



Widgets deportivos

2023



Ajuntament de
Barcelona



Barcelona
Activa

Sumari



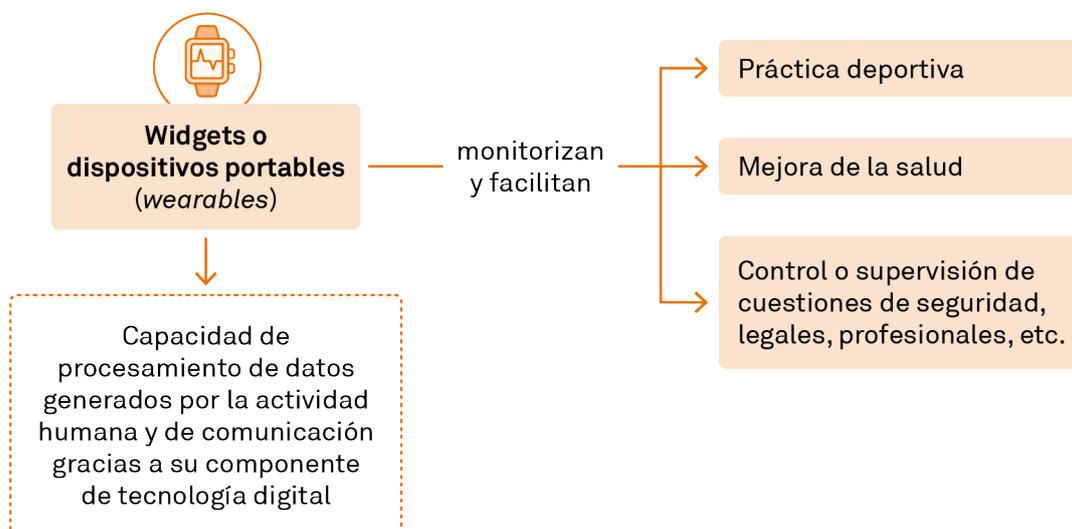
LOS <i>WIDGETS</i> DEPORTIVOS, ¿QUÉ SON Y PORQUE NOS GUSTAN?	3
TENDENCIAS EN LOS <i>WIDGETS</i> DEPORTIVOS	5
EL IMPACTO DE LOS <i>WIDGETS</i> DEPORTIVOS EN LOS PERFILES PROFESIONALES	7
<i>WIDGETS</i> DEPORTIVOS, ENFOCADOS.....	9
FUENTES CONSULTADAS.....	10

Los *widgets* deportivos, ¿qué son y por qué nos gustan?

Los *widgets* deportivos (también conocidos como *gadgets deportivos*) son dispositivos que normalmente combinan una parte mecánica con una parte digital y que se usan en la práctica de la actividad física para mejorar la salud y el rendimiento deportivo. Estos *widgets* habitualmente son portables (denominados también *wearables*), es decir, las personas los llevan fijados en el cuerpo o incorporados a la vestimenta o a la equipación.

La **tecnología portátil** incluye un amplio espectro de usabilidad, como, por ejemplo, relojes inteligentes, rastreadores de actividad física o joyas inteligentes, entre otros. Según la categoría a la cual pertenecen, los *widgets* portables funcionan de manera diferente, en la medida y la mejora de elementos como la salud, la actividad deportiva o el entretenimiento. Predominantemente, la tecnología de los *widgets* portables funciona incorporando **microprocesadores, baterías y conectividad a Internet** para que los datos recogidos se puedan sincronizar con otros aparatos electrónicos, como dispositivos móviles u ordenadores portátiles. También contienen sensores integrados que hacen un seguimiento de los movimientos corporales, proporcionan identificación biométrica o ayudan con el seguimiento de la ubicación. En la práctica deportiva se se incorporan *widgets* deportivos al tejido de la ropa deportiva o a la equipación deportiva. Estos dispositivos, enlazados con tecnologías como el **GPS** o el **bluetooth**, transmiten datos en tiempo real que pueden ser analizados mediante dispositivos electrónicos conectados, como ordenadores portátiles. Estos dispositivos portátiles, además del seguimiento del rendimiento deportivo, también permiten recoger datos y métricas sobre el estado de salud de la persona.



