

DIGITALIZACIÓN DE LOS ESPACIOS DEPORTIVOS



¿QUIÉN SOY?

- **BEÑAT BENGOETXEA**
- **CEO DE ESPORTTER**
- **EXPERTO EN DIGITALIZACIÓN DE ENTIDADES DEPORTIVAS**



CONTEXTO

➤ **ESTAMOS ANTE UNA SITUACIÓN, SIN PRECEDENTES**



LA INDUSTRIA DEPORTIVA, AFECTADA



IMPACTO DEL COVID EN CIFRAS

LA PANDEMIA PROVOCARÁ UN 38,5% DE CAÍDA EN LA INDUSTRIA DEPORTIVA

LAS EMPRESAS VINCULADAS AL DEPORTE, INGRESARÁN UN 57% MENOS DE LO PREVISTO

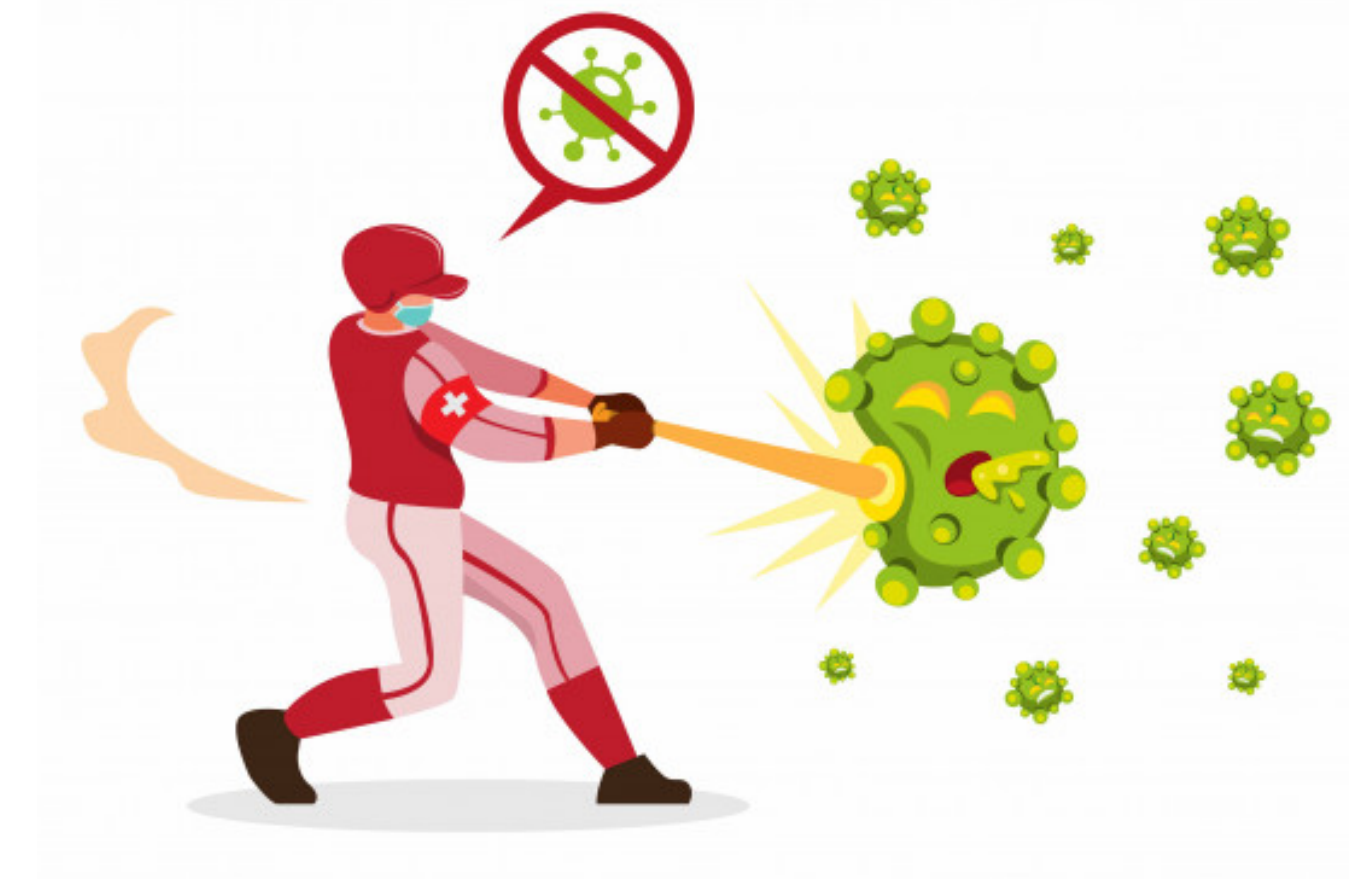
LOS INGRESOS DE LAS FEDERACIONES, CAEN UN 43%

CAMPUS Y STAGES, CAEN UN 76% ESTE VERANO

LOS DERECHOS TELEVISIVOS SE REDUCEN EN UN 17,5%

INGRESOS POR EQUIPAMIENTO DEPORTIVO, SUFREN UN DESCENSO DEL 50,5%

EL 87% DE LAS ENTIDADES DEPORTIVAS CONSIDERA EL EFECTO DEL COVID NEGATIVO O MUY NEGATIVO



¿A QUÉ PROBLEMAS NOS ENFRENTAMOS?

- **EXISTEN RIESGOS DE SALUD, RIESGOS ECONÓMICOS Y RIESGOS OPERACIONALES**



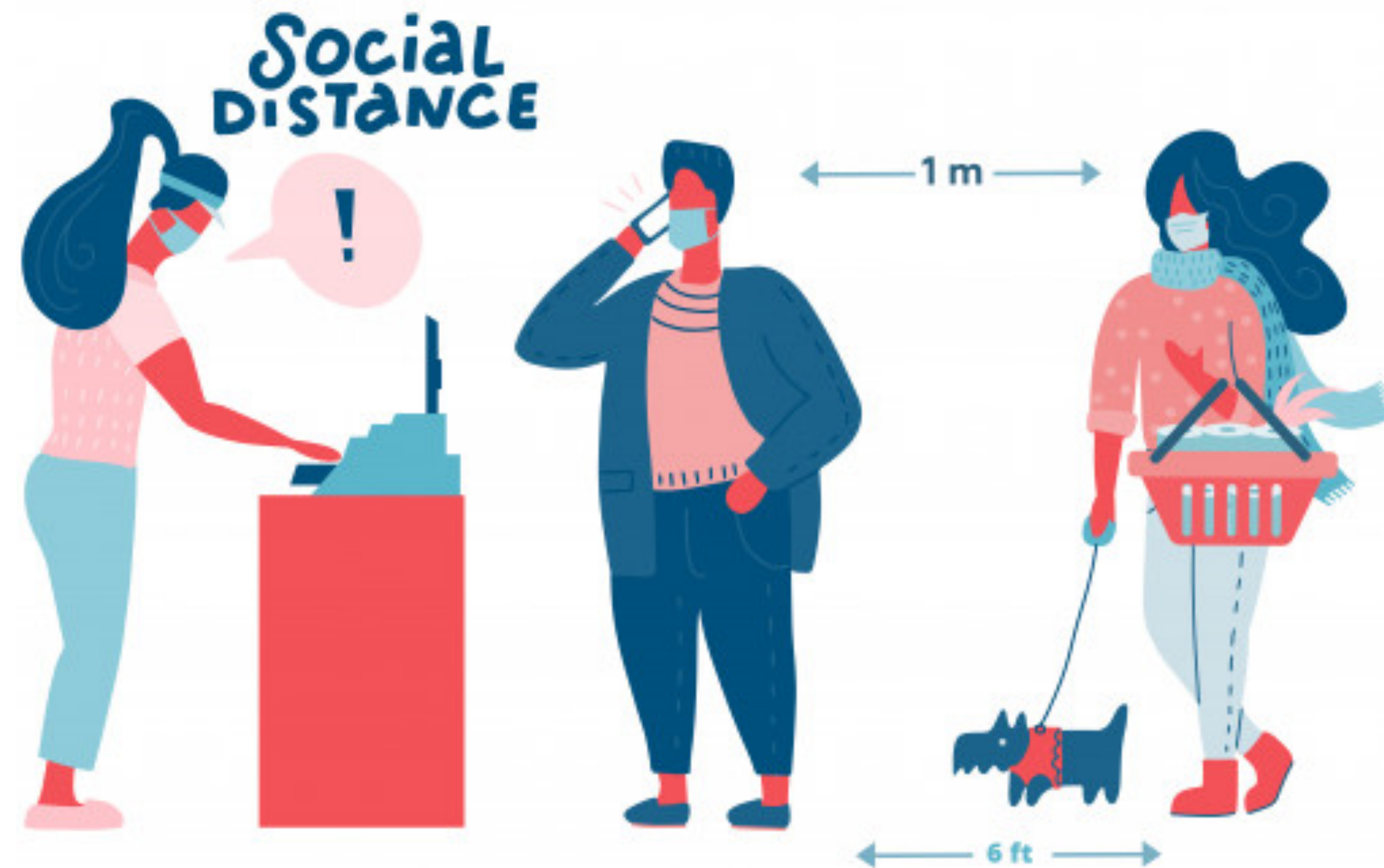
SALUD, ECONOMÍA Y ACTIVIDAD FÍSICA

1. RIESGO DE CONTAGIO
2. CIERRE Y DESAPARICIÓN DE EMPRESAS Y ENTIDADES DEPORTIVAS
3. DESEMPLEO EN EL SECTOR
4. RECHAZO POR PARTE DE LOS USUARIOS A PRACTICAR DEPORTE
5. REDUCCIÓN DE SPONSORS E INVERSIONES EN EL SECTOR



¿CÓMO HA CAMBIADO EL ENFOQUE?

➤ **EL DEPORTE HA CAMBIADO PORQUE EL MUNDO HA CAMBIADO**



NUEVAS MEDIDAS

1. REDUCCIÓN DE AFOROS
2. DISTANCIA SOCIAL
3. MASCARILLA Y OTRAS EPIS
4. HORARIOS PARA ACTIVIDADES DEPORTIVAS
5. PROTOCOLOS DE LIMPIEZA
6. CIERRE DE INSTALACIONES
7. LIMITACIONES DE MOVILIDAD
8. EVENTOS A PUERTA CERRADA

...



¿SOLUCIONES Y HERRAMIENTAS?

- **SOLUCIONES FUNCIONALES**
- **SOLUCIONES DE MONETIZACIÓN**
- **SOLUCIONES DEPORTIVAS**



FUNCIONALES E IMPRESCINDIBLES

1. SOFTWARE DE GESTIÓN DE CLUBES / ENTIDADES DEPORTIVAS
2. SOFTWARE DE RESERVAS
3. SOFTWARE DE ACCESOS
4. PROTOCOLOS Y MEDIOS PARA GARANTIZAR MEDIDAS DE PREVENCIÓN



