

INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EL DEPORTE

EN CONJUNTO CON



> Gestión de proyectos de *sports tech* para entidades deportivas

La tecnología está transformando la forma en la que el deporte es visto, comprado y jugado.

En este contexto, y frente a una mayor presión competitiva global, las organizaciones deportivas están cambiando sus modelos de generación de ingresos, tomando conciencia de la importancia de la aplicación de tecnologías para alcanzar sus objetivos.

El Programa Innovación Tecnológica en el Deporte te da la oportunidad de conocer el ecosistema de tecnologías emergentes aplicadas al deporte, y tomar contacto con nuevas tendencias y oportunidades de negocios y gestión de sus operaciones.

Vamos a compartir experiencias con protagonistas y expertos del ámbito de la innovación y la tecnología aplicada al deporte, para explorar el impacto de la IA, Big Data, IoT, Blockchain y UX en la gestión de proyectos deportivos.

DESTINADO A

Directivos de instituciones, asociaciones o federaciones deportivas, directivos de empresas vinculadas al mundo del deporte y a todos aquellos interesados en oportunidades de aplicación de tecnología al mundo del deporte.

 6 Encuentros online de 2.30 h

 Jueves de 18.30 a 21 h

Total: 15 h

CONTENIDOS DEL PROGRAMA

1.

INNOVACIÓN TECNOLÓGICA Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL DEL DEPORTE

Invencción e Innovación. Creatividad e Innovación. Tipos de Innovación. Innovación Abierta. Innovación Tecnológica. La capacidad de innovación en organizaciones deportivas. Transformación Digital.

2.

PROCESOS Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN EN LA GESTIÓN DEPORTIVA

Procesos. Sistemas de Información y Tecnología de la Información. Vinculación entre procesos y sistema de información. ERP. CRM/FRM. Sistemas de Ticketing.

3.

BIG DATA, DATA ANALYTICS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

El dato como activo estratégico de la transformación digital. Nuevos perfiles en las organizaciones vinculados a la gestión de datos. Aplicación: Tres niveles de recolección de datos para la performance deportiva. Vinculación entre tipo de deporte y la tecnología utilizada. Big Data. Analytics descriptivo, predictivo y prescriptivo. Soluciones cognitivas: machine vision, reconocimiento del lenguaje.

4.

TECNOLOGÍAS EMERGENTES

Nube. Internet of Things. Drones. Mobile Apps. Realidad Aumentada y Realidad Virtual. Blockchain.

5.

ESPORTS

Orígenes del Esports. Ecosistema y participantes primarios y secundarios. Formato. Motivaciones de los espectadores y los jugadores. Modelos de negocio. Perspectivas del negocio.

6.

SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN

Protección de datos personales. Ciberseguridad. Desafíos éticos en el uso de tecnologías emergentes.

7.

EMPRENDEDURISMO, ECOSISTEMAS DE INNOVACIÓN Y NUEVOS MODELOS DE NEGOCIO.

Fases de los emprendimientos. Mecanismos de financiación de emprendimientos tecnológicos. Hubs de Innovación. Nuevos modelos de negocio. Freemium. Sharing Economy. Data Monetization. Subscription. Bait and Hook.

COORDINACIÓN ACADÉMICA



Mauro Cauda

CEO y Co-Founder de Sports Innova. Emprendedor tecnológico con más de 15 años de experiencia en startups del segmento Sports Tech y Gaming.



Aldo Peleson

Consultor en gestión de riesgos, procesos y tecnología. Asesor en gestión y management de Organizaciones Deportivas. Profesor y Coordinador de la Diplomatura en Governance, Compliance, Control & Assurance, Universidad de San Andrés.

PROFESORES



Matías Conde

Analista de datos con más de 15 años de experiencia en la industria. Actualmente a cargo del equipo editorial latinoamericano de Opta-Stats Perform, proveedor de datos de las ligas y federaciones deportivas más importantes de la región. Previamente trabajó como Research Data Analyst en la Superliga Argentina.



Juan Eduardo Cyterszpiller

Abogado (Universidad de San Andrés) y Magíster en Gestión de Esports (Universidad Internacional de Valencia). Cuenta con amplia experiencia en esports, gaming, streaming y gestión deportiva. Actualmente es COO y co-owner de Isurus Group.



Stefano Di Carlo

Secretario General del Club Atlético River Plate. Lic. en Gestión de Políticas Públicas, Universidad Nacional de Tres de Febrero.



Camila Manera

Científica de datos en la industria del entretenimiento y el fútbol. Co-Fundadora y Directora de Datos en Libro de Pases, enriqueciendo la estrategia de la empresa en cuanto a gestión de datos, inteligencia artificial y desarrollo de productos brindando soluciones innovadoras.



Antonella Meriggi

Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UdeSA) con amplia experiencia en gaming, esports, streaming y marketing digital. Actualmente se desempeña como CMO de Isurus Group y es asesora externa en comunicación y marketing digital organizacional.



Nicolás Antonio Ramos

Ingeniero en sistemas de información (UTN) e Ingeniero certificado en soluciones de Privacidad de Datos (CDPSE de ISACA). Socio responsable de servicios de Ciberseguridad de EY Argentina.



Pablo Sciolla

Ingeniero en Sistemas de Información (UTN). Tiene más de 25 años de experiencia en organizaciones internacionales, y más de 15 en posiciones gerenciales y directivas. Es docente invitado en diversas materias de UdeSA.

Educación Ejecutiva de la Universidad de San Andrés diseña y desarrolla soluciones de aprendizaje para personas provenientes de las principales organizaciones de Argentina y América Latina.

La Universidad de San Andrés es miembro de UNICON (University Consortium for Executive Education), la entidad más importante del mundo en Educación Ejecutiva. Dentro de sus miembros se encuentran Harvard, MIT, IMD, INSEAD, Stanford, LBS, ESADE, IE, Columbia, Fundación Dom Cabral, ITAM, TEC Monterrey, Adolfo Ibáñez, Universidad de Los Andes, entre otras.



#1 de Argentina

Mejor Escuela
de Negocios

#4 LATAM

Mejores Escuelas
de Negocios

RANKING DE ESCUELAS DE NEGOCIOS 2023
AMÉRICA ECONOMÍA



📍 **Campus Victoria:** Vito Dumas 284, Victoria, Prov. de Bs. As.

📍 **Sede Riobamba:** Riobamba 1276, CABA

📍 **Sede Callao:** Av. Callao 1055, CABA