

ASOCIACIÓN PARA EL IMPULSO DE LA INVESTIGACIÓN, DESARROLLO E INNOVACIÓN DE IMPACTO EN DEPORTE Y ACTIVIDAD FÍSICA - 4ICVESPORT

MEMORIA DE ACTIVIDADES 2025



4iCV
ESPORT

En Valencia a 18 de diciembre de 2025

Contenido

Contenido.....	2
1. Presentación.....	3
2. 4icvesport.....	5
Breve historia	5
Resumen de 2025.....	7
Estructura y equipo.....	8
3. Resumen en cifras	9
4. Plan estratégico de 4icvesport para 2022-2025.	10
1.- Punto de partida	10
2.- Visión.....	13
3.- Misión	13
4.-Ejes estratégicos y objetivos.....	13
5. Actividades llevadas a cabo en 2025	15
5.1. Actividades para estructurar y desarrollar el ecosistema QH.	15
5. 2.- Actividades para posicionar el ecosistema de la CV a nivel regional, nacional e internacional.	32
5.3.- Actividades para Impulsar actividades de I+D e innovación	41
Mesa Sectorial en La Nucía (16 junio 2025).....	41
5.4.- Actividades para el desarrollo del hub.	48

1. Presentación

Ha transcurrido más de un año desde la DANA, que el 29 de octubre de 2024, impactó de forma severa sobre nuestras vidas parte del territorio, población e infraestructuras que nos rodean. Hemos intentado mirar hacia delante desde el inicio de este año 2025, siendo un momento especialmente significativo para el ecosistema deportivo de la Comunitat Valenciana y para el propio recorrido del Hub de Innovación en Deporte – 4ICVESPORT.

Aquel episodio supuso un punto de inflexión que obligó a priorizar, en una primera etapa, la respuesta inmediata, la escucha activa del sector y el acompañamiento a empresas, entidades deportivas y administraciones públicas en un contexto de emergencia e incertidumbre. Durante esos primeros meses, el papel del Hub se centró en actuar como espacio de coordinación, canal de información y agente de apoyo, contribuyendo a identificar necesidades urgentes, recoger evidencias del impacto sufrido y colaborar en la definición de medidas orientadas a la recuperación social y económica del sector deportivo valenciano.

Superada progresivamente esa fase más crítica, el año 2025 ha permitido avanzar hacia un escenario distinto. Un escenario en el que, sin olvidar lo ocurrido ni las lecciones aprendidas, el foco se ha desplazado desde la reacción hacia la planificación, desde la urgencia hacia la estrategia, y desde la reconstrucción hacia la resiliencia y la competitividad a medio y largo plazo. Este cambio de contexto ha coincidido con un proceso natural de maduración del propio Hub, que tras varios años de actividad continuada ha consolidado su papel como agente vertebrador del ecosistema de innovación en deporte en la Comunitat Valenciana.

Desde su creación, 4ICVESPORT nació con la vocación de conectar a los distintos actores del sistema —empresas, administraciones, universidades, centros tecnológicos, federaciones y clubes— bajo un enfoque de cuádruple hélice. A lo largo de este recorrido, el Hub ha demostrado su capacidad para generar espacios de encuentro, activar dinámicas de colaboración, impulsar proyectos de innovación y posicionar al deporte como un sector estratégico desde el punto de vista económico, tecnológico y social. Sin embargo, la experiencia acumulada, el crecimiento del número de empresas implicadas y la complejidad creciente de los retos abordados han puesto de manifiesto la necesidad de evolucionar hacia estructuras más estables, representativas y orientadas específicamente al desarrollo industrial del sector.

En este contexto, el año 2025 se configura como el momento en el que se empieza a tomar una decisión estratégica clave: avanzar de manera decidida desde el modelo de Hub de innovación hacia la consolidación del Clúster de la Industria del Deporte de la Comunitat Valenciana. Este paso no debe entenderse como una ruptura con la trayectoria previa, sino como una evolución lógica y coherente que permite reforzar el papel del Hub, dotándolo de mayores capacidades de representación empresarial, interlocución institucional y generación de oportunidades de competitividad para las empresas del sector.

El proceso de transición de Hub a Clúster responde también a un entorno cada vez más exigente, marcado por la aceleración tecnológica, la digitalización, la irrupción de la inteligencia artificial, la necesidad de trabajar con datos, la adaptación al cambio climático y la creciente importancia de la resiliencia industrial. La DANA de 2024 evidenció de forma clara la vulnerabilidad de determinados modelos y la importancia de anticiparse, planificar y cooperar. En este sentido, el Clúster se plantea como una herramienta al servicio del tejido empresarial

para afrontar estos retos de forma colectiva, coordinada y alineada con las políticas públicas de innovación, industria y deporte.

Esta memoria de actividades recoge, por tanto, un periodo de transición y consolidación. En ella se reflejan tanto las actuaciones desarrolladas para acompañar al sector en un contexto post-DANA, como las acciones orientadas a fortalecer la estructura del ecosistema, impulsar la innovación tecnológica, fomentar la cooperación empresarial, mejorar el posicionamiento nacional e internacional y sentar las bases de un modelo de clúster sólido, abierto y conectado con otros sectores estratégicos de la Comunitat Valenciana.

El documento que se presenta no es únicamente un ejercicio de rendición de cuentas, sino también una herramienta para compartir una visión común. Una visión que entiende el deporte no solo como práctica física o actividad social, sino como una industria con capacidad para generar empleo, innovación, bienestar y cohesión territorial. Desde esta perspectiva, el paso de Hub a Clúster representa una oportunidad para reforzar el impacto del trabajo realizado hasta la fecha y para afrontar, con mayor ambición y solidez, los desafíos que se presentan en los próximos años.

Con esta memoria, 4ICVESPORT reafirma su compromiso con el conjunto del ecosistema deportivo valenciano y con la construcción de un sector más innovador, resiliente, competitivo y alineado con los retos sociales, económicos y tecnológicos del presente y del futuro.

El equipo 4iCVesport

2. 4icvesport

4icvesport. Asociación para el impulso de la I+D y la innovación de impacto en deporte de la Comunidad Valenciana es una Asociación sin ánimo de lucro legalmente registrada en marzo de 2022.

La Asociación sigue una aproximación al ecosistema regional de innovación de cuádruple hélice. Esto significa que cuenta con la participación de entidades provenientes del mundo de la Academia (Universidades y centros de investigación), de la Administración regional y local, de la ciudadanía (clubes y federaciones deportivas) y del sector empresarial (empresas y profesionales, así como sus asociaciones).

Por otra parte, se busca dinamizar el potencial de innovación del deporte en su intersección con otros sectores y campos como el turismo, la salud, la cultura, las nuevas tecnologías y la educación, así como en mujer y deporte o deporte inclusivo.

4icvesport realiza los siguientes tipos de actividades:

- Identificación de necesidades y problemas del sector del deporte: Grupos de trabajo, sesiones de innovación, etc. para identificar, y buscar soluciones propiciando sinergias entre las entidades del sector.
- Jornadas y seminarios para poner en contacto al sector con las nuevas tecnologías y tendencias, así como para presentar retos que inspiren a las empresas y personas innovadoras.
- Estudios de diagnóstico sectorial.
- Comunicación y divulgación para generar cultura de la innovación en deporte.