SOFTWARE CON EL QUE TRABAJAMOS EN ESPORTTER

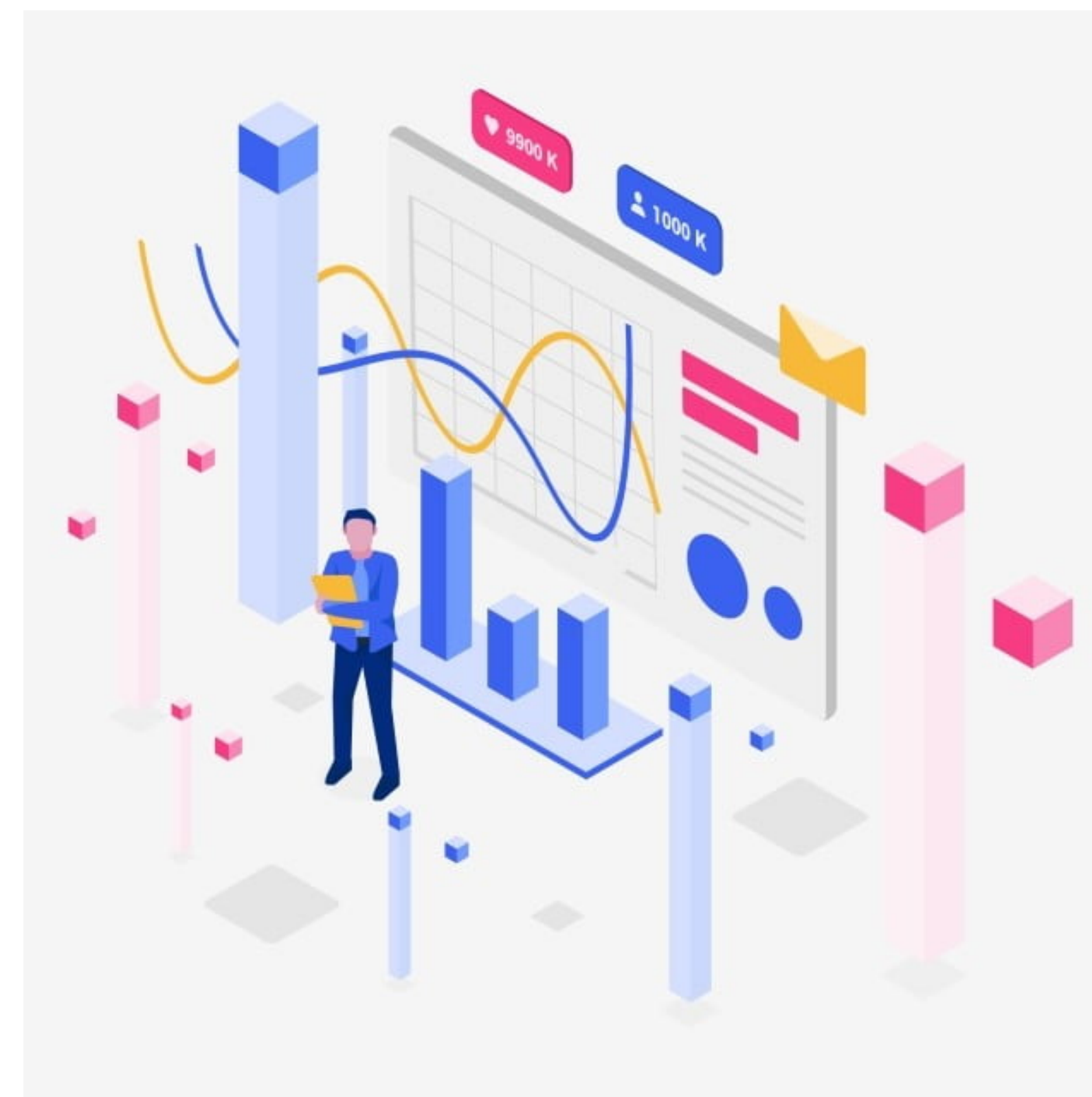
PLAYOFF (SW.GESTIÓN)

CLUPIK (SW.GESTIÓN)



SOLUCIONES PARA MONETIZACIÓN

1. HERRAMIENTAS Y PLATAFORMAS DE STREAMING
2. SOLUCIONES DE FAN ENGAGEMENT
3. SOLUCIONES PARA PATROCINADORES
4. EXPLOTACIÓN DE DATOS Y ACTIVOS INTANGIBLES



SOLUCIONES CON LAS QUE TRABAJAMOS EN ESPORTTER

KICKLY
(SOCIAL MEDIA)



FÚTBOL EMOTION
(PATROCINADORES)



2ND SKULL
(PATROCINADORES)