Figura 1. Qué son los *widgets* deportivos?

Fuente: Elaboración propia.

Existen diferentes **causas** que explican el surgimiento y el fuerte crecimiento de los *widgets* deportivos. Principalmente:

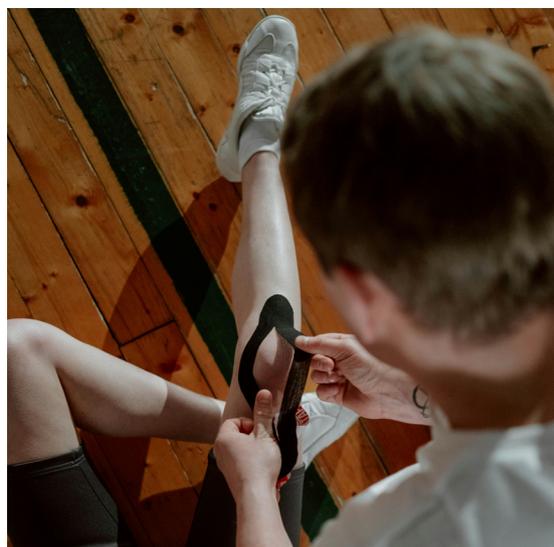
- La práctica masiva de actividad deportiva, extendida a toda la sociedad.
- La difusión que hacen los medios de comunicación de los deportes.
- La conciencia generalizada de los beneficios para la salud de la práctica deportiva.
- La industria proporciona bienes y servicios que favorecen el uso de los *widgets* deportivos: asesoramiento, servicios médicos y preparación física, entre otras.

Tendencias en los *widgets* deportivos

La tecnología deportiva moderna y, más concretamente, los *widgets* deportivos han revolucionado la manera de acercarnos a la práctica deportiva. Con los adelantos tecnológicos se aprecia una **mayor precisión en la ejecución de ejercicios**, una **mejora del rendimiento** y más **medidas de seguridad**. Gracias a los *widgets* deportivos, los y las atletas pueden controlar su progreso más cuidadosamente e identificar las áreas que necesitan trabajar para lograr su máximo potencial. Además, los *widgets* deportivos proporcionan **herramientas analíticas avanzadas** que ayudan a las personas responsables de los programas de entrenamiento a examinar el rendimiento, identificar las debilidades y diseñar estrategias para mejorar el rendimiento general del deportista.

Los *widgets* deportivos son, quizás, el resultado más sofisticado de la aplicación de la tecnología digital a la práctica deportiva, lo cual ha comportado diferentes ventajas tanto para la práctica profesional como no profesional, entre las cuales hay que destacar:

- **Mayor rendimiento de los atletas profesionales y amateurs.** Los avances tecnológicos han supuesto un gran cambio en las competiciones profesionales, puesto que han permitido desafiar los límites del rendimiento. Además de garantizar el espectáculo con la mejora de los resultados de los atletas, también han contribuido a mejorar la seguridad. En el mercado hay *widgets* deportivos con los que se puede hacer un control y valoración de los entrenamientos físicos, técnicos y tácticos en tiempo real. Otro de los beneficios para el deporte, tanto de alta competición como *amateur*, ha sido el control las marcas.
- **Prevención y recuperación de lesiones.** Permiten minimizar el riesgo de lesiones, dado que los ejercicios que el *widget* programa, así como la cadencia y la intensidad de estos, vienen definidos por la información del rendimiento del deportista y están ajustados a sus características físicas. Lo mismo se aplica cuando se trata de acortar los tiempos de recuperación en caso de lesión: los ejercicios programados operarán con nuevos parámetros ajustados a la lesión, por lo que los tiempos de recuperación pueden acortarse. La tecnificación de los *widgets* deportivos ha permitido su aplicación en ámbitos como la fisioterapia, el acondicionamiento físico y la rehabilitación.

