



Datos Generales

Asignatura: TECNOLOGÍA Y SISTEMAS INFORMACION APLICADAS A LA GESTION

Titulación: GRADO EN GESTION DEPORTIVA

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 3º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: AITOR CASAL

Aula(s): AULAS DE TEORIA

Presentación de la asignatura:

La asignatura Tecnología y Sistemas de Información aplicadas a la Gestión Deportiva introduce al alumnado en el papel estratégico de las TIC como palanca de competitividad para clubes, federaciones y empresas del sector deportivo. Se abordan los fundamentos de los sistemas de información, su arquitectura y su aplicación práctica a la gestión de personas, socios, patrocinadores y aficionados, con especial atención a plataformas CRM, sistemas de ticketing y software de gestión integral de entidades deportivas. La asignatura combina una perspectiva conceptual con casos reales del sector, dotando al alumnado de criterios para seleccionar, implementar y explotar estas herramientas en la toma de decisiones. Su misión principal es formar profesionales capaces de traducir datos y tecnología en valor para la organización deportiva, mejorando la eficiencia operativa y la experiencia del aficionado.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

	CO2	Conocer herramientas para el desarrollo de servicios deportivos que fomenten los valores de la práctica deportiva
--	------------	---

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

	CO9	Conocer las herramientas para la gestión de personas o grupos de trabajo a partir de su desarrollo y motivación
	CO13	Adquirir conocimientos relacionados con las diferentes áreas de contabilidad y fiscalidad de las organizaciones
	CO14	Conocer diferentes técnicas que favorecen el desarrollo de habilidades directivas para su aplicación a la gestión
	CO17	Conocer los principios de operaciones y logística
HABILIDADES	H4	Utilizar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito del estudio de la gestión deportiva
	H5	Estructurar estrategias creativas adaptadas a la situación de la empresa deportiva y su entorno
	H6	Desarrollar planes de empresas deportiva en todas sus fases: Viabilidad comercial; Viabilidad económico-financiera y Viabilidad técnica
	H7	Aplicar las herramientas de gestión empresarial en el ámbito del estudio de la gestión deportiva
	H8	Integrar las herramientas de gestión de manera eficaz y adecuada en cualquier área funcional o departamento de una organización deportiva
	H10	Aplicar la tecnología en la gestión deportiva y el uso de datos para la toma de decisiones
	H11	Utilizar las estrategias de comunicación empresarial al ámbito de la actividad física y el deporte
COMPETENCIAS	C1	Gestionar la información proveniente de fuentes diversas y aplicar los conocimientos adquiridos en los diferentes escenarios planteados en el ámbito de la gestión deportiva
	C2	Gestionar proyectos de manera autónoma y responsable en el ámbito de la gestión deportiva
	C3	Adquirir un compromiso ético y habilidades personales relacionadas con las relaciones interpersonales especialmente en el ámbito de la actividad física y el deporte
	C4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, datos, etc. en el ámbito del estudio de la gestión deportiva
	C5	Elaborar, exponer y defender un trabajo original con criterios

		objetivos y conocimientos integrados de todas las materias del grado
--	--	--

Contenido de la Asignatura*

Tecnología y sistemas de información aplicadas a la gestión deportiva

- Usos de los sistemas de información en las organizaciones deportivas
- Sistemas de información gerenciales, intra-organizacionales e inter-organizacionales
- Arquitectura de los sistemas de información
- Tecnologías aplicadas al management deportivo
- Análisis y gestión de datos para la toma de decisiones en la gestión en el sector del deporte y la actividad física

Metodologías Docentes y Actividades Formativas²

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudios de caso.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	36	100
AF2: Clase prácticas.	18	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	6	20

² Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).

AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	3	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del o la estudiante.	85	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	--

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. Mín	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del o la estudiante.	5	10
SE2 Evaluación de trabajos.	15	50
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	50	80

El estudiantado posee dos modalidades de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con 2 convocatorias/año.

En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiantado acogerse a la evaluación única.

No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.

El/la estudiante que desee acogerse a la modalidad de evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio de la misma.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Si el/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.

El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.

- 0-4,9: Suspenso (SS).
- 5,0-6,9: Aprobado (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Sobresaliente (SB).

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.

Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortotipográficas en la calificación final.

El plagio está prohibido, tanto en los trabajos, como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:

- Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor/a para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Aulas

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Fried, G. y Mumcu, C. (Eds.) (2017). Sport Analytics: A Data-Driven Approach to Sport Business and Management. Routledge.
- Naraine, M. L., Hayduk III, T. y Doyle, J. P. (Eds.) (2023). The Routledge Handbook of Digital Sport Management. Routledge.
- Beech, J. y Chadwick, S. (2013). The Business of Sport Management (2.^a ed.). Pearson Education.
- Maestre Sancho, J. A., Brotóns Piqueres, J. M. y Manzano Escaño, M. Á. (2004). Dirección de entidades deportivas: federaciones y clubes. Editorial Síntesis.

Bibliografía Complementaria

- Shilbury, D., Quick, S. y Westerbeek, H. (2020). Strategic Sport Marketing (5.^a ed.). Routledge.
- Chadwick, S., Parnell, D., Widdop, P. y Anagnostopoulos, C. (Eds.) (2019). Routledge Handbook of Football Business and Management. Routledge.
- Thompson, A., Naraine, M. L. y Parent, M. M. (2024). Exploring the nexus of digital technology and organizational change in non-profit sport organizations. Sport Management Review, 27(5), 661-681.
- Deloitte Sports Business Group. Annual Review of Football Finance (informe anual). Deloitte.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

- Plataformas CRM aplicadas al deporte: Salesforce Sports & Entertainment (www.salesforce.com), HubSpot CRM (www.hubspot.com) y Microsoft Dynamics 365 for Sports, orientadas a la gestión de la relación con aficionados, socios y patrocinadores.

³ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

- Plataformas de ticketing y venta de entradas: Ticketmaster Archtics (www.ticketmaster.com), SeatGeek Enterprise (www.seatgeek.com), Eventbrite (www.eventbrite.com), Onebox (www.onebox.com) y otras utilizadas por clubes y organizadores de eventos deportivos para la venta de entradas y el análisis del comportamiento del aficionado.
- Software de gestión integral de clubes y entidades deportivas: Sport:80 (www.sport80.com), Comet (www.cometsport.com) y TeamSnap (www.teamsnap.com), empleados para la gestión de socios, licencias, competiciones e instalaciones.
- Palco23 (www.palco23.com) y 2Playbook (www.2playbook.com): medios digitales en español especializados en la industria y el negocio del deporte, con contenidos sobre tecnología, patrocinio y transformación digital en el sector.
- SportTechie (www.sporttechie.com) y Sports Business Journal (www.sportsbusinessjournal.com): plataformas de referencia internacional sobre innovación tecnológica y negocio deportivo.