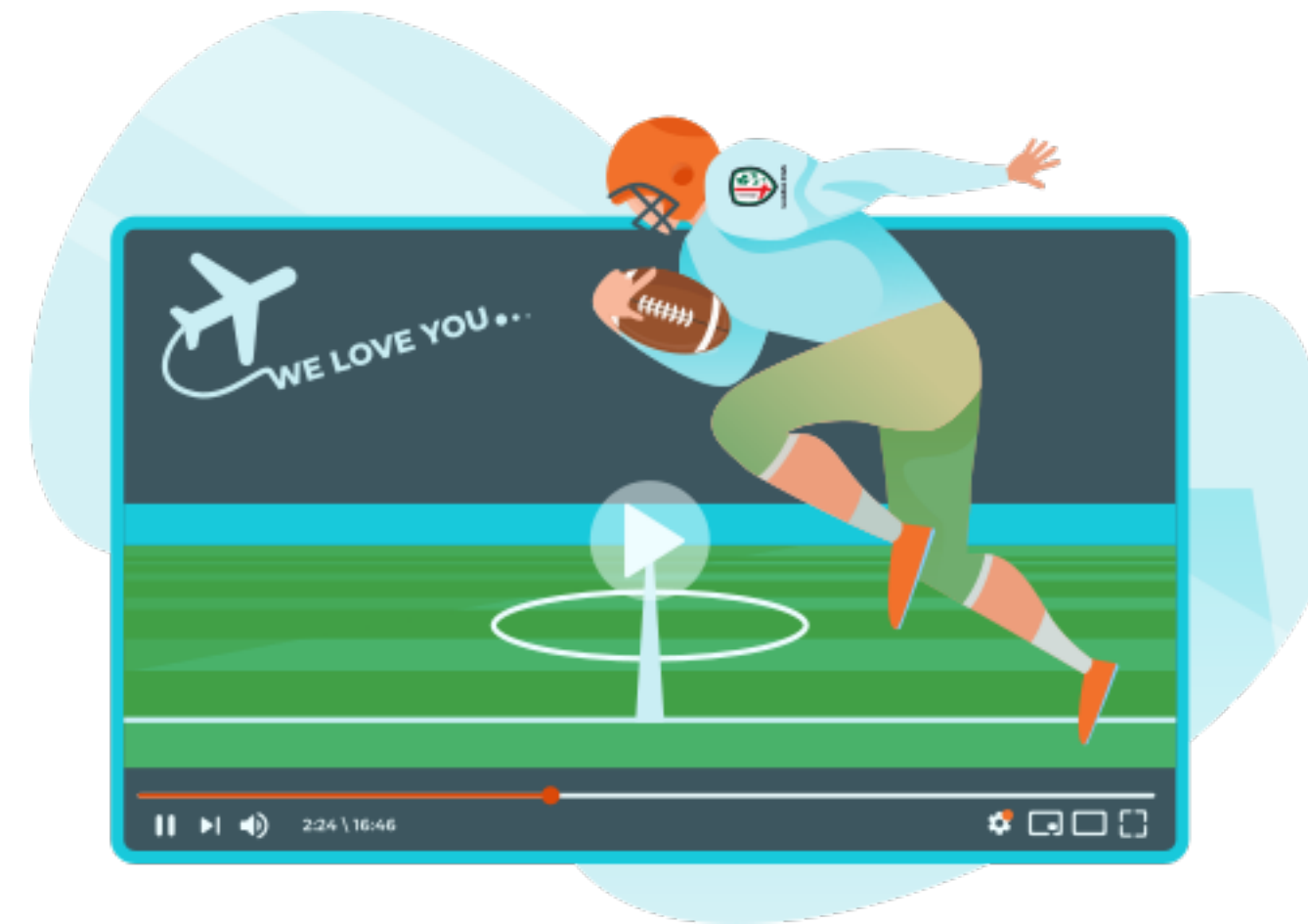


SOLUCIONES CON LAS QUE TRABAJAMOS EN ESPORTER

SEYU (FAN ENGAGEMENT)



PLUSDINAMICS (STREAMING)



UBITRACK (ANÁLISIS DE DATOS)



SOLUCIONES DEPORTIVAS

1. HERRAMIENTAS Y PLATAFORMAS DE STREAMING
2. SOLUCIONES DE FAN ENGAGEMENT
3. SOLUCIONES PARA PATROCINADORES
4. EXPLOTACIÓN DE DATOS Y ACTIVOS INTANGIBLES



SOLUCIONES CON LAS QUE TRABAJAMOS EN ESPORTTER

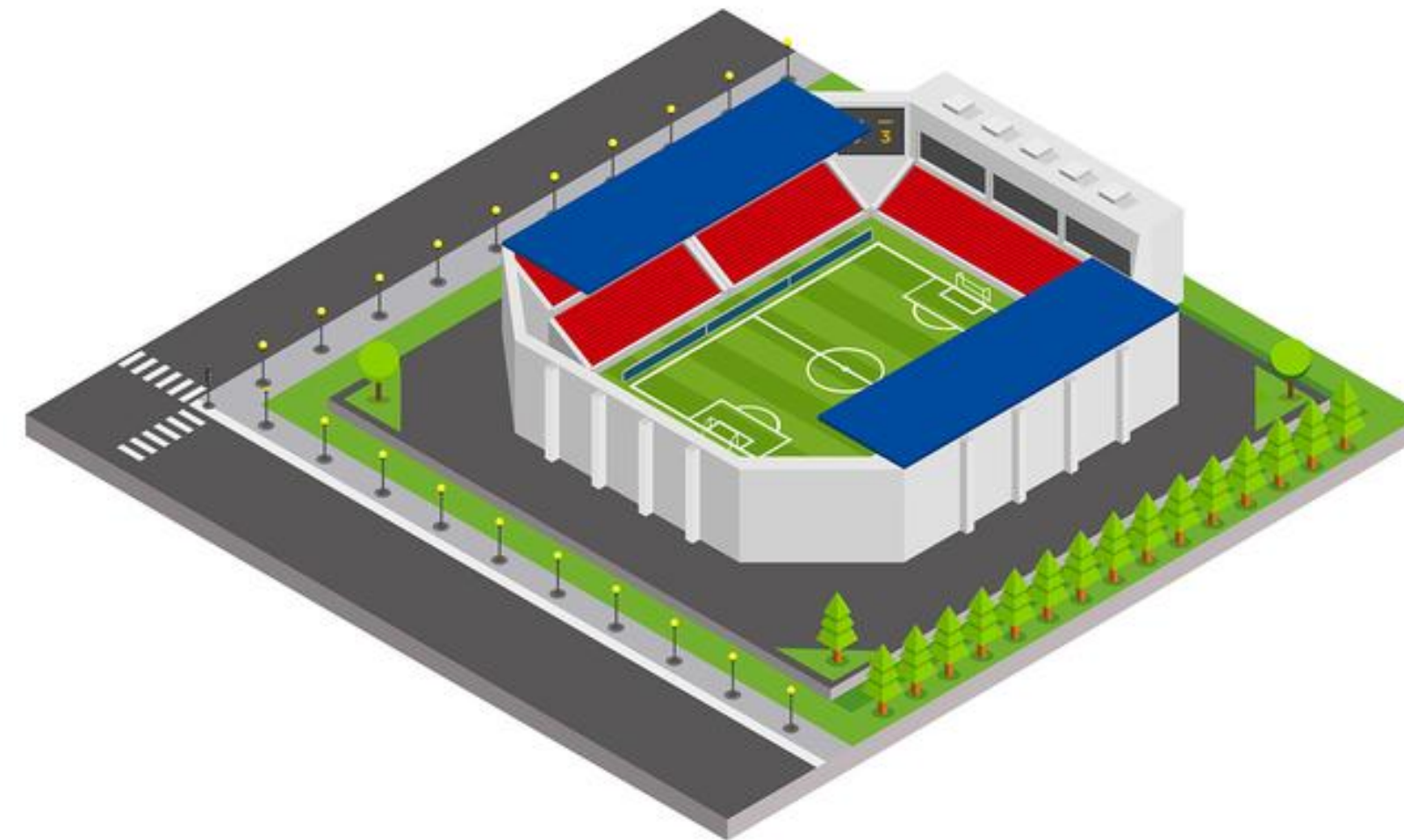
FIELDWIZ

(ANÁLISIS DEPORTIVO)



XAMPION

(ANÁLISIS DEPORTIVO)



ONCE

(ANÁLISIS DEPORTIVO)

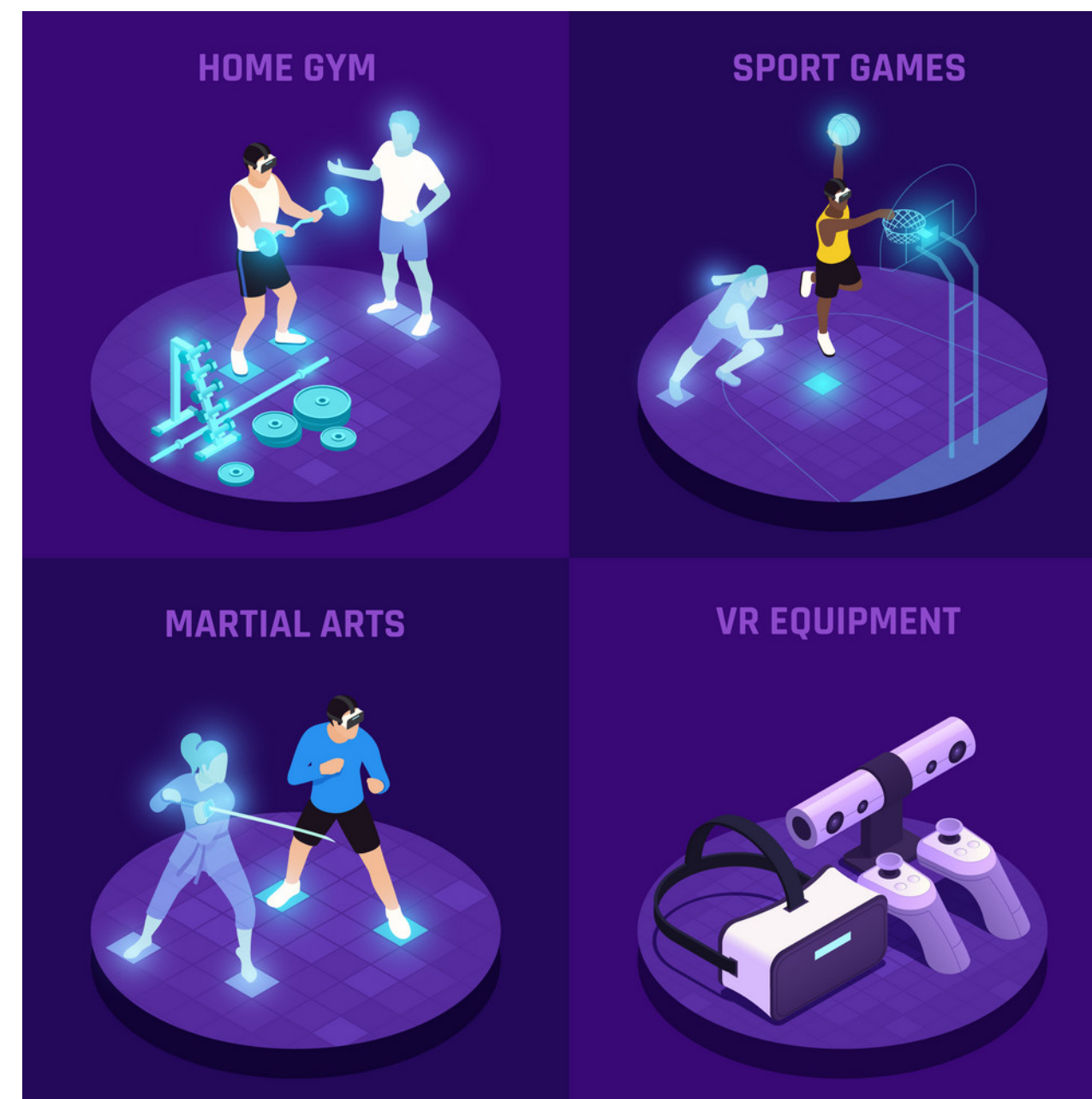


OTRAS SOLUCIONES DEL MERCADO

GADGETS

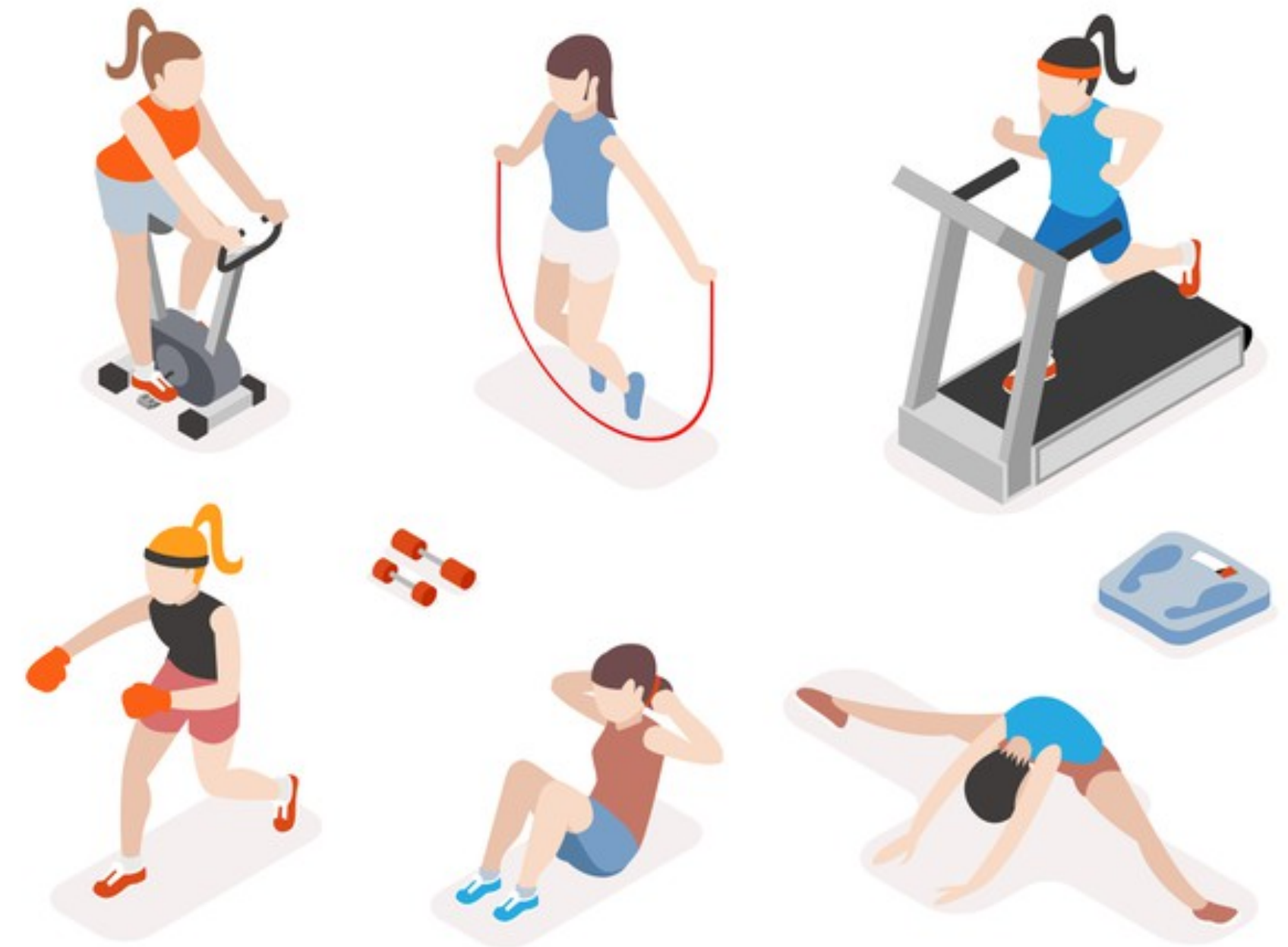
SIMULADORES

SMART EQUIPMENT



¿FUTURO DEL SECTOR?

- **MENOS DEPORTE EN VIVO**
- **MÁS IMPORTANCIA A LOS FANS**
- **TECNOLOGÍA YA NO COMO OPCIÓN, SINO COMO MEDIO IMPRESCINDIBLE**



NUEVA REALIDAD PARA EL DEPORTE

1. DEPORTE INDIVIDUALIZADO / GRUPOS REDUCIDOS
2. SIMULACIONES
3. NUEVOS FORMATOS DEL DEPORTE TRADICIONAL
4. ESPORTS



“EN LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA, EL MÁS FUERTE GANA A EXPENSAS DE SUS RIVALES DEBIDO A QUE LOGRA ADAPTARSE MEJOR A SU ENTORNO.”

C.R. DARWIN

