de entrenamiento, individuales y/o colectivos, para que estos se puedan adaptar a las necesidades específicas de cada usuario. Estos son actualizados periódicamente por nuestro personal técnico, mejorando así el servicio ofertado continuamente.

IGOID-FITBE puede ser adaptado a cualquier entidad, servicio deportivo o iniciativa que desarrolle programas de actividad física y ejercicio con adultos y adultos mayores.

IGOID-FITBE está diseñado para ajustarse al modo de funcionamiento de cada entidad y poder ser utilizado y gestionado directamente por su personal.

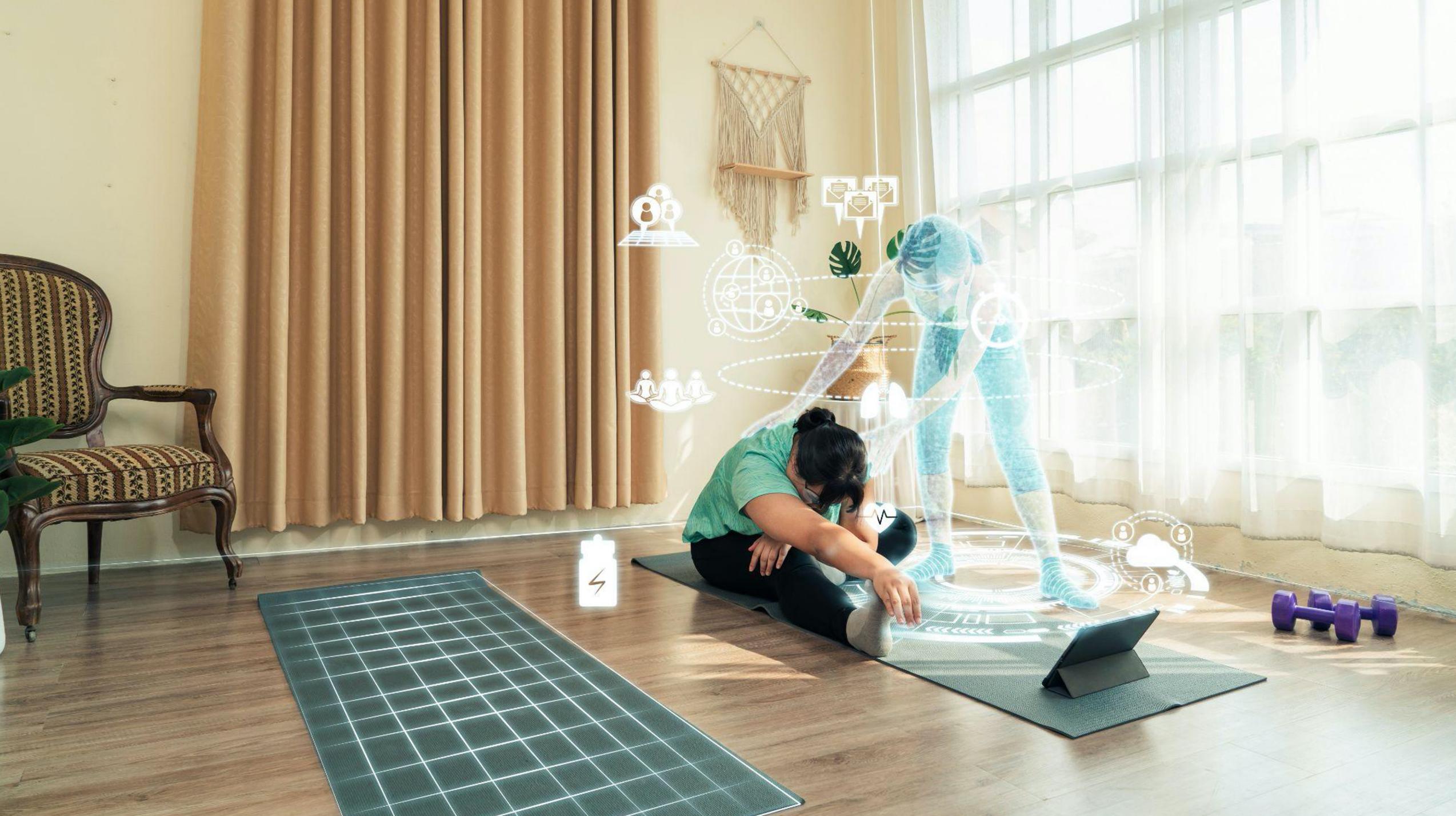




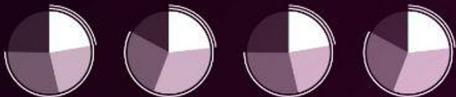
EFITGOID: Educación Física & Fitness

Plataforma digital y app dirigida a la monitorización, motivación y promoción de la práctica diaria de actividad física desde el área de Educación Física



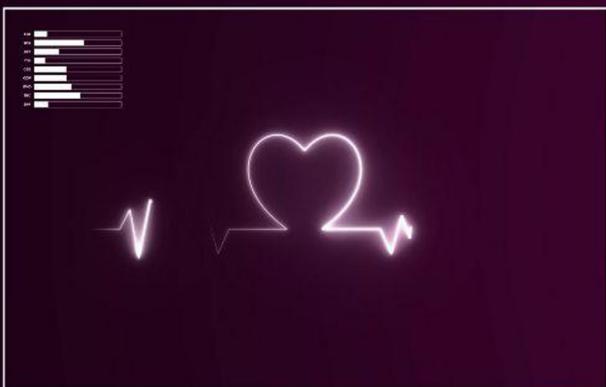






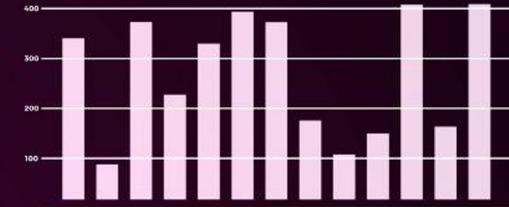
REC 1 725296804872	REC 2 3584746886465	REC 3 878322065404
-----------------------	------------------------	-----------------------

LUN 0841 08P 08000801 - 18 BIT OUT
 SCT 000 0000000000 - TICKET NO
 PPT 000 0000000000 - 18 BIT OUT



HT	102	437
HT	102	101
CH	111	754
TH	142	707
CD	083	878
AA	112	322
IS	436	324
ST	109	---
FC	117	100
TR	---	112

HT	102	437
HT	102	101
CH	111	754
TH	142	707
CD	083	878
AA	112	322
IS	436	324
ST	109	---
FC	117	100
TR	---	112



754	456	445	485	122	---	354	647	124	014
TAB	578	---	254	877	124	687	124	201	036
150	789	365	996	323	TAB	897	774	130	SET
485	685	568	879	552	578	869	787	032	---
897	---	444	521	GES	789	963	878	874	GES
987	887	986	---	112	458	741	322	---	369
057	REC	266	---	654	473	---	324	875	654
689	321	224	356	436	225	---	741	---	230
---	721	SET	125	247	854	457	---	014	247
685	897	987	186	---	789	365	012	965	004







5.-INSTALACIONES DEPORTIVAS



nañi YOUR
SMART
POOL

TECNOLOGÍA QUE
REVOLUCIONA EL DEPORTE

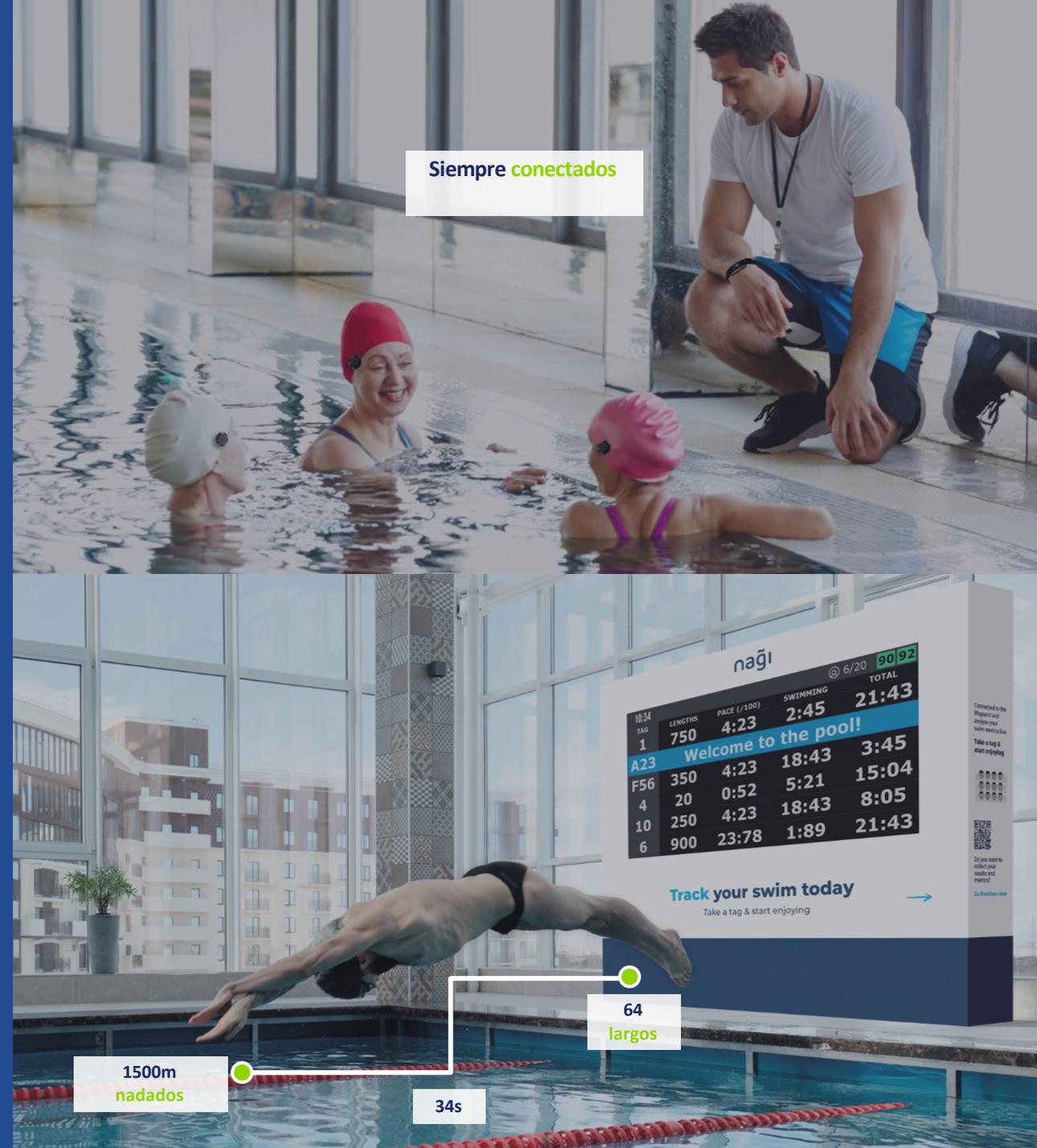
zonyx VALUE FROM TRACKING NBN23

naïguard naïlive

nagi mejora la **seguridad** y
aumenta la **diversión** de la
actividad acuática

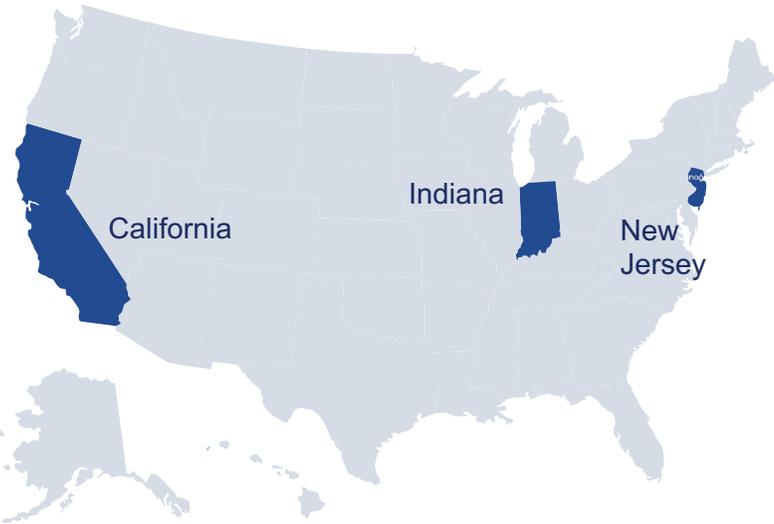
Los nadadores llevan en sus gafas un dispositivo que informa en tiempo real en caso de hundimiento al socorrista.

Además, los nadadores estarán más motivados siguiendo su rendimiento en vivo a través una pantalla donde podrán ver sus largos, velocidad y tiempo de ejercicio.



Piscinas con nagi instalado

EEUU



ESPAÑA



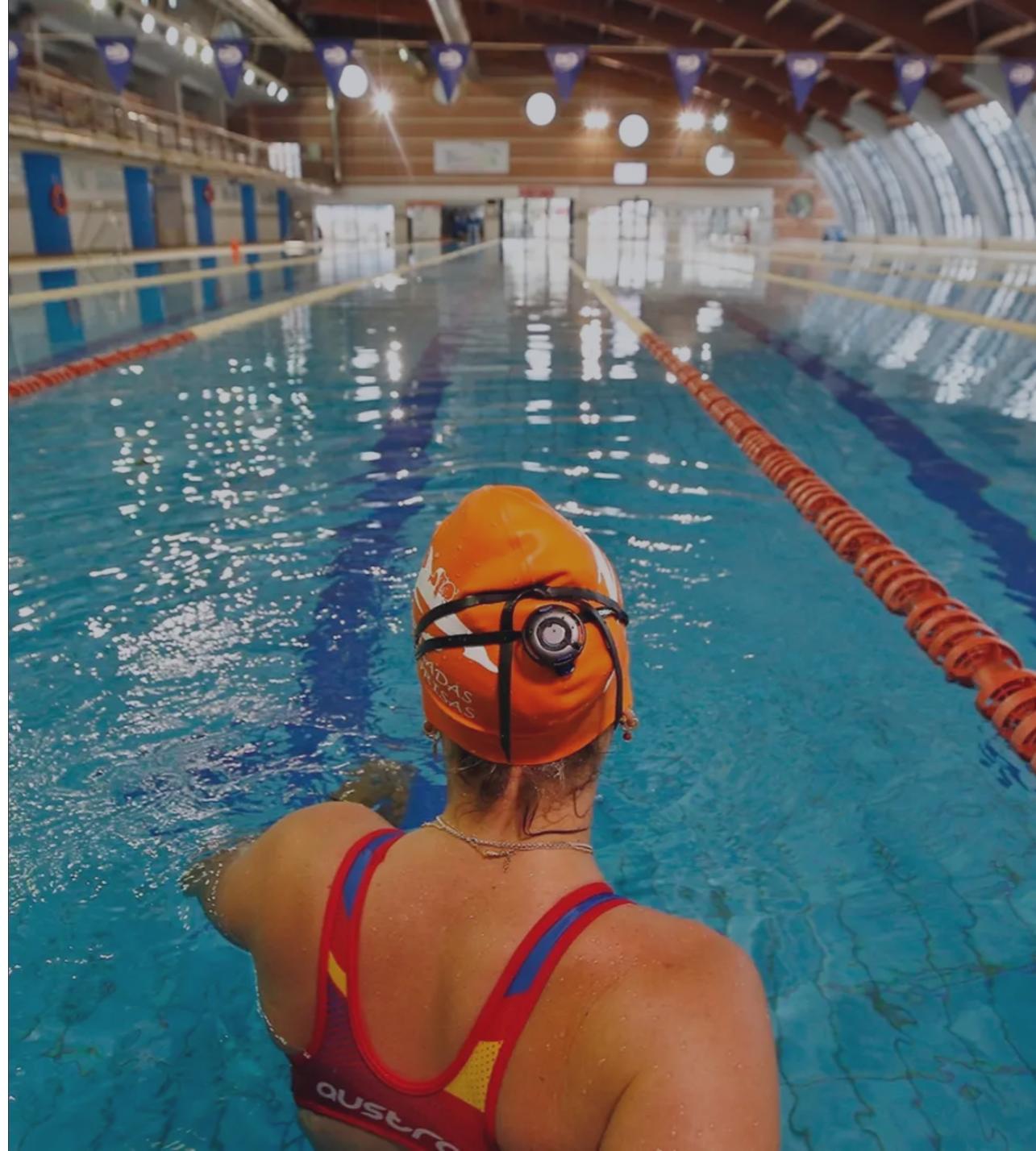
JAPÓN



Piscina Municipal de Torrevieja

Torrevieja se convirtió, hace poco más de un año, en la primera ciudad de la costa Mediterránea con piscina inteligente.

La piscina municipal cubierta de 50 metros cuenta con el sistema nagi para prevenir los ahogamientos y tener una gestión perfecta de la instalación.



Disfruta de **nañi** en tu piscina desde 14.900€



José Miguel López

+34 722599027

Jm.lopez@zonyx.tech

1.6 Nuestra planta piloto

El Grupo IGOID dirige la **Planta Piloto de Investigación en Superficies Deportivas**. Desde su fundación, ha ido ampliando su inventario de equipamiento científico-técnico hasta convertirse en una instalación única de carácter singular.

Todo su equipamiento es puesto a disposición de la comunidad universitaria y de la empresa para el desarrollo tanto de proyectos de investigación como de explotación industrial.

Además, su variedad de equipamientos permite realizar investigaciones no sólo en el ámbito de las superficies deportivas, sino también en otras áreas como el **rendimiento deportivo, condición física, salud y actividad física**.



SPORT MANAGEMENT

Sports facilities and surfaces





En nuestra planta piloto contamos con el siguiente inventario de equipamientos:

EQUIPAMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE SUPERFICIES DEPORTIVAS (Normativa FIFA, UNE y WR)

- 3 AAA (atleta artificial avanzado)
- 2 AA (atleta artificial)
- 2 rampas de rodadura de balón
- 3 equipos de medición de rebote vertical de balón
- 3 equipos de determinación de la resistencia rotacional
- Infill splash
- Fricción lineal (suela lisa y suela de tacos)
- 2 HIC (Head Injury Criterion)
- FIELD Tester (3A Mode) v4

EQUIPAMIENTO PARA LA SIMULACIÓN DE DESGASTE EN SUPERFICIES DEPORTIVAS

- Lisport
- Lisport XL
- Cámaras climática
- Cámara de envejecimiento
- Baño de laboratorio

Ayuda IGC2019-006843-P financiada por:



Ayuda EOL2021-006804-P financiada por:



EQUIPAMIENTO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PRODUCTO Y EVALUACIÓN DE MATERIALES

- Máquina universal para medir propiedades de tracción, compresión y flexión
- Análisis térmico: DSC y TGA
- Microscopio de precisión
- Microscopio de barrido
- Cámara de envejecimiento acelerado y estufas de laboratorio
- Medidor y densímetro de índice de fluidez
- Tamices para la evaluación de la granulometría
- Balanza de precisión
- Balanza de ultraprecisión
- Cilindro de densidad aparente
- Espectrómetro de masas
- Densímetro electrónico
- Micro GC
- Heat determination
- QUV
- Infiltrómetro

EQUIPO PARA LA EVALUACIÓN DEL DEPORTISTA

- 20 GPSport; 40 WIMU
- 2 DXA
- BodPod
- Calorimetría
- Plataforma de fuerza
- Equipo de tensiomiografía
- Cámara termográfica
- Sistema para medir el salto vertical
- Plataforma de fuerzas
- 30 BodyGuard Device 2
- 20 acelerómetros de extremidades inferiores
- Dos espirómetros Spirobank II







TRANSICIÓN ECOLÓGICA/SOSTENIBILIDAD

TRANSICIÓN ECOLÓGICA

La transición ecológica sería el camino que hay que recorrer para lograr ese objetivo y tiene fechas muy concretas:

Para 2030 la meta es reducir las emisiones de gases de efecto invernadero en al menos un 20% con respecto a 1990, generar el 70% de la electricidad con renovables, asegurar que al menos el 35% del consumo final de energía proviene de renovables, mejorar la eficiencia energética en al menos un 35%.

En 2050 las emisiones de gases deberán reducirse al menos un 90% con respecto a 1990 y el sistema eléctrico deberá ser ya 100% renovable.



**ECO PARK STADIUM,
EL PRIMER ESTADIO DE
FÚTBOL DE MADERA
DEL MUNDO Y CON LA
MENOR HUELLA DE
CARBONO**



Eco Park Stadium es el nombre de las futuras instalaciones del estadio que construirá el club de fútbol inglés Forest Green Rovers Football Club (FGR). Ubicado en Stroud, en el condado de Gloucestershir en Inglaterra

Estadio del Guangzhou

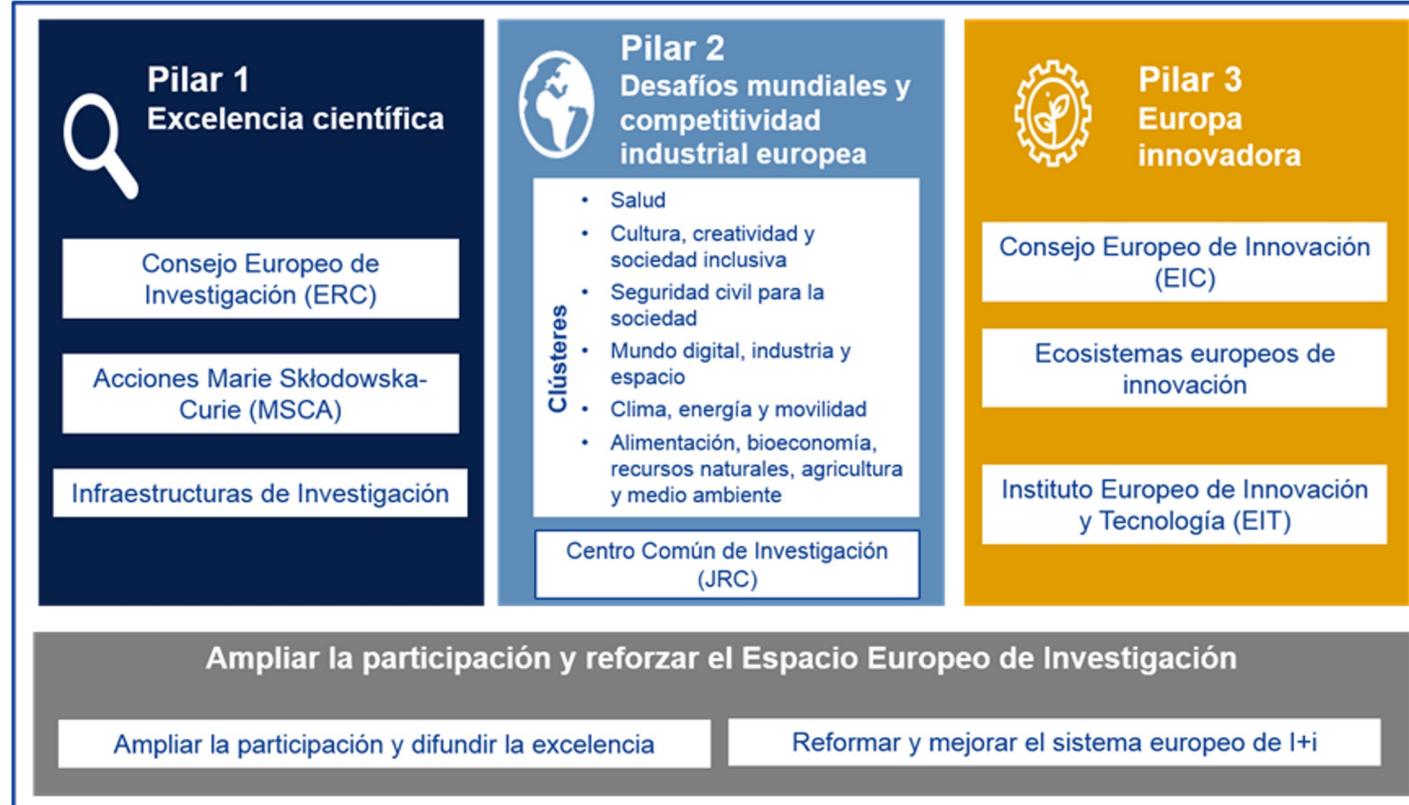
Tendrá capacidad para **100.000 personas** y costará la friolera de **1.500 millones de euros**. El nuevo estadio del **Guangzhou Evergrande**, que será uno de los más grandes del mundo, tiene el diseño de una flor de loto y está previsto que acabe de construirse a finales de 2022. El recinto contará con todo tipo de detalles y una de sus particularidades es que los video marcadores estarán proyectados en el techo del estadio.



**Planes digitalización
sector deportivo
Nivel Europeo,
Nacional y Regional**

Plan Europeo

HORIZONTE EUROPA



PLAN NACIONAL INVESTIGACIÓN



Transición ecológica



Transformación digital



Cohesión social y territorial



Igualdad de género

1

Agenda urbana y rural, lucha contra la despoblación y desarrollo de la agricultura

2

Infraestructuras y ecosistemas resilientes

3

Transición energética justa e inclusiva

4

Una Administración para el siglo XXI

5

Modernización y digitalización del ecosistema de nuestras empresas

6

Pacto por la ciencia y la innovación y refuerzo del Sistema Nacional de Salud

7

Educación y conocimiento, formación continua y desarrollo de capacidades

8

Nueva economía de los cuidados y políticas de empleo

9

Impulso de la industria de la cultura y el deporte

10

Modernización del sistema fiscal para un crecimiento inclusivo y sostenible

Plan Nacional Digitalización Sector Deporte

- Este plan tiene como objetivo la modernización y mejora de la estructura digital del sector deportivo. Las tecnologías digitales y la innovación sirve como palanca para la mejora de la salud y el bienestar de la ciudadanía a través del deporte.
- Dotado con 75 millones de euros



Plan Nacional Digitalización Sector Deporte

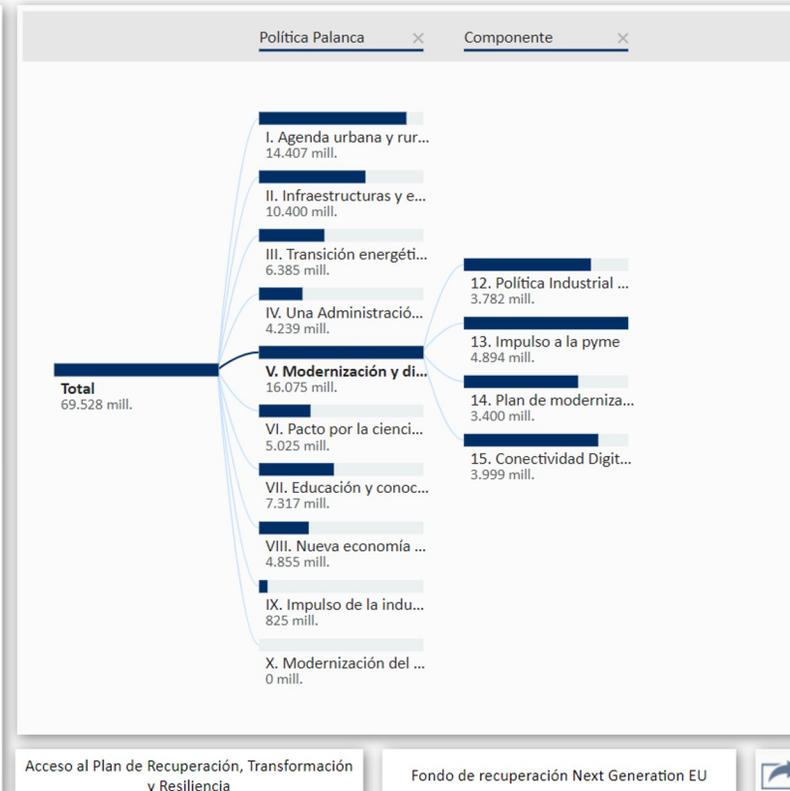
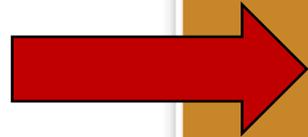
- Acciones:
 - Modernización digital de la gestión de federaciones deportivas.
 - Mejora del análisis de datos de la práctica deportiva.
 - Impulso a la digitalización de los Centros públicos de Medicina del Deporte
 - Digitalización gestión de licencias deportivas
 - Mejora en la resiliencia, accesibilidad y eficacia de sistemas de salud.
 - Transformación digital en políticas estatales de protección de salud en Deporte y, de la investigación en ciencias del deporte.



Plan Nacional Digitalización Sector Deporte



Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia. Distribución y dotaciones.



Acceso al Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia

Fondo de recuperación Next Generation EU



Oportunidades en programas Europeos. Proyectos deportivos y educativos basados en la digitalización



EJEMPLO PLAN REGIONAL CLM (RIS3)





 Leonger
Gallardo.

4^o Congreso

Estatal de Gestión del Deporte



FAGDE

Federación de Asociaciones de
Gestión del Deporte de España



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

TOTS
A UNA
veu



DIPUTACIÓN
DE ALICANTE



AYUNTAMIENTO DE
TORREVIEJA