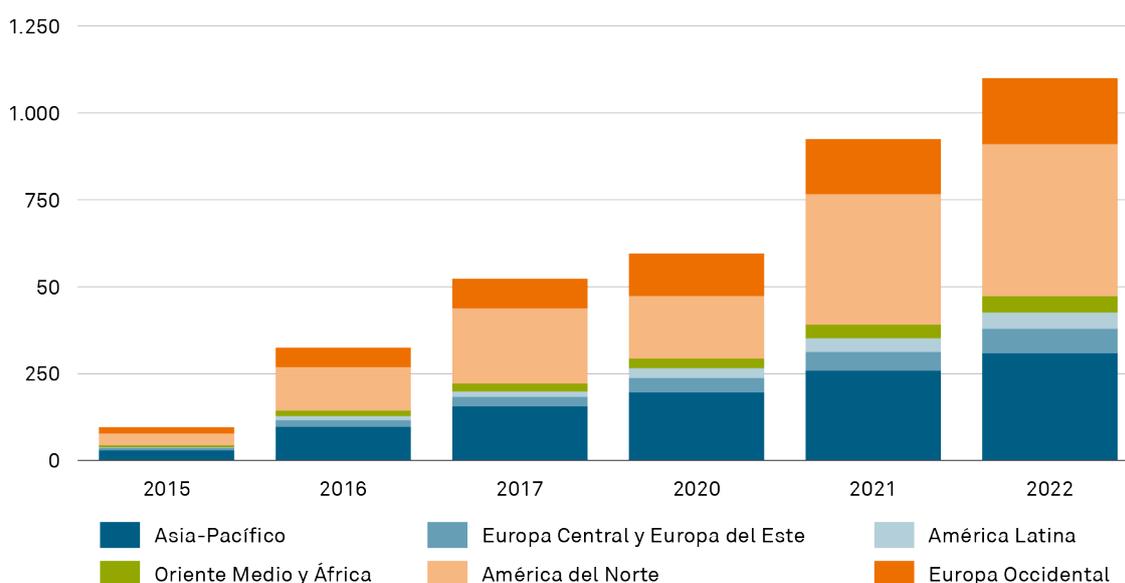


- Tejidos y materiales innovadores.** Los *widgets* deportivos también influyen en el diseño de accesorios, materiales y elementos para la práctica deportiva. Este sería el caso de los tejidos inteligentes para la práctica de actividades deportivas, que tienen capacidad de captar y reaccionar ante los estímulos del entorno, ya sean mecánicos, térmicos, químicos, magnéticos, eléctricos o cardiovasculares, siempre con el objetivo de mejorar el rendimiento y la seguridad del atleta.

Por supuesto, todos los *widgets* deportivos se pueden complementar con **aplicaciones para el teléfono móvil** que monitorizan el rendimiento o la práctica deportiva y permiten explotar resultados, analizar los datos y preparar nuevas rutinas. Ahora bien, en la base de los *widgets* deportivos siempre hay los sensores, que capturan y ofrecen una información vital sobre el rendimiento de un deportista, incluso durante las competiciones. Variables como la velocidad, la distancia recorrida y la aceleración de un/a deportista se pueden seguir en tiempo real mediante chips RFID o rastreadores GPS cosidos a su equipo. Estos datos los usan los entrenadores y entrenadoras para tomar decisiones importantes durante el juego. Por ejemplo, en un deporte colectivo como el baloncesto o el fútbol, si el entrenador/a ve que un/a jugador/a ha participado mucho en el partido, puede considerar hacer una sustitución y, después del juego, la entrenadora, el deportista e, incluso, los medios de comunicación usan los datos para analizar los resultados.

Las previsiones que hacen las empresas expertas en prospectiva de mercado indican que **la práctica deportiva aumentará en el largo plazo**, a causa de factores como la necesidad de autonomía personal en el proceso de envejecimiento. En paralelo, el lanzamiento al mercado de *widgets* más intensivos en tecnología –que harán más personalizables los productos y las prácticas deportivas– también crecerá. Esta tendencia provocará la creación de más ocupación en posiciones de diseño, comercialización y monitorización de *widgets* deportivos. Según Market&Markets, el mercado global de la tecnología deportiva crecerá desde los 21.900 millones de dólares en 2022 hasta los 41.800 millones de dólares en 2027; se espera que crezca a una media anual del 13,8% entre 2022 y 2027.

Figura 2. Número de *widgets* portables conectados en todo el mundo, 2015-2022 (en millones)



Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Mbcycle.

El impacto de los *widgets* deportivos en los perfiles profesionales

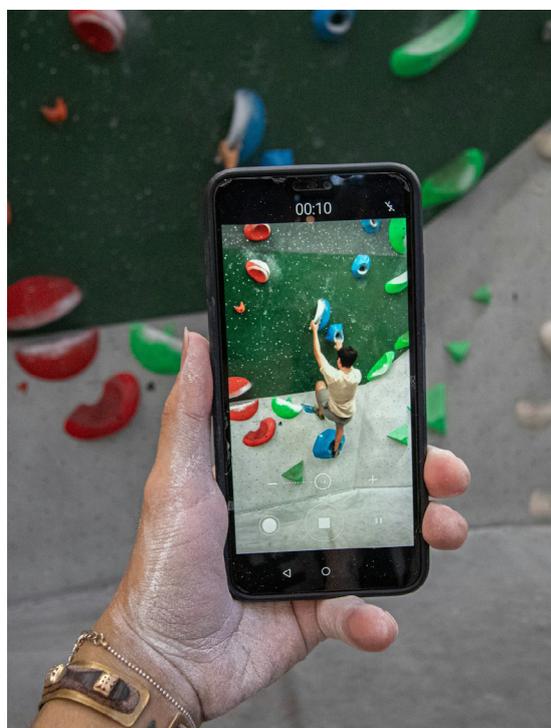
El incremento del mercado de los *widgets* deportivos y de la tecnología digital que tienen asociada hace que sea difícil de prever cuál será el uso social que finalmente se hará de ellos y, por lo tanto, cuáles serán las nuevas demandas de perfiles profesionales que las empresas requerirán. Ahora bien, según las fuentes consultadas, parece evidente que el **desarrollo de nuevos productos**, la **venta en línea** (canal principal de comercialización para un público ya acostumbrado al entorno digital) y el **consejo en el uso de *widgets* deportivos** afectarán claramente a perfiles profesionales ya definidos al mercado de trabajo, entre los que pueden mencionarse:



Desarrollador/a de *widgets* deportivos:

es un perfil profesional que ocupa una posición en las empresas productoras de *widgets* deportivos a medio camino entre la investigación y la innovación. Su principal función es llevar al mercado nuevos dispositivos portátiles para la práctica deportiva, o bien ampliar las prestaciones de los ya existentes. Durante el proceso de innovación y desarrollo trabaja en soluciones que permitan obtener información útil a partir de datos derivados de la práctica deportiva para optimizar su experiencia.

Sus competencias y conocimientos están más centrados en el **desarrollo de sistemas** (*software*), el **diseño de circuitos**, la **programación de microcontroladores**, el **desarrollo de aplicaciones** y la **seguridad de redes**. Trabaja en estrecha coordinación con el diseño de nuevos materiales y de hardware, así como en la explotación de datos estadísticos. También destaca la ingeniería de instalaciones eléctricas, que incluye la tecnología del internet de las cosas. De manera complementaria, el/la desarrollador/a de *widgets* deportivos requiere de habilidades de análisis de datos y análisis de vulnerabilidades, para recopilar y extrapolar datos para mejorar las aplicaciones y la seguridad, así como para informar a ejecutivos e inversores. Hace falta pericia para recopilar datos basados en puntos de datos recientemente conectados, junto con el desarrollo de algoritmos para mejorar el aprendizaje automático, de forma que las máquinas conectadas puedan aprender las unas de las otras.





Comercial en línea: este perfil profesional puede verse afectado por una especialización en la venta de *widgets* deportivos, dado que en el mercado hay empresas especializadas en la venta en línea de artículos vinculados a sectores específicos.

El/la comercial en línea con esta especialización **controla la tarea del equipo** de expertos en interactividad y usabilidad, diseñadores web, programadores, etc., que desarrollan el portal web de venta específico para la distribución de *widgets* deportivos. También **gestiona las compras a proveedores** y la **venta en línea a los clientes finales**, prepara catálogos, hace el mantenimiento web del canal de venta, fija precios y supervisa el proceso de entrega, así como los servicios de posventa. **Define los procesos de interacción**, el servicio y la atención a la clientela para conseguir una experiencia de compra satisfactoria y también **define las estrategias de negocio** para optimizar los ingresos: ventas, publicidad, suscripción, etc., a partir del conocimiento que tiene de las soluciones tecnológicas aplicadas a los *widgets* deportivos. Finalmente, elabora las estrategias de fidelización: promociones, tarjetas de afiliación, estrategias de venta cruzada, etc.

Cabe decir que, en términos de prospectiva de mercado, más allá de crear nuevas ocupaciones desde cero, los *widgets* deportivos obligarán a **redefinir algunas competencias** de los perfiles profesionales vinculados al deporte. Habrá que desarrollar competencias transversales vinculadas al conocimiento de estos *widgets* y a las habilidades para aprovechar al máximo sus prestaciones, así como disponer de habilidades comerciales para el proceso de compra y venta. También será necesario asesorar personas y equipos sobre cuáles son los *widgets* deportivos más adecuados para cada caso, y conocer en detalle los últimos desarrollos tecnológicos disponibles. A la vez, habrá que saber aplicarlos en la práctica deportiva y en programas de entrenamiento. Algunos de estos perfiles profesionales que tendrán que redefinir sus competencias serían los **entrenadores y entrenadoras profesionales y amateurs** y las figuras profesionales de la **terapia deportiva** o de la **psicología del deporte**.

Widgets deportivos, enfocados

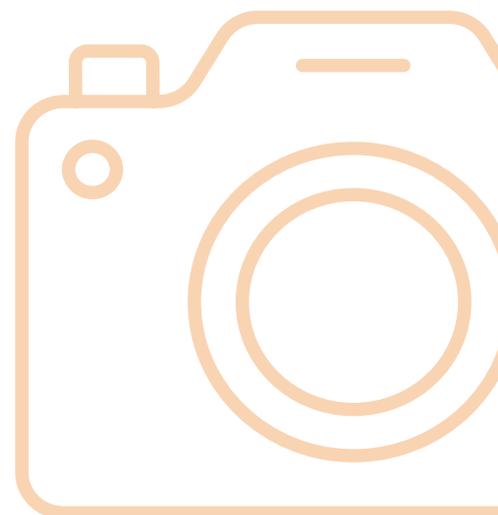
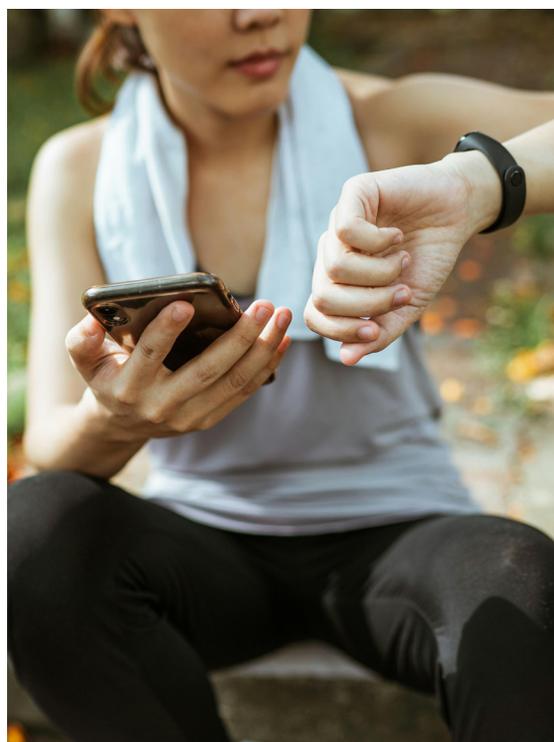
El crecimiento del mercado de la tecnología deportiva se puede atribuir a un enfoque creciente hacia el espectáculo deportivo, a la presión para mejorar el rendimiento de los jugadores/as profesionales y a la adopción de tecnología en la práctica deportiva popular.

La tecnología deportiva moderna conlleva mejoras en varios aspectos de las actividades deportivas (precisión, rendimiento, seguridad): las personas pueden **monitorizar su rendimiento e identificar las áreas que tienen que mejorar** para lograr su máximo potencial. Además, la tecnología deportiva proporciona **herramientas analíticas avanzadas** que ayudan a los entrenadores y las entrenadoras a examinar el rendimiento, identificar debilidades y diseñar estrategias para mejorar la capacidad general del deportista, lo que implica menos riesgo de lesiones.

Los *widgets* deportivos han impulsado de manera masiva el desarrollo de los deportistas individuales y de la industria del deporte en general. Desde la medida de factores vitales básicos, como la frecuencia cardíaca, hasta predecir los riesgos de daños en los tejidos, estos dispositivos tienen mucho que ofrecer: mejoran el rendimiento deportivo, las técnicas de entrenamiento y las condiciones de salud.

El desarrollo de los *widgets* deportivos a lo largo de los últimos años ha sido enorme. Con nuevos materiales y procesos de fabricación mejorados, las personas que practican deporte ganan confianza en sus posibilidades porque una equipación deportiva adecuada contribuye a mejorar el rendimiento, evitar lesiones y entrenar de manera más eficaz.

En el futuro, podemos esperar **ver dispositivos más sofisticados y especializados**, así como más aplicaciones e integraciones con otras tecnologías deportivas. Esto aportará una visión más clara del rendimiento de un deportista y permitirá un entrenamiento todavía más efectivo y seguro.



Fuentes consultadas

- TechTarget Mobile (2023). [Computing wearable technology](#).
- Wikipedia (2023). [Wearable Technology](#).
- The Strategist (2023). [The 9 Very Best Smart Home-Gym Machines](#).
- Garage Gym Reviews (2023). [The Best Compact Exercise Equipment For Small Spaces](#).
- Euncet Business School. [Pla de màrqueting esportiu: com fer per aconseguir l'èxit](#).
- Euncet Business School. [L'aplicació de les noves tecnologies en l'esport](#).
- Euncet Business School. [Els millors gadgets esportius i els seus beneficis](#).
- Cult MTL (2023). [The Evolution Of Sports Equipment And Technology](#).
- Yahoofinance (2023). [Sports Equipment Market Set to Surpass US178.50 Billion by 2033: Key Growth Drivers and Trends](#).
- Yahoofinance (2023). [Top 15 Sports Tech Companies And Startups In The World](#).
- Generalitat de Catalunya (2021). [L'esport a Catalunya](#).
- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (2022). [L'ocupació vinculada a les activitats esportives millora els nivells prepandemia](#).
- INEFC Observatori Català de l'Esport (2020). [Volum de negoci de les empreses del sector esportiu](#).
- MarketsandMarkets (2022) [Sport Technology Market](#).
- MarketsandMarkets (2023). [Sports Technology Companies - IBM \(US\) and Cisco \(US\) are the Top Players](#).
- Diamond Scheduler (2023). [14 Sports Tech Companies Transforming Modern Athletics](#).
- COGNITECH (2023). [How wearable technology is changing the sports industry](#).
- Mbicycle (2022). [Wearable Technology in Professional Sports — How to Adopt it for Better Results](#).
- Garmin (2023). [Sports & Fitness](#).
- Salsita (2023). [Sports Gear Revolution: 5 Trends Driving Innovation](#).
- APAC Business Headlines. [10 Most Innovative Wearables for Fitness and Sport](#).
- Qorvo (2017). [The Next Wave of Job Opportunities, Brought to You by the IoT \(Part 1 of 5\)](#).
- The Athletic (2023). [How the growth of wearable technology is transforming football](#).
- Sports Health (2016). [Wearable Performance Devices in Sports Medicine](#).

Créditos de imatge

- KAROLINA GRABOWSKA. Imagen de portada y sumario.
- TIM-MOSSHOLDER. Pág 3.
- COTTONBRO STUDIO. Entrenador/a. Pág 5.
- COTTONBRO STUDIO. Lesió. Pág 5.
- NATHAN CIMA. Pág 7.
- KETUT SUBIYANTOA. Pág 9.

Este informe ha sido realizado por **Utrans**.