



Guía de Asignatura

ASIGNATURA: *Tecnología y gestión de entidades deportivas*

Título: *Máster Universitario en Gestión Deportiva*

Materia: *Especialización*

Créditos: *6 ECTS*

Código: *09MMGD*

Índice

| | | |
|------|--|----|
| 1. | Organización general..... | 3 |
| 1.1. | Datos de la asignatura..... | 3 |
| 1.2. | Introducción a la asignatura..... | 3 |
| 1.3. | Competencias y resultados de aprendizaje | 3 |
| 2. | Contenidos/temario | 5 |
| 3. | Metodología | 5 |
| 4. | Actividades formativas | 6 |
| 5. | Evaluación | 8 |
| 5.1. | Sistema de evaluación..... | 8 |
| 5.2. | Sistema de calificación | 8 |
| 6. | Bibliografía..... | 10 |

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

| | |
|---------------------------------------|---|
| TITULACIÓN | Máster Universitario en Gestión Deportiva |
| ASIGNATURA | Tecnología y gestión de entidades deportivas |
| CÓDIGO - NOMBRE ASIGNATURA | 09MMGD – Tecnología y gestión de entidades deportivas |
| Carácter | Optativo |
| Cuatrimestre | Segundo |
| Idioma en que se imparte | Castellano |
| Requisitos previos | No existen |
| Dedicación al estudio por ECTS | 25 horas |

1.2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura presenta los aspectos fundamentales referidos a la gestión de las entidades deportivas en sus diversas áreas de actuación, así como los principales cambios tecnológicos producidos para una mayor eficiencia en dichos ámbitos.

Nos encontramos en una revolución tecnológica y digital que no solo afecta al entorno social sino también al deporte y sus organizaciones, y es por ello que surge la necesidad de conocer su influencia y aplicación.

1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS DE ESPECIALIDAD

CEEN-1: Diseñar un plan para la digitalización de entidades deportivas enfocado a la mejora de la gestión y de la rentabilidad.

CEEN-2: Establecer estrategias de marketing acordes a las necesidades y objetivos de una entidad deportiva.

CEEN-3: Planificar la gestión económico-financiera de una entidad deportiva en base a los recursos disponibles.

CEEN-4: Diseñar estrategias para el análisis e involucración de los grupos de interés de una entidad deportiva.

CEEN-5: Diseñar el Plan de Recursos Humanos de una entidad deportiva con una visión sostenible y de largo plazo, desde la atracción de talento hasta la desvinculación.

COMPETENCIAS GENERALES

CB6 – Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 – Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 – Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 – Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 – Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CE5 – Demostrar la aplicación correcta de modelos de calidad a servicios y eventos deportivos.

CE6 – Aplicar herramientas de análisis y gestión económico – financiera en la definición de políticas de inversión y de planes de viabilidad en empresas deportivas.

CE7 – Capacidad para aplicar indicadores de rentabilidad de servicios deportivos.

CE8 – Habilidad para segmentar grupos homogéneos de usuarios de servicios deportivos.

CE11 – Aplicar estratégicamente instrumentos para la medición de las experiencias, la calidad, la satisfacción y la fidelización los consumidores deportivos.

CE12 – Analizar datos sociodemográficos y comportamentales del consumidor deportivo para el control de la gestión del deporte.

CE13 – Capacidad para analizar la relación entre el marketing y el resto de áreas funcionales de la empresa en el ámbito deportivo.

CE14 – Capacidad para analizar el entorno de una organización deportiva y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

CE15 – Capacidad de concebir sistemas, aplicaciones y servicios basados en tecnologías de red, incluyendo Internet, web, comercio electrónico, multimedia, servicios interactivos y computación móvil aplicados a organizaciones deportivas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA-1: Conocer los principales cambios tecnológicos para la gestión de entidades deportivas.

RA-2: Saber gestionar al usuario, así como captar recursos para entidades deportivas.

RA-3: Saber organizar y dirigir los recursos humanos necesarios en las entidades deportivas.

2. Contenidos/temario

- Tecnología aplicada a la gestión de entidades deportivas.
- Transformación Digital en las entidades deportivas.
- Nuevas tendencias en marketing y gestión de entidades deportivas.

3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebra el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo-diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases online) donde el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

4. Actividades formativas

La metodología VIU, basada en la modalidad virtual, se concreta en una serie de actividades formativas y metodologías docentes que articulan el trabajo del estudiante y la docencia impartida por los profesores.

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados en cada una de las asignaturas. A continuación, listamos las actividades genéricas que pueden formar parte de cada asignatura, dependiendo de las competencias a desarrollar en los estudiantes en cada asignatura.

1. Clases presenciales

2. Clases virtuales síncronas

Constituyen el conjunto de acciones formativas que ponen en contacto al estudiante con el profesor, con otros expertos y con compañeros de la misma asignatura en el mismo momento temporal a través de herramientas virtuales. Las actividades recurrentes (por ejemplo, las clases) se programan en el calendario académico y las que son ocasionales (por ejemplo, sesiones con expertos externos) se avisan mediante el tablón de anuncios del campus. Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

a. Clases expositivas: El profesor expone a los estudiantes los fundamentos teóricos de la asignatura.

b. Clases prácticas: El profesor desarrolla junto con los estudiantes actividades prácticas que se basan en los fundamentos vistos en las clases expositivas. En términos generales, su desarrollo consta de las siguientes fases, pudiéndose adaptar en función de las necesidades docentes:

I. La primera fase se desarrolla en la sala principal de la videoconferencia, donde el profesor plantea la actividad.

II. A continuación, divide a los estudiantes en grupos de trabajo a través de las salas colaborativas y se comienza con la actividad. En esta fase el profesor va entrando en cada sala colaborativa rotando los grupos para resolver dudas, dirigir el trabajo o dar el feedback oportuno. Los estudiantes también tienen posibilidad de consultar al profesor en el momento que consideren necesario.

III. La tercera fase también se desarrolla en la sala principal y tiene como objetivo mostrar el ejercicio o explicar con ejemplos los resultados obtenidos. Por último, se ponen en común las conclusiones de la actividad realizada.

No obstante, el profesor puede utilizar otras metodologías activas y/o herramientas de trabajo colaborativo en estas clases.

c. Seminarios: En estas sesiones un experto externo a la Universidad acude a presentar algún contenido teórico-práctico directamente vinculado con el temario de la asignatura. Estas sesiones permiten acercar al estudiante a la realidad de la disciplina en términos no sólo profesionales, sino también académicos. Todas estas sesiones están vinculadas a contenidos de las asignaturas y del programa educativo.

3. Actividades asíncronas supervisadas

Se trata de un conjunto de actividades supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y el desarrollo de sus competencias. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral. Esta categoría se desglosa en el siguiente conjunto de actividades:

a. Actividades y trabajos prácticos: se trata de un conjunto de actividades prácticas realizadas por el estudiante por indicación del profesor que permiten al estudiante adquirir las competencias del título, especialmente aquellas de carácter práctico. Estas actividades, entre otras, pueden ser de la siguiente naturaleza: actividades vinculadas a las clases prácticas (resúmenes, mapas conceptuales, one minute paper, resolución de problemas, análisis reflexivos, generación de contenido multimedia, exposiciones de trabajos, test de autoevaluación, participación en foros, entre otros). Estas actividades serán seleccionadas por el profesor en función de las necesidades docentes. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

b. Actividades guiadas con recursos didácticos audiovisuales e interactivos: se trata de un conjunto de actividades en las que el estudiante revisa o emplea recursos didácticos (bibliografía, videos, recursos interactivos) bajo las indicaciones realizadas previamente por el profesor; con el objetivo de profundizar en los contenidos abordados en las sesiones teóricas y prácticas. Estas sesiones permiten la reflexión o práctica por parte del estudiante, y pueden complementarse a través de la puesta en común en clases síncronas o con la realización de actividades y trabajos prácticos. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

4. Tutorías

En esta actividad se engloban las sesiones virtuales de carácter síncrono y las comunicaciones por correo electrónico o campus virtual destinadas a la tutorización de los estudiantes. En ellas, el profesor comparte información sobre el progreso del trabajo del estudiante a partir de las evidencias recogidas, se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura. Pueden ser individuales o colectivas, según las necesidades de los estudiantes y el carácter de las dudas y orientaciones planteadas. Tal y como se ha indicado, se realizan a través de videoconferencia y e-mail.

Se computan una serie de horas estimadas, pues, aunque existen sesiones comunes para todos los estudiantes, éstos posteriormente pueden solicitar al docente tantas tutorías como estimen necesarias.

Dado el carácter mixto de esta actividad formativa, se computa un porcentaje de sincronía estimado del 30%.

5. Estudio autónomo

En esta actividad el estudiante consulta, analiza y estudia los manuales, bibliografía y recursos propios de la asignatura de forma autónoma a fin de lograr un aprendizaje significativo y superar la evaluación de la asignatura de la asignatura. Esta actividad es indispensable para adquirir las competencias del título, apoyándose en el aprendizaje autónomo como complemento a las clases y actividades supervisadas.

6. Examen final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba o examen final. Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Los exámenes o pruebas de evaluación final se realizan en las fechas y horas programadas con antelación y con los sistemas de vigilancia online (proctoring) de la universidad.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

| Sistema de Evaluación | Ponderación |
|-----------------------|-------------|
| Portafolio* | 70 % |
| Sistema de Evaluación | Ponderación |
| Prueba final* | 30 % |

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

| Nivel de aprendizaje | Calificación numérica | Calificación cualitativa |
|----------------------|-----------------------|--------------------------|
| Muy competente | 9,0 - 10 | Sobresaliente |
| Competente | 7,0 - 8,9 | Notable |

| | | |
|-------------------|----------|----------|
| Aceptable | 5,0 -6,9 | Aprobado |
| Aún no competente | 0,0 -4,9 | Suspenso |

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

- Barreiro, J.M., Barreiro, B., Díez, J., Losada, F. Y Ruza, E. (2004). *Rentabilice su gestión gracias al CRM*. A Coruña: Netbiblo.
- Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: McGraw Hill.
- Cacheiro, M.L. (2014). *Educación y Tecnología: Estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Madrid: Editorial UNED.
- Childe, V. (2012). *Los orígenes de la civilización*. Madrid: S.L. Fondo de cultura económica de España.
- Dans, E. (2010). *Todo va a cambiar: tecnología y evolución: adaptarse o desaparecer*. Barcelona: Ediciones Deusto.
- Drucker, P. (1955). *The practice of Management*. London: Routledge.
- Evans, D. (2011). *Internet de las cosas. Cómo la próxima evolución de Internet lo cambia todo*. CISCO. Recuperado de https://www.cisco.com/c/dam/global/es_mx/solutions/executive/assets/pdf/internet-of-things-iot-ibsg.pdf
- García-Fernández, J., Fernández-Gavira, J., y Bernal-García, A. (2014). La percepción de calidad y fidelidad en clientes de centros de fitness low cost. *Suma Psicológica*, 21(2), 123-130.
- Godin, S. (2001). *El marketing del permiso*. Barcelona: Granica.
- Grande, M., Cañon, R., y Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 6, 218-230
- Kotler, P., Kartajaya, H., Setiawan I. (2017). *Marketing 4.0: Moving from Traditional to Digital*. Wiley. Nueva Jersey: Wiley & son
- Lecinski J. (2011). *ZMOT Ganando el momento cero de la verdad*. Google Inc. Recuperado de: <https://www.thinkwithgoogle.com/marketing-resources/micromoments/> 2011-winning-zmot-ebook/
- Martín, F. y Parga, M. (2018). Gestión smart de instalaciones deportivas: iot y big data optimizan infraestructuras y suman nuevos modelos de negocio en base a engagement y mejora de rendimiento de usuario. En I. Leal (Presidencia), III Congreso Ciudades Inteligentes. Madrid.
- Muñoz, A. (2017). Sensores para el registro de la actividad física y el deporte. ¿Qué miden exactamente? En Sañudo (Ed.) *Nuevas tecnologías aplicadas a la actividad física y el deporte* (pp. 17-27). Navarra: Editorial Aranzadi.
- Sanagustín, E. (2013) *Marketing de Contenidos*. Madrid: Editorial Anaya.
- Sánchez-Oliver, A. J., García-Fernández, J., Grimaldi-Puyana, M. y Fera, A. (2017). Oportunidades de emprendimiento: Evaluación de las tendencias relacionadas con la actividad física y el deporte del ACSM. *Journal of Sports Economics and Management*, 7(1), 2-13.
- Sañudo, B. (2017). *Wearable technologies y su aplicación al ámbito de la actividad física y el deporte*. En Sañudo (Ed.) *Nuevas tecnologías aplicadas a la actividad física y el deporte* (pp. 31-41). Navarra: Editorial Aranzadi.
- Sañudo, B. (2016). El caso de las wearables technologies en la actividad física y el deporte. In J. García (Ed.), *Emprendiendo en el sector deportivo. De la teoría a la práctica* (pp. 73-84). Cizur Menor: Aranzadi Thomson Reuters.
- Valcarce, M. (2016) *Marketing Digital, cambio de era en la estrategia comercial*. Revista Mercado Fitness, 79.
- Valcarce, M. (2015). *Marketing de contenidos, ofrece a tus clientes aquello que necesitan*. Revista GYM FACTORY, 65, 18-19.
- Valcarce, M. (2015). *Inbound marketing: atrae a mas clientes*. Revista GYM FACTORY, 62, 20-21.
- Valcarce, M. (2016). *Web y Redes Sociales para gimnasios y centros deportivos*. Revista CMD Sport, Julio 2016. Recuperado de: <https://www.manelvalcarce.com/blog/142-web-y-redes-sociales-para-gimnasios-y-centros-deportivos>
- Valcarce, M. y Carpe, P. (2016). *Redes sociales y publicidad online: ¿Cómo pueden ayudar a una instalación deportiva?* Revista GYM FACTORY, 67, 12-14.