Estas actividades buscan identificar y definir proyectos para los que se busca financiación, tanto privada como pública en convocatorias regionales, nacionales e internacionales. A ese respecto, 4icvesport tienen una amplia red de contactos tanto a nivel regional como nacional e internacional que le permite movilizar proyectos de diferente naturaleza. Cuenta con alianzas con universidades de diferentes países del mundo como India, Indonesia, Sri-Lanka y China. Así mismo, ha suscrito acuerdos de colaboración con regiones de estos países como la de Chongqing (China) y Bangalore (India).

A nivel europeo, europeo, 4icvesport forma parte de EPSI (plataforma europea de innovación en deporte), Sinn-i (red internacional de innovación en deporte), de la red europea de hubs de innovación en deporte (Inshape) y de ClusSport, el área temática de *active lifestyles* dentro de la RIS3 a nivel europeo, así como es socio internacional en el Innovation Hub Elite Sports de Alemania.

Breve historia

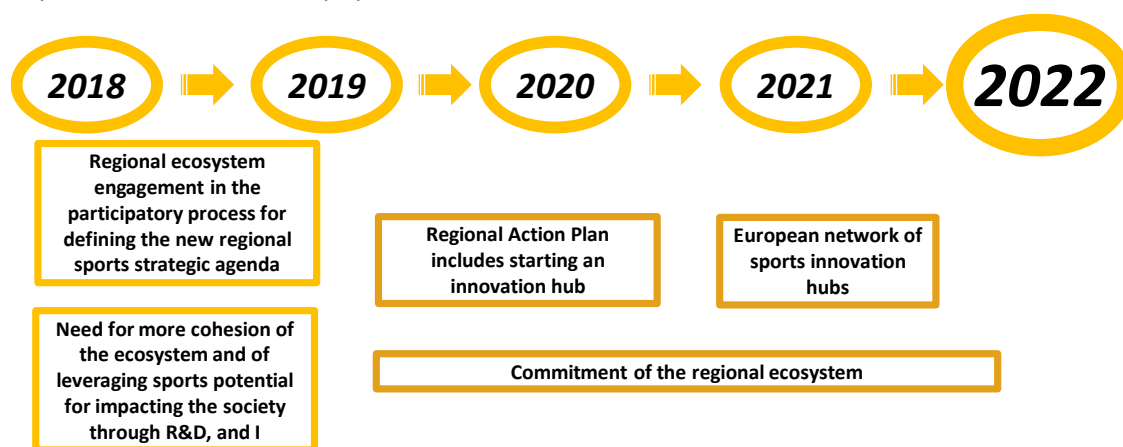
En 2019 se redactó el Plan estratégico del Deporte de la Generalitat Valenciana como fruto de un amplio proceso participativo iniciado en octubre 2018. El proyecto contó con la participación de un grupo de expertos y expertas de las entidades más relevantes del deporte de la Comunidad Valenciana. Además, participaron más de 300 agentes del sector y se llevaron a cabo sesiones de trabajo en Alicante, Castellón y Valencia, así como en el entorno rural y con colectivos como los jóvenes o personas mayores.

El Plan puso de manifiesto el tremendo potencial de La Comunitat para convertirse en un referente en la I+D y la innovación en el deporte como vector de desarrollo socioeconómico.

Se puso así mismo de manifiesto, la necesidad de fortalecer el ecosistema de deporte desde un liderazgo estratégico y acciones coordinadas.

En paralelo, en 2018, en la RIS3, dentro de la plataforma europea de modernización industrial, se crea el área temática de deporte, ClusSports en la que participa la CV representada por la Dirección general de Deportes, IVACE e IBV. Desde ésta, arranca el en 2019 proyecto europeo Interreg Inno4sports con el objetivo de colaborar con diferentes regiones europeas para mejorar el apoyo a la innovación en deporte en las políticas regionales. En este proyecto, finalizado en 2022, participaron Ivace y el IBV como socios y diferentes administraciones, empresas, entidades deportivas, universidades y centros tecnológicos representando al ecosistema regional.

En este proyecto maduró la idea de poner en marcha en la Comunitat un hub de innovación en deporte contando con el apoyo de numerosas entidades del sector.



En 2022, con el impulso de la cátedra de deportes de la UPV y el apoyo de todas aquellas entidades que habían participado en el proceso anterior, el Hub se constituyó como asociación sin ánimo de lucro. Ese año fue el de empezar a tejer las conexiones entre los diferentes agentes del deporte en la CV y sentar las bases para que empezaran a cristalizar las sinergias que se iban estableciendo a nivel Regional, Estatal y europeo.

El periodo 2023–2024 supuso una etapa clave de **construcción, consolidación inicial y posicionamiento** del Hub de Innovación en Deporte de la Comunitat Valenciana. Tras su constitución en 2022, estos dos años permitieron sentar las bases organizativas, relacionales y estratégicas necesarias para activar de forma efectiva el ecosistema de innovación en deporte, reforzando la confianza entre los distintos agentes y demostrando la utilidad del Hub como espacio de conexión y coordinación.

Durante 2023 se produjo un refuerzo significativo de la estructura del Hub, tanto a nivel de gobernanza como de proyección externa. Se consolidó la nueva identidad bajo la marca 4ICVESPORT, se amplió la Junta Directiva y se fortalecieron las relaciones con entidades regionales, nacionales e internacionales. Este año estuvo marcado por la incorporación del Hub a redes europeas de referencia en innovación deportiva y por el inicio de proyectos europeos estratégicos, que permitieron ganar experiencia en cooperación internacional y posicionar a la Comunitat Valenciana dentro de los principales foros de innovación en deporte.

El año 2024 representó un salto cualitativo en términos de actividad y alcance. El Hub intensificó su papel como dinamizador del ecosistema, impulsando jornadas técnicas, sesiones de innovación y grupos de trabajo en ámbitos como la digitalización, la inteligencia artificial, el

active gaming, la salud, la nutrición o el deporte inclusivo. Estas actividades no solo fomentaron la cultura de la innovación en el sector, sino que permitieron identificar necesidades reales y generar una cartera creciente de ideas y proyectos con potencial de desarrollo.

Uno de los hitos más relevantes del periodo 2023–2024 fue el inicio del proceso para la creación del Clúster de la Industria del Deporte de la Comunitat Valenciana. Con el impulso de un grupo de empresas del sector y el respaldo de la Dirección General de Deporte y la Dirección General de Industria, el Hub asumió la coordinación de este proyecto, posicionándose como secretaría técnica y agente facilitador. A lo largo de 2024 se desarrollaron mesas de trabajo temáticas que involucraron a un número creciente de empresas, permitiendo realizar un primer diagnóstico sectorial y definir líneas estratégicas orientadas a la competitividad, la digitalización y la cooperación empresarial.

Paralelamente, el Hub reforzó su presencia en foros relevantes, tanto a nivel nacional como europeo, participando en encuentros estratégicos y estableciendo alianzas con otros clústeres y hubs de innovación. Esta actividad contribuyó a mejorar la visibilidad del ecosistema valenciano del deporte y a generar nuevas oportunidades de colaboración interregional e internacional.

Resumen de 2025

A lo largo de 2025, el Hub ha reforzado su papel como agente vertebrador del ecosistema, evolucionando desde una lógica principalmente orientada a la dinamización de la innovación hacia un enfoque más claramente industrial. Este cambio responde tanto a la madurez alcanzada por el propio Hub como a la necesidad, compartida con las empresas y las administraciones públicas, de dotar al sector del deporte de herramientas más sólidas para afrontar retos crecientes en ámbitos como la digitalización, la inteligencia artificial, el uso de datos, la sostenibilidad, la internacionalización y la resiliencia ante escenarios adversos.

En este contexto, uno de los ejes centrales del año ha sido la consolidación del **Clúster de la Industria del Deporte de la Comunitat Valenciana**, impulsado desde el Hub con el respaldo de la Dirección General de Deporte y la Dirección General de Industria. A lo largo del ejercicio se han desarrollado mesas de trabajo sectoriales, encuentros estratégicos y acciones de coordinación que han permitido identificar prioridades comunes, retos estructurales y líneas de actuación compartidas, reforzando la cooperación empresarial y la visión de sector.

Un hito especialmente relevante de este proceso fue la **celebración de la jornada del Clúster en el marco de Forinvest**, uno de los principales foros económicos y empresariales de la Comunitat Valenciana. Esta jornada supuso la primera presentación pública del Clúster en un entorno claramente orientado a empresa, inversión e industria, simbolizando de forma clara el paso desde el Hub de innovación hacia una estructura de clúster con vocación industrial. La participación en Forinvest permitió posicionar el deporte como un sector económico estratégico, generar visibilidad ante agentes financieros e institucionales y reforzar el papel de 4ICVESPORT como entidad impulsora y coordinadora del proceso.

Paralelamente, durante 2025 el Hub ha intensificado su actividad como plataforma de innovación aplicada, promoviendo jornadas técnicas y espacios de trabajo centrados en tecnologías emergentes y en su aplicación real al sector deportivo. Destacan especialmente las iniciativas relacionadas con la inteligencia artificial generativa, los espacios de datos y la

transformación digital, que han servido tanto para sensibilizar al tejido empresarial como para identificar proyectos concretos con potencial de desarrollo en los próximos años.

El año ha sido también clave en términos de posicionamiento externo y relaciones estratégicas. La participación activa en foros nacionales e internacionales, así como la organización de encuentros en la Comunitat Valenciana, ha permitido reforzar la visibilidad del ecosistema valenciano del deporte y establecer vínculos con otros clústeres, hubs de innovación y agentes tractores europeos. Estos espacios han facilitado el intercambio de buenas prácticas, la identificación de oportunidades de colaboración y la proyección del sector valenciano en ámbitos vinculados a la innovación, la industria y la tecnología.

Asimismo, durante este periodo se han desarrollado trabajos de análisis y diagnóstico orientados a mejorar la capacidad de anticipación del sector. La elaboración del primer diagnóstico piloto de resiliencia industrial del deporte ha permitido identificar vulnerabilidades y necesidades a partir de la experiencia post-DANA, sentando las bases para futuros instrumentos de planificación y apoyo a las empresas.

En conjunto, 2025 puede definirse como un año de transición consciente y estratégica. Un ejercicio en el que 4ICVESPORT ha pasado de consolidar su operativa como Hub de innovación a preparar, junto con las empresas y las administraciones, el paso hacia un modelo de Clúster que refuerce la competitividad, la cooperación y la resiliencia del sector del deporte en la Comunitat Valenciana. Esta evolución marca el inicio de una nueva etapa, en la que la innovación aplicada, la visión industrial y la colaboración público-privada se sitúan en el centro de la acción.

Estructura y equipo

Junta directiva:

Iván Salazar. Presidente (Ceo de la empresa TNGS)

Néstor Cervera. Vicepresidente (Ceo de la empresa Neil Tech)

Quique Alcántara. Secretario (Profesional de la innovación, CEO de DR Q. Data Driver)

Silvia Rodríguez Calero. Vocal

César Iribarren. Vocal (director de la cátedra de deporte de la Universitat Politècnica de València)

Equipo humano:

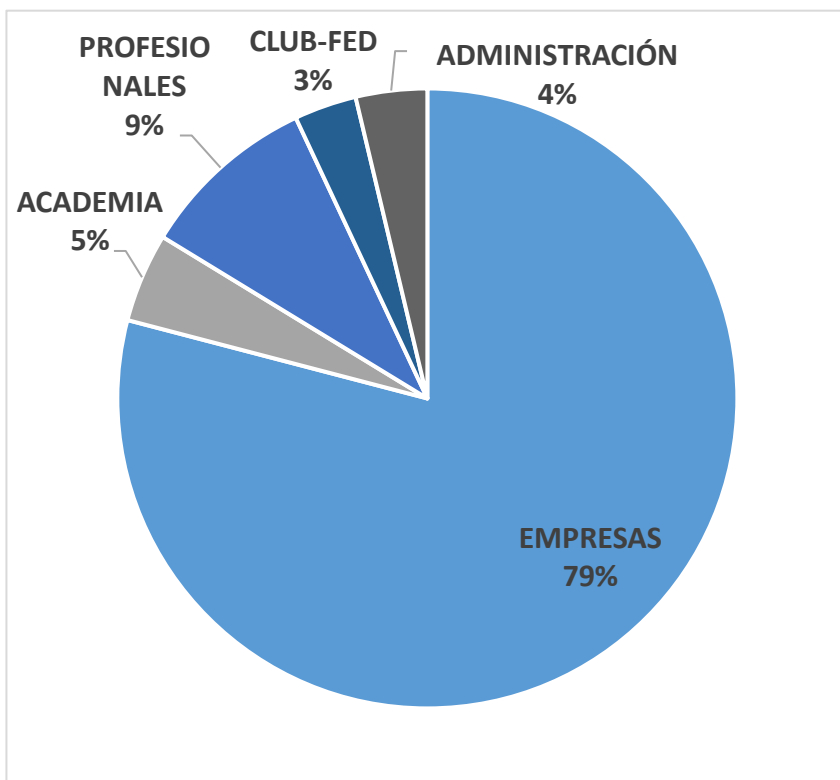
Tania Picazo. Administración y comunicación

Oliver Salazar. Comunicación y secretaría técnica

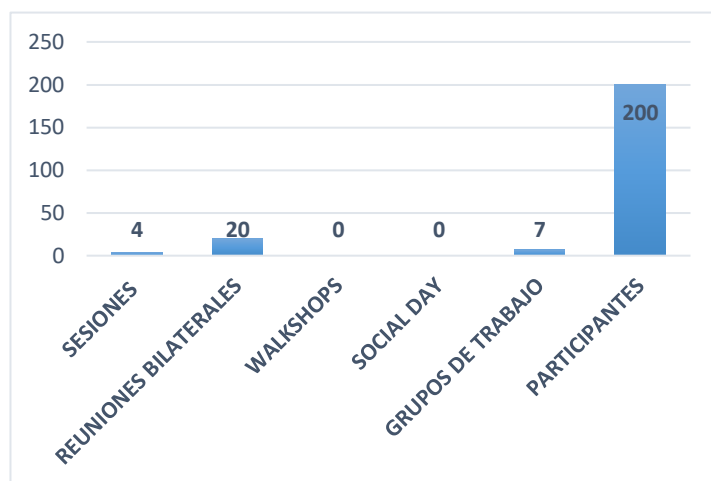
3. Resumen en cifras

ECOSISTEMA

Vamos consolidando un rico y diverso ecosistema formado por 250 entidades con un tremendo potencial de innovación.

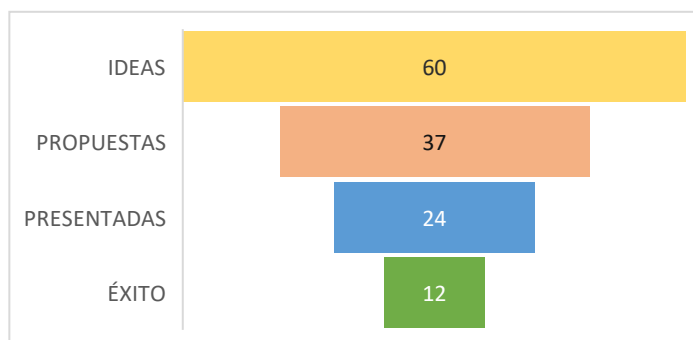


ACTIVIDADES



PROYECTOS

De estas actividades han ido surgiendo ideas, algunas de las cuales están en la cartera de proyectos y otras han dado lugar a propuestas presentadas a diferentes convocatorias.



4. Plan estratégico de 4icvesport para 2022-2025.

Se presenta en este apartado el plan estratégico de 4iCVesport sin entrar en el detalle de los planes de acción previstos para su desarrollo.

1.- Punto de partida

El HUB es el resultado de un proceso que empezó en 2018 cuando coincidieron dos iniciativas de un marcado carácter participativo: La elaboración de un Plan Estratégico del deporte de la Generalitat Valenciana (2018-2109) y el proyecto europeo Interreg, Inno4sports (2018-2022, con la participación de IVACE e IBV). En ambos participaron cerca de 400 entidades representando las 4 hélices del ecosistema de deporte de la CV. En ese proceso, la CV se adhirió al parternariado estratégico RIS3 ClusSports de deporte y estilos de vida activo dentro de la plataforma de modernización industrial.

El resultado de este proceso fue claro: la Comunitat Valenciana tenía un ecosistema disperso pero muy potente en deporte, salud, tecnología y turismo, y era necesario dotarlo de una estructura estable de cooperación, con liderazgo claro y una agenda compartida de innovación. Inno4Sports concluyó precisamente que el territorio necesitaba un hub de innovación en deporte, capaz de conectar empresas, centros tecnológicos, universidades, federaciones, clubes y administraciones, y de traducir esa masa crítica en proyectos y actividad económica.

En 2022, con el impulso de la Cátedra de Deporte de la Universitat Politècnica de València y el apoyo de las entidades que habían participado en este proceso, se constituye formalmente del hub 4icvesport como asociación sin ánimo de lucro para el impulso de la I+D y la innovación de impacto en deporte. Ese primer año se centra en tejer conexiones, reforzar las relaciones entre agentes y poner en marcha mecanismos básicos de funcionamiento del ecosistema: espacios de encuentro, primeros proyectos, primeras alianzas europeas y servicios mínimos de coordinación.

A partir de ahí, se diseña un Plan Estratégico 2022–2025 con tres grandes ejes: estructurar el ecosistema (cuádruple hélice), posicionar el deporte valenciano a nivel regional, nacional e internacional, e impulsar actividades de I+D e innovación sectorial. Ese plan ya recogía la visión de llegar a ser un clúster reconocido y una Agrupación Empresarial Innovadora (AEI), pero partiendo de una fase de hub, con recursos muy limitados y dependencia de convocatorias competitivas.

Con este bagaje, la creación del hub no es un punto de partida improvisado, sino la respuesta natural a más de cuatro años de diagnóstico, cooperación y aprendizaje: primero desde las políticas regionales y europeas (RIS3, ClusSports, Inno4Sports), después desde la propia práctica del hub 4icvesport como plataforma que agrupa a empresas, centros tecnológicos, universidades y administraciones.

De manera natural, arranca en 2023 el proceso de constitución del Clúster con el apoyo de la Generalitat Valenciana a través de las Direcciones Generales de Industria y la de Deporte, y la secretaría técnica por parte del hub 4icvesport.

Durante 2024 se inicia el proceso de diseño y lanzamiento del cluster con un proceso en el que participaron cerca de 300 entidades (más del 60% empresas) en 4 mesas trabajo sobre Compra publico-privada, B2B2C, Eventos deportivos y Transformación digital.

A lo largo de 2024 se hace esto y aquello a nivel de recursos, desde la secretaría del hub se dedican su personal a establecer las bases del clúster y de crear la red de empresas además se consolida un grupo Core con empresas representativas del sector (Realturf, Quicksail, Tour-Sport, Neil-Tech, Luanvi, TNGS, Lurbel, Blautic, Transvia Sport) para que fortalezcan la creación del clúster. se mantienen en contacto a las entidades a través de newsletter y actualizando una web de forma activa para que todos los componentes se sientan acompañados. Además de entrevistas individuales para conocer el estado individual de las empresas que captan para enriquecer el ecosistema

En ese año, el cluster empezaba a establecer las bases, mecanismos y estructuras para la operativa del clúster, la ampliación de la base social, la cooperación entre entidades miembro desde una aproximación QH, necesarios para estructurar el ecosistema y desarrollar actividades para mejorar la competitividad de las empresas del sector (internacionalización, promoción de la innovación, la detección de necesidades sectoriales, etc).

Este proceso permitió el diseño estratégico del Clúster y realizar el trabajo inicial del diagnóstico sectorial para la redacción del Plan estratégico previsto para 2025, pero, ante el tremendo impacto de la DANA, se ha hecho necesario revisar y actualizar el diagnóstico antes de pasar al diseño del Plan estratégico.

El siguiente paso lógico, a partir de 2023–2024, es que este hub deje de ser solo una red informal o un “proyecto” y se convierta en un clúster sectorial con estructura de gobernanza, plan estratégico propio y una agenda anual de actuaciones. Ese es precisamente el salto que justifica la solicitud al Programa III de IVACE: clúster emergente.

El grado de madurez actual no se entiende sin la trayectoria de hub 4icvesport entre 2022 y 2025. La Memoria de actividades 2023–2024 muestra cómo el hub ha ido ganando músculo organizativo y reputación, tanto en la Comunitat Valenciana como a nivel europeo.

Desde el punto de vista organizativo, se ha configurado una junta directiva y un equipo técnico estables, con un secretario general/gerente a tiempo completo, apoyo administrativo y colaboradores externos especializados en comunicación, propuestas, emprendimiento y formación. Se ha consolidado una sede física en el Servicio de Deportes de la UPV, con capacidad para reuniones de trabajo y sesiones de cocreación, y se ha reforzado un espacio digital (web, redes, newsletters) que permite comunicar actividades, proyectos y oportunidades al ecosistema.

- Principales retos y oportunidades detectadas.

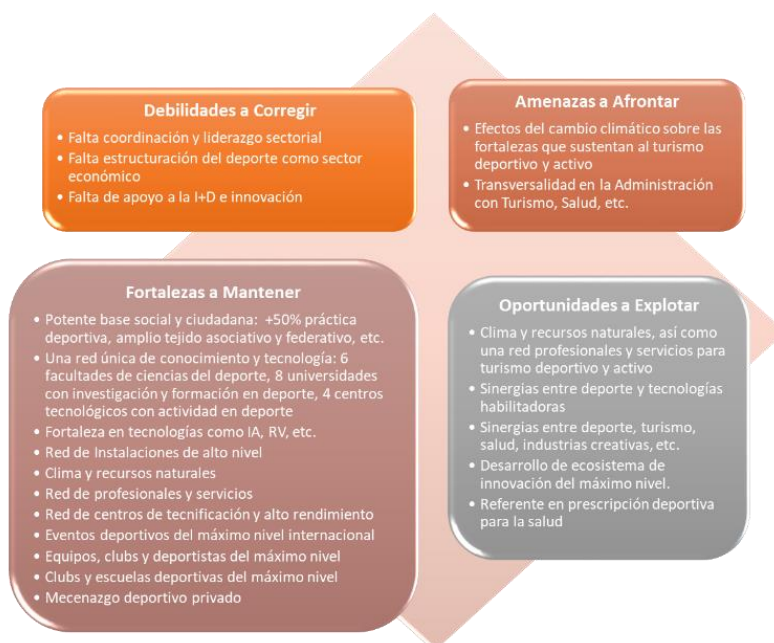
Como parte del proceso de consolidación del clúster y de construcción de su hoja de ruta estratégica, se ha elaborado un análisis DAFO que permite identificar de forma clara el punto

de partida del ecosistema deportivo valenciano. Este ejercicio ha sido clave para reconocer tanto los factores limitantes que dificultan su desarrollo como las fortalezas y oportunidades que pueden ser apalancadas mediante la acción coordinada del clúster.

El DAFO parte de la premisa de que el deporte en la Comunitat Valenciana no solo constituye una práctica social generalizada, sino también una actividad económica con gran potencial de innovación, generación de empleo, proyección internacional y alineación con los grandes vectores de transformación —digitalización, sostenibilidad y cohesión territorial.

La consolidación del clúster se presenta, por tanto, como una respuesta estructural a los retos detectados, y como una oportunidad para activar dinámicas colaborativas que conviertan las fortalezas existentes en ventajas competitivas sostenidas. Desde este enfoque, el DAFO no es solo un análisis diagnóstico, sino un punto de partida para la acción.

En ese contexto, la siguiente figura resume el punto de partida establecido a finales de 2021.



En ese contexto, 4ivlcesports nace desde el ecosistema de deporte de la CV para responder a uno de los 4 ejes estratégicos que surgió con fuerza durante ese proceso: La necesidad de impulsar la I+D y la Innovación en deporte como vehículos de desarrollo socioeconómico de la CV.

En el plano interno, la propia asociación ha dado un paso más con la elaboración del Plan Estratégico 2026–2029 para su reconocimiento como Agrupación Empresarial Innovadora (AEI). Este plan revisa el periodo 2022–2026, evalúa el cumplimiento de objetivos, analiza el sector y la base industrial y tecnológica, y fija una hoja de ruta a cuatro años alineada con las estrategias regionales y europeas.

El documento, elaborado a partir de un trabajo de siete meses, incorpora los resultados de las mesas sectoriales 2024–2025 y del proyecto de definición del clúster financiado por la Dirección General de Deportes y la Dirección General de Industria.

Todo esto sitúa al HUB en un punto muy concreto de madurez:

- Ya no es un proyecto puntual, sino una estructura estable con equipo, sede, socios, herramientas y reconocimiento europeo.
- Todavía no es un clúster consolidado con financiación estructural plurianual y un modelo de gobernanza plenamente profesionalizado.
- Se encuentra en una fase emergente avanzada: ha demostrado capacidad real (proyectos, alianzas, eventos, estudios), pero necesita consolidar esa base en forma de clúster operativamente maduro, con plan estratégico propio, hoja de ruta clara y servicios estructurados para las empresas.

En la práctica, esto significa que desde 2023 el hub ya ha ejercido, como oficina técnica del clúster, pilotando procesos participativos, dinamizando mesas, liderando diagnósticos y diseñando el plan estratégico que ahora se propone desplegar en 2025 y 2026 con el apoyo del Programa III de IVACE.

Por lo que desde 2022, impulsado como plataforma de cooperación entre empresas, universidades y administraciones, ha evolucionado progresivamente hasta consolidarse como el Clúster de la Industria del Deporte de la Comunitat Valenciana, asumiendo plenamente las funciones de articulación, representación y coordinación del ecosistema deportivo valenciano.

Resumiendo, y dado que desde 2023 se iniciaron las primeras acciones estructurales con el apoyo de la Secretaría Técnica del Hub, dando lugar a la organización formal y a la definición de la misión, visión y propósito del clúster.

2.- Visión

Ser un Referente a nivel regional, nacional e internacional por el impulso a la contribución del ecosistema regional de innovación en deporte al desarrollo socioeconómico.

3.- Misión

Impulsar la I+D e innovación de impacto en deporte y actividad física en la Comunidad Valenciana.

4.-Ejes estratégicos y objetivos

1.- Estructurar y coordinar el ecosistema de innovación en deporte desde una aproximación de cuádruple hélice.

Para ello se plantean los siguientes objetivos:

1. Generar espacios y puntos de encuentro para todos los agentes del sector.
2. Alcanzar una adecuada representatividad del sector incluyendo las sinergias con sectores como turismo, promoción de la salud, medicina deportiva, sport-tech, educación, Tic, etc. Así como en campos de contribución social del deporte: inclusión, deporte femenino, soledad no deseada, salud mental, etc.
3. Empezar iniciativas para difundir la cultura de la innovación en deporte.
4. Empezar iniciativas para resolver necesidades de sectoriales.

5. Desarrollar el talento en el ecosistema.

2.- Posicionar el ecosistema de la CV a nivel regional, nacional e internacional.

Para ello se plantean los siguientes objetivos:

1. Que la sociedad conozca las actividades de 4ivlcesport.
2. Desarrollar y mantener RRII de manera transversal y vertical, estableciendo alianzas estratégicas.
3. Registrarse como Clúster Europeo
4. Alcanzar el reconocimiento como Agrupación Empresarial Innovadora a nivel estatal.
5. Participar en los foros relevantes.

3.- Impulsar actividades de I+D e innovación

Para ello se plantean los siguientes objetivos:

1. Mejorar las condiciones de apoyo regional, nacional y europeo a la I+D y la innovación en deporte.
2. Poner en marcha actividades para generar sinergias entre los agentes del ecosistema e identificar necesidades y problemas que den lugar a oportunidades de I+D e innovación.
3. Identificar y promover fuentes de financiación (regionales, nacionales e internacionales) para el desarrollo de oportunidades mediante convocatorias públicas, colaboración público-privada y capital privado.
4. Impulsar las actividades/ proyectos de I+D e innovación.
5. Emprender iniciativas de I+D e innovación de carácter sectorial tanto generales como en los cruces con otros sectores y aspectos sociales.

Además, es necesario contemplar las actividades basales de funcionamiento del hub como la gestión de entidades adheridas, organización diaria, capacidad operativa, proveedores, etc.

5. Actividades llevadas a cabo en 2025

La presentación de actividades se estructura siguiendo los ejes de desarrollo del plan estratégico presentado en el punto anterior.

5.1. Actividades para estructurar y desarrollar el ecosistema QH.

Durante 2025, este eje ha concentrado una parte fundamental de la actividad de 4ICVESPORT, al tratarse del año en el que se da un paso decisivo desde un modelo de Hub de innovación hacia la consolidación del Clúster de la Industria del Deporte de la Comunitat Valenciana. Las actuaciones desarrolladas han tenido como objetivo reforzar la estructura del ecosistema, fomentar la cooperación empresarial y avanzar hacia un modelo más estable, representativo y orientado a la competitividad del sector.

A lo largo del ejercicio, el Hub ha actuado como secretaría técnica y agente vertebrador, facilitando espacios de encuentro, reflexión y trabajo conjunto entre empresas, entidades deportivas, universidades y administración pública. Este enfoque ha permitido evolucionar desde dinámicas de participación puntual hacia una lógica de trabajo más continuada y estratégica.

5.1.1. Actividades para generar de encuentro para los agentes del sector.

Durante 2025, una de las prioridades dentro del eje de estructuración y desarrollo del ecosistema del deporte ha sido la generación de espacios de encuentro estables y útiles para los distintos agentes del sector. Estas actividades han tenido como objetivo facilitar la interacción entre empresas, entidades deportivas, universidades, centros tecnológicos y administración pública, promoviendo una dinámica de colaboración basada en la confianza, el conocimiento compartido y la identificación de intereses comunes.

A lo largo del ejercicio, 4ICVESPORT ha impulsado y dinamizado distintos espacios de encuentro, concebidos no como eventos aislados, sino como **herramientas para fortalecer el ecosistema**, favorecer el diálogo entre actores y avanzar hacia una mayor coordinación sectorial. Estos encuentros han permitido que agentes que habitualmente operan de forma independiente o en ámbitos distintos puedan coincidir, intercambiar experiencias y explorar oportunidades de colaboración.

Entre los formatos utilizados durante 2025 se incluyen:

- sesiones de trabajo y reuniones sectoriales vinculadas al proceso de consolidación del Clúster,
- encuentros presenciales y mixtos orientados a la conexión entre empresas del sector,
- espacios de diálogo con participación de agentes institucionales y económicos.

Estos espacios han contribuido a:

- mejorar el conocimiento mutuo entre las entidades del ecosistema,
- identificar necesidades y retos compartidos,
- reforzar la cohesión del sector del deporte en la Comunitat Valenciana,
- y sentar las bases para futuras iniciativas conjuntas.

La generación continuada de estos espacios de encuentro durante 2025 ha sido un elemento clave para avanzar hacia un ecosistema más estructurado, relacional y preparado para afrontar

de forma colectiva los retos del sector, en coherencia con el proceso de consolidación del Clúster de la Industria del Deporte de la Comunitat Valenciana.

Espacio Web

La actividad de comunicación digital del Hub se vio condicionada por diversos problemas derivados de un hackeo de la web corporativa, que afectó temporalmente a su funcionamiento y disponibilidad. Esta situación obligó a priorizar la resolución de incidencias técnicas y a replantear la estrategia digital de la entidad.

Como resultado de este proceso, a finales de 2025 se inició el diseño de una nueva web corporativa (www.4icvesport.org), con el objetivo de dotar al Hub y al Clúster de una imagen más actual, profesional y alineada con la etapa de consolidación en la que se encuentra el ecosistema. La nueva web se concibe como una herramienta clave para visibilizar los avances del Hub, del Clúster y de las entidades asociadas, así como para centralizar información relevante sobre actividades, proyectos y oportunidades.

En este contexto, durante 2025 se sentaron las bases para una comunicación más estructurada y efectiva, cuya consolidación se plantea como uno de los objetivos prioritarios para el ejercicio 2026.

- Poner en funcionamiento la nueva web corporativa como espacio de referencia del Hub y del Clúster, garantizando su estabilidad técnica, seguridad y facilidad de uso.
- Mejorar la visibilidad de las empresas y entidades asociadas, incorporando espacios específicos para dar a conocer sus actividades, proyectos y capacidades.
- Centralizar la información del ecosistema (eventos, jornadas, mesas de trabajo, proyectos y noticias) en un único canal accesible y actualizado.
- Reforzar la web como espacio de encuentro digital, complementando los encuentros presenciales y facilitando la conexión entre agentes del sector.
- Desarrollar una estrategia de contenidos periódica, alineada con los ejes estratégicos del Hub y del Clúster, que permita comunicar avances, resultados y oportunidades.
- Integrar la web con otros canales de comunicación, especialmente LinkedIn y newsletters, para mejorar el alcance y la coherencia del mensaje.
- Garantizar el cumplimiento de criterios de seguridad, accesibilidad y protección de datos, aprendiendo de la experiencia vivida en 2025.

Mesas sectoriales por subsector deportivo

Sobre la base del trabajo iniciado en 2024, el objetivo en 2025 ha sido activar mesas sectoriales específicas que permitan profundizar en las necesidades y oportunidades de cada subsector. Estas mesas representan un avance sustancial en la **ordenación del ecosistema**, favoreciendo la coordinación, la profesionalización y la identificación de proyectos estratégicos.

Las mesas activadas han sido:

- **Deporte Náutico**
- **Deporte Motor (Circuit Ricardo Tormo)**
- **Trail, Running y Turismo Deportivo**

Mesa de Deporte Náutico de la Comunitat Valenciana (2 abril, 9 mayo y 13 junio 2025)

El deporte náutico constituye uno de los pilares estratégicos de la Comunitat Valenciana, tanto por su impacto económico y turístico como por su capacidad para atraer inversión, innovación y actividad físico-deportiva sostenible. La Comunitat dispone de una extensa franja mediterránea, una red consolidada de puertos deportivos, clubes náuticos y empresas vinculadas al mar, así como un contexto climático que permite actividad prácticamente durante todo el año.

En este marco, el clúster impulsó durante 2025 la Mesa de Deporte Náutico, con tres sesiones celebradas el 2 de abril, 9 de mayo y 13 de junio, culminando su trabajo con una puesta en común en el Valencia Boat Show (22–26 octubre). Esta mesa se enmarca en el Eje 1 de la Dirección General de Deporte y busca ordenar, profesionalizar y dar dirección estratégica a un subsector clave para el territorio.

Objetivo general de la Mesa Náutica

La mesa se concibió como un espacio estable de colaboración público-privada para:

- mejorar la coordinación del ecosistema náutico,
- identificar retos comunes,
- impulsar acciones concretas que puedan activarse en 6–12 meses,
- fortalecer la profesionalización y la formación,
- y aumentar la visibilidad y proyección del sector.

Este enfoque se basa en la necesidad de corregir descoordinaciones históricas y dotar al sector de una estructura que permita avanzar hacia una oferta integrada y competitiva.

Diagnóstico del sector (DAFO colaborativo – abril 2025)

Fortalezas

- Clima mediterráneo que permite actividad 10–12 meses al año.
- Amplia red de puertos, marinas y recursos náuticos.
- Experiencia consolidada en organización de regatas y servicios náuticos.
- Buena conexión con Madrid y Baleares (movilidad turística).
- Oportunidad clara de vinculación con turismo de naturaleza, salud y economía azul.

Debilidades

- Falta de visibilidad ante administraciones y medios.
- Descoordinación entre actores del ecosistema (clubes, puertos, escuelas, empresas).
- Burocracia compleja y normativa fragmentada.
- Costes operativos elevados y dificultades de financiación.
- Estigma social que asocia la náutica con el elitismo.

Oportunidades

- Consolidar una **marca coordinada “Valencia Náutica”**.

- Desarrollar nuevos modelos: clubes de navegación, experiencias familiares, “blue tourism”.
- Atraer talento y diversificar hacia la formación técnica y profesional.
- Generar proyectos de sostenibilidad, innovación y digitalización.

Amenazas

- Restricciones medioambientales mal articuladas entre administraciones.
- Inseguridad jurídica y plazos inciertos para inversiones.
- Desaprovechamiento de infraestructuras náuticas existentes.
- Competencia creciente de otros territorios mediterráneos con estrategias unificadas.

Retos estratégicos y líderes de la Mesa Náutica (2025)

(según presentación de 13 de junio – Plan de actuación)

Durante la tercera reunión, el clúster estructuró el trabajo del subsector en **tres retos prioritarios**, cada uno liderado por una persona de referencia en el sector:

RETO 1.- Coordinación, Oferta Integrada y Gobernanza del Ecosistema

Líder: Isabel Gil

Objetivo:

- Ordenar el ecosistema náutico
- Mejorar la conectividad entre clubes, empresas, puertos y destinos
- Avanzar hacia un sistema de gobernanza compartida que evite duplicidades y construya una oferta conjunta de la Comunitat Valenciana.

Líneas de trabajo:

- Censo náutico preliminar.
- Exploración de una “ventanilla única náutica”.
- Mejora de la relación con destinos turísticos y administraciones.

RETO 2.- Profesionalización, Formación y Sostenibilidad

Líderes: Carlos de Beltrán y Miguel Sánchez

Objetivo:

- Profesionalizar el sector
- Cualificar talento técnico y deportivo
- Preparar una agenda de sostenibilidad y economía azul.

Líneas de trabajo:

- Itinerarios formativos (FP, universidad, escuelas náuticas).
- Certificaciones y lucha contra el intrusismo profesional.
- Programas de iniciación (“Escoles a la Mar”).

- Buenas prácticas de sostenibilidad y turismo responsable.

RETO 3 — Visibilidad e Imagen del Sector Náutico

Líder: Nacho Gómez

Objetivo:

- Mejorar la percepción pública de la náutica
- Romper el estigma de elitismo
- Crear una imagen coordinada que represente al conjunto del sector.



Líneas de trabajo:

- Claim conjunto del sector (“Valencia Náutica”).
- Campañas de comunicación coordinadas.
- Estudio de impacto económico y de empleabilidad.
- Acciones de visibilidad en grandes eventos, especialmente **Valencia Boat Show**.

Un espacio transversal con alta participación sectorial

A lo largo de las tres sesiones participaron:

- clubes náuticos,
- marinas y puertos deportivos,
- empresas tecnológicas,
- empresas de servicios náuticos,
- escuelas y entidades formativas,

- organizaciones vinculadas al turismo,
- agentes de economía azul,
- prensa y medios especializados,
- representantes de administraciones públicas,
- el ecosistema de innovación del clúster.

Aunque no disponemos de listado nominal completo, la mesa reunió a un espectro amplio de la cadena de valor, lo que permitió construir un diagnóstico equilibrado y definir una hoja de ruta compartida.

Presentación final en Valencia Boat Show (23 octubre)

El evento permitió presentar públicamente los avances, consolidando la mesa como un espacio estable de gobernanza sectorial con visión 2026.



Mesa de Deporte Motor – Circuit Ricardo Tormo (5 junio)

El Circuit Ricardo Tormo constituye una de las infraestructuras deportivas de mayor impacto económico, turístico y mediático de la Comunitat Valenciana. La renovación del contrato de MotoGP, su creciente uso para formación y test tecnológicos, y su posición estratégica en el calendario internacional justifican la necesidad de activar un espacio de coordinación sectorial.



Objetivos

- Identificar necesidades actuales del circuito y del deporte motor.
- Explorar oportunidades de colaboración con empresas del clúster.
- Conectar tecnología, seguridad, infraestructura y sostenibilidad.
- Alinear trabajo con la DGD en clave de planificación territorial y resiliencia.

Contexto operativo

Aunque la mesa no nace como respuesta a la DANA 2024, la recuperación del circuito sí condicionó el calendario de reuniones posteriores, ya que el equipo técnico tuvo que priorizar:

- puesta a punto de accesos y aparcamientos,
- preparación para MotoGP y grandes eventos,
- recuperación operativa de servicios afectados.

La mesa permitió abrir una hoja de ruta conjunta para avanzar en innovación, tecnología, seguridad y eficiencia, conectando empresas especializadas con las necesidades reales del circuito.

Mesa de Trail & Running y Turismo Deportivo

Fecha: 6 de octubre de 2025

Lugar: Fundación Trinidad Alfonso

Mesa impulsada por la DGD y el clúster, con apoyo de Valencia Innovation Capital.



Participantes y entidades representadas

Organizadores de eventos

- Paco Borao – SD Correcaminos (Maratón de València)
- Fernando Brotons – Tour Sport (Media Maratón de Benidorm)
- Lucía González – Penyagolosa Trails
- Maravilla Aparicio – Nosotras Deportistas
- Óscar Sanchís y Raúl Barrachina – Ultra Mediterránea (100 millas)
- Marian Sánchez – Transvía Sport
- Manuel García y Alberto Fernández – Infinetri Sports

Instituciones y ecosistema

- Miguel Sánchez – Subdirector General de Deporte
- Álex Heras – Fundación Trinidad Alfonso
- Oliver Salazar y Tania Picazo – HUB 4iCVEsport
- David Rosa – Valencia Innovation Capital

Empresas tecnológicas y consultoras

- Néstor Cervera – Neiltech (biomecánica portátil)
- Cristian Falcón – Castro Tourism Advisors

Marcas deportivas

- Miguel Lurbe – Lurbel (fabricación local)

Metodología

- Cuestionario previo individual.
- Grupos de trabajo temáticos.
- Análisis DAFO completo.
- Identificación de retos → propuestas → grupos de trabajo.

Principales conclusiones del DAFO

Fortalezas

- Diversidad geográfica y climática única.
- Impacto económico cuantificable (Maratón de València genera +30M€).
- Capacidad de movilización masiva de población.

Debilidades

- Burocracia y permisos complejos.
- Falta de talento especializado.
- Retransmisión costosa en montaña.
- Desigualdad territorial de eventos.

Amenazas

- Impacto del cambio climático en calendarios.
- Saturación del mercado de carreras.
- Especulación hotelera en grandes eventos.

Oportunidades

- Calendario centralizado.
- Cooperación entre organizadores ("lobby" de eventos).
- Banco de profesionales y bolsa de voluntariado.
- Innovación tecnológica aplicada.
- Colaboración con universidades.

Grupos de trabajo creados

1. **Calendario y coordinación territorial**
2. **Sello de calidad y estándares**
3. **Voluntariado, talento y formación**
4. **Innovación y digitalización**
5. **Impacto económico, social y relación con turismo**

Cada grupo cuenta con responsables sectoriales y reportará a la mesa general.

5.1.2. Actividades para alcanzar una adecuada representatividad.

Durante 2025 se ha trabajado de forma activa para reforzar la representatividad del ecosistema del deporte de la Comunitat Valenciana, asegurando la participación equilibrada de los distintos tipos de entidades que conforman el sector, en coherencia con el enfoque de cuádruple hélice de 4ICVESPORT.

A lo largo del ejercicio, las actividades impulsadas por el Hub y por el proceso de consolidación del Clúster han contado con la participación activa de más de 70 entidades, entre empresas del sector del deporte, empresas tecnológicas, startups, entidades deportivas, administración pública, universidades y centros de investigación.

En términos de tipología, más del 50 % de las entidades participantes han sido empresas, manteniendo el enfoque empresarial del Clúster, mientras que el resto se ha distribuido entre entidades deportivas (clubes y federaciones), administración pública y ámbito académico-tecnológico. Esta composición ha permitido abordar los retos del sector desde perspectivas complementarias y alineadas con las necesidades reales del tejido productivo.

Participación en mesa de trabajo sobre microbioma intestinal y rendimiento deportivo

En el marco de las acciones de impulso a la innovación colaborativa y la transferencia de conocimiento en el ámbito de la salud, la nutrición y el deporte, la entidad participó en el taller especializado sobre microbioma intestinal y su aplicación en el sector alimentario, celebrado en las instalaciones de AINIA, formando parte de la mesa de trabajo centrada en el rendimiento deportivo.

Dicha mesa de trabajo se orientó a la identificación y caracterización de retos científicos, tecnológicos, regulatorios y de aplicación práctica asociados al uso del conocimiento del microbioma intestinal para la optimización del rendimiento físico, la recuperación y la salud integral de deportistas y personas activas. La dinámica de trabajo, de carácter multidisciplinar, permitió contrastar la visión de empresas, personal investigador, profesionales sanitarios y representantes del ecosistema deportivo, contribuyendo a una aproximación integral a la temática.



De forma complementaria, la entidad ha iniciado su inscripción en la plataforma Microbionet (microbionet.es), una red especializada orientada a conectar a empresas, centros de investigación y otros agentes del ecosistema en torno al ámbito del microbioma. Esta incorporación permitirá reforzar la participación activa en redes de conocimiento, facilitar el acceso a información técnica y científica actualizada, y favorecer la identificación de oportunidades de colaboración y desarrollo de proyectos de I+D, especialmente en áreas vinculadas a la nutrición, la salud y el deporte.

Ambas actuaciones se alinean con la estrategia de la entidad de posicionamiento en ecosistemas especializados, fortalecimiento de la innovación abierta y preparación para la participación en futuras convocatorias de financiación competitiva, como las impulsadas por IVACE+i.

Encuentro de Cocreación “Deporte y Salud” con INCLIVA – 10 de diciembre de 2025

El 10 de diciembre se celebró un taller de cocreación entre entidades del clúster e investigadores de INCLIVA, con el fin de identificar proyectos conjuntamente.

Objetivos del encuentro

- Establecer vínculos entre ciencia, salud y deporte.
- Identificar líneas de investigación aplicables al deporte:
 - prevención de lesiones,
 - salud cardiovascular y metabólica,
 - envejecimiento activo,
 - actividad física y salud mental,
 - innovación en materiales y dispositivos,

- tecnologías para monitorización.
- Explorar proyectos de investigación colaborativa financiables en convocatorias regionales, nacionales y europeas.
- Incorporar al ecosistema deportivo valenciano conocimiento biomédico puntero.

Este encuentro supone un hito estratégico: por primera vez se sentarán en una misma mesa el ecosistema deportivo + ecosistema sanitario de referencia, generando sinergias inéditas en prevención, rendimiento, salud poblacional y bienestar.



5.1.3. Actividades para difundir la cultura de la innovación en deporte.

A lo largo del ejercicio se han organizado jornadas técnicas y sesiones de trabajo centradas en ámbitos clave para la evolución del sector, entre los que destacan:

- la inteligencia artificial y la inteligencia artificial generativa aplicada al deporte
- el uso y la valorización de datos en la gestión, el entrenamiento y la toma de decisiones
- la transformación digital de empresas y entidades deportivas
- y la aplicación de nuevas tecnologías a la práctica deportiva y a los servicios asociados.

Estas jornadas han contado con la participación de empresas del sector, entidades deportivas, profesionales especializados, universidades y centros tecnológicos, facilitando el intercambio de conocimiento y experiencias desde una perspectiva práctica y orientada a casos de uso reales.

Se han habilitado las herramientas y mecanismos online para desarrollar estudios sectoriales destinados a incrementar la cultura de innovación en el sector. El **Sport innovation index** es un proyecto cofinanciado por la UE (Erasmus+) desarrolla una herramienta innovadora para evaluar la capacidad de innovación de las organizaciones deportivas. Basándose en el **Sport Innovation Index**, se ayuda a estas entidades a mejorar su gobernanza, establecer comparativas de progreso y liderar la innovación en el sector. Además, las autoridades públicas se benefician al fortalecer políticas y fomentar avances en la innovación deportiva. El proyecto no solo analiza, sino que ofrece recomendaciones prácticas para mejorar. Incluye una herramienta de autoevaluación rápida diseñada para guiar a clubes deportivos locales, pequeñas empresas y organismos públicos hacia la excelencia en innovación.

Sports Innovation Index (SII)

El SII ha permitido medir el nivel de innovación de organizaciones deportivas en España. En 2025:

Se alcanzaron las metas de encuestar a 100 entidades, incluyