



INESPORT, la Plataforma Tecnológica Española de la Industria del Deporte, trabaja en el desarrollo de la Agenda Estratégica de Innovación del sector

Rubén Gude Redondo, David Rosa Máñez, Laura Magraner Llavador, Ana Cruz García Belenguer, Javier Gámez Payá, Tomás Zamora Álvarez, Sergio Puigcerver Palau, Sandra Alemany Mut

INSTITUTO DE BIOMECÁNICA DE VALENCIA

El 27 de enero de 2010 tuvo lugar en Madrid la presentación oficial de INESPORT, la Plataforma Tecnológica Española de la Industria del Deporte, creada para agrupar a los agentes del sector y promover la innovación y competitividad. INESPORT nace impulsada por empresas de referencia como ORBEA, MONDO, POLIGRAS e IMPORT ARRASATE y con la colaboración de FNEID (Federación Nacional de Empresarios de Instalaciones Deportivas) y GAIA (Asociación de Industrias de las Tecnologías Electrónicas y de la Información del País Vasco). El Instituto de Biomecánica (IBV) asume su coordinación técnica. Además, cuenta con el apoyo del Consejo Superior de Deportes (CSD) y del Ministerio de Ciencia e Innovación (MICINN), así como con el de otras muchas entidades interesadas en el desarrollo de la industria nacional del deporte. Actualmente, sus trabajos se centran en la elaboración de la Agenda Estratégica de Innovación del sector industrial deportivo.

INTRODUCCIÓN

El deporte constituye un fenómeno sociocultural y económico que va más allá de su propio núcleo de influencia directa, afectando a un gran número de ámbitos de actividad diferentes relacionados con la construcción de infraestructuras deportivas, la fabricación de equipamiento deportivo, pavimentos deportivos, prendas y productos deportivos, la Dietética y la Nutrición, los servicios sanitarios o de rehabilitación, las actividades de información y comunicación y el turismo y ocio, entre otras. El carácter transversal del deporte lo convierte en un sector muy interesante desde una perspectiva industrial.

De hecho, el sector industrial del deporte puede considerarse como un verdadero "supersector" de actividad empresarial que contribuye a vertebrar la actividad de otros sectores industriales, a los que aporta valor añadido y diferenciación. En este sector se utilizan productos y servicios muy variados que afectan a gran parte de la población y representan un volumen económico muy elevado (los últimos estudios apuntan al 3% del PIB), resultando muy complicado delimitar

INESPORT, the Spanish Sport Industry Technology Platform, is working in the development of the Strategic Innovation Agenda of the sector

The official presentation of INESPORT (the Spanish Sport Industry Technology Platform) took place in Madrid the 27th of January of 2010. The objective of this platform is to bring together sector agents with the aim of promoting innovation and improving their competitiveness. It was born with companies as ORBEA, MONDO, and IMPORT ARRASATE POLIGRAS as leaders and the collaboration of the FNEID (National Employers Federation of Sports Facilities) and GAIA (Association of Electronic Technology Industries and Information of the Basque Country). The Institute of Biomechanics (IBV) assumes its technical coordination. It also has the invaluable support of the Superior Council of Sports (CSD) and the Ministry of Science and Innovation (MICINN) as well as the many other stakeholders in the development of the national sports industry. Its current work is the development of the Strategic Agenda for Innovation in sports industry.



Figura 1. Presentación de INESPORT. Mesa inaugural. De izda a dcha: Rafael Rodrigo (presidente del CSIC), Jaime Lissavetzki (Secretario de Estado para el Deporte) y Juan Tomás Hernani (Secretario General de Innovación).



Figura 2. Presentación de INESPORT. Salón de actos del CSIC. Momento de la intervención de Jaime Lissavetzki (Secretario de Estado para el Deporte) y presidente del Consejo Superior de Deportes).

su volumen de mercado a escala nacional y, especialmente, a escala internacional.

Desde el punto de vista de la I+D+i, el deporte dispone de un gran potencial como tractor de tecnología, de nuevos conceptos, actividades y oportunidades, además de su indudable capacidad de transferencia a otros sectores y a la sociedad. Sin embargo, desde una perspectiva industrial, los programas de fomento de la I+D+i no han recogido la importancia del deporte.

El alcance temporal de los programas de I+D+i está siendo muy limitado y la participación de las empresas que componen la industria del deporte es muy escasa. La mayoría de las pymes poseen una visión a corto plazo de la investigación, el desarrollo y la innovación tecnológica, siendo necesaria una perspectiva a medio y largo plazo para desarrollar productos y servicios de mayor valor añadido. Sólo algunas de las grandes empresas están trabajando en estos términos.

Ante esta situación, era necesario crear una plataforma tecnológica nacional del deporte que concentrase a todos los agentes implicados y permitiese coordinar las agendas estratégicas de innovación con el objetivo de convertirse en el interlocutor de los estamentos políticos nacionales con competencias en Deporte, Industria e I+D+i.

En resumen, hacía falta construir una red compuesta por todos los agentes del sector en continua comunicación, involucrándolos en el objetivo común de dinamizar y posicionar a la industria del deporte a través de la innovación. Para ello, se constituyó INESPORT, que aspira a cambiar la situación del sector del deporte para convertirlo en un ámbito de actividad empresarial basado en el conocimiento. Con objetivos similares se creó en Europa la EPSI (European Platform for Sports and Innovation), de la cual el IBV es socio fundador y punto nacional de contacto y con la que INESPORT pretende trabajar de manera muy estrecha.

INESPORT fue dada a conocer a finales de enero pasado durante el acto de su presentación oficial, que tuvo lugar en la sede del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) y contó con la presencia de numerosas autoridades y una nutrida representación de los agentes del sector:

empresas y asociaciones empresariales, profesionales y asociaciones profesionales, universidades, centros tecnológicos, federaciones deportivas, administraciones públicas, etc.

OBJETIVOS

INESPORT ha nacido con un objetivo fundamental: agrupar a todos los agentes interesados para compartir una visión y un enfoque comunes que permitan el desarrollo de la industria nacional del deporte, con especial enfoque en la definición de una **Agenda Estratégica de Innovación** y en la movilización de la masa crítica de investigación aplicada necesaria, favoreciendo el desarrollo y la transferencia de conocimientos, propiciando la innovación industrial y, con ello, un mejor posicionamiento y una mayor competitividad de la industria española.

Además, INESPORT pretende:

- Aumentar la capacidad industrial nacional.
- Fomentar la cooperación empresas-universidad.
- Mejorar las infraestructuras de investigación y transferencia.
- Fomentar la transferencia de conocimiento y tecnología.
- Generar nexos entre todos los agentes implicados.
- Integrar esfuerzos de todos los agentes implicados.
- Potenciar grandes proyectos de investigación.

ÁMBITOS DE ACTUACIÓN

De modo general y con carácter no exhaustivo, podemos clasificar a las empresas relacionadas con el ámbito deportivo en España en **6 sectores industriales**, que son los que INESPORT toma como punto de partida:

- Cuatro de ellos están relacionadas con empresas que producen, distribuyen y comercializan **pavimentos deportivos** que forman parte de las instalaciones deportivas, **equipamiento deportivo** que forma parte de las mismas (canastas, porterías, redes...), **productos para la práctica o control de actividad física y deporte** (bicicletas,

pelotas, equipos de fitness, ergómetros, cascos, raquetas, pulsómetros...), e **indumentaria deportiva**.

- Empresas que se dedican a las **Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)** en el Deporte.
- Entidades que se dedican a la **gestión deportiva**, bien sea proporcionando servicios para la práctica deportiva (clubs, asociaciones deportivas, gimnasios, etc.), promoviendo o construyendo instalaciones deportivas, o impulsando el sistema deportivo (entidades públicas independientes, como el CSD, las fundaciones municipales o los institutos autonómicos deportivos).

ESTRUCTURA

La plataforma está liderada por la Industria. Por ello, en su estructura su máximo organismo es el **Consejo Gestor**, en el cual la industria nacional tiene el papel principal, con representantes de cada uno de los 6 sectores industriales citados: MONDO, ORBEA, POLIGRAS, IMPORT ARRASATE, FNEID (Federación Nacional de Empresarios de Instalaciones Deportivas) y GAIA (Asociación de Industrias de las Tecnologías Electrónicas y de la Información del País Vasco).

Además, está complementada por el **Comité Asesor**, en el que, teniendo en cuenta que su función principal, es la de asesorar a nivel global el funcionamiento de la plataforma, se ha considerado interesante agrupar a los agentes en tres grandes bloques: los promotores o reguladores del deporte, los representantes de la totalidad de la industria nacional del deporte, y las entidades de generación y transferencia de conocimiento.

Concretando más y comenzando por los **promotores y reguladores**, INESPORT cuenta con el apoyo del máximo organismo de promoción del deporte a escala nacional, el Consejo Superior de Deportes (**CSD**). De hecho, la Presidencia de Honor de dicho Comité recae en el Secretario de Estado para el Deporte, Jaime Lissavetzky. Además, recibe el apoyo de diferentes **Comunidades Autónomas** a través de sus entidades con competencias en materia deportiva. También cuenta con el apoyo de la máxima

representación de los municipios españoles, la Federación Española de Municipios y Provincias (**FEMP**), y con varias diputaciones forales y provinciales. A este grupo hay que sumar el apoyo de **AENOR**, como organismo normalizador, a través del comité Técnico de Normalización CTN 147 "Deportes, Equipamiento e Instalaciones deportivas" (el IBV ostenta su Secretaría Técnica), proporcionando visión tanto a nivel nacional como a nivel europeo (CEN). Además, varias **Federaciones Deportivas**, como agentes identificadores de necesidades, han mostrado su interés en formar parte de la iniciativa.

Dada la importancia de maximizar los esfuerzos de **representación del tejido empresarial** español de la industria del deporte, INESPORT recibe el apoyo de la totalidad de las asociaciones empresariales del sector.

Por otro lado, aglutina a los Centros Tecnológicos y Universidades que han demostrado mayor **capacidad de transferencia de conocimientos** al sector deportivo nacional.

En total INESPORT cuenta con más de 150 entidades, de las cuales más de la mitad son empresas del sector y el resto se distribuye entre el resto de agentes descritos.

Todos ellos quedan vinculados a la actividad a desarrollar por los **grupos de trabajo**, que se irán ampliando, modificando o, en su caso, reduciendo, en función de las necesidades que se detecten en el análisis inicial de los sectores industriales del deporte que se está llevando a cabo.

El esquema general de la organización de INESPORT incluye una **Secretaría Técnica**, que es asumida por el IBV, encargada de proporcionar cobertura tanto al desarrollo técnico de la plataforma como a la gestión económica y al apoyo de comunicación y difusión. El máximo órgano y punto de encuentro de la plataforma es la **Asamblea General** que incluye a la totalidad de los agentes implicados.



Figura 3. Organigrama de INESPORT.



Figura 4. Sesiones de trabajo llevadas a cabo para el diagnóstico de las necesidades de la industria española del deporte. Grupo de trabajo de Pavimentos Deportivos.

PLAN DE TRABAJO

Para la consecución de la Agenda Estratégica de Innovación, el principal objetivo de INESPORT en su primer año de vida, se están llevando a cabo las siguientes actividades:

1. Elaboración de un mapa nacional de generación y transferencia de conocimientos y de la industria del deporte.
2. Síntesis de los resultados de las primeras sesiones de los grupos de trabajo, que darán lugar al "Informe de Necesidades de la Industria Española del Deporte".

Estas sesiones, llevadas a cabo a finales del mes de mayo en las instalaciones del IBV, significaron el éxito de una convocatoria en la que las empresas, de manera especial, y el resto de agentes participantes se encargaron de realizar un diagnóstico preliminar de cada uno de los siguientes sectores: TIC del deporte; productos deportivos; pavimentos deportivos; instalaciones acuáticas; equipamiento de instalaciones deportivas; y gestión y construcción de instalaciones deportivas en general.

Los resultados logrados en cada una de estas sesiones fueron enviados a todos los miembros de INESPORT para ser revisados y completados de manera individual. El "Informe de Necesidades de la Industria Española del Deporte" será la base para el desarrollo de la Agenda Estratégica de Innovación cuya finalización se prevé durante el último trimestre del año. Este plan de trabajo dará lugar a nuevos planes y estrategias en los próximos ejercicios.

OBJETIVOS FUTUROS

Una vez presentada la Agenda Estratégica de Innovación, los planes de INESPORT durante los años siguientes al de su creación comprenden:

- La expansión a nivel nacional, sobre la base del mapa nacional desarrollado de generación y transferencia de conocimientos y de la industria del deporte. Así mismo, se pretende la realización de una agenda de contactos con otras plataformas tecnológicas a escala nacional para estudiar medidas de colaboración y, además, el apoyo a diferentes clústers y polos de innovación regionales.
- La internacionalización de la Agenda Estratégica de Innovación de la industria española del deporte a través de la EPSI.
- Y, por supuesto, la elaboración de propuestas de proyectos singulares de carácter estratégico y de proyectos tractores de alta prioridad con objetivos a medio y largo plazo. ●

Más información: www.inesport.es

AGRADECIMIENTOS

El proyecto de creación de INESPORT cuenta con una ayuda concedida en 2009 por el Subprograma de Apoyo a Plataformas Tecnológicas convocado según la orden CIN/1728/2009 de 15 de junio (B.O.E. de 29 de junio) del Ministerio de Ciencia e Innovación. Dicho proyecto está, a su vez, cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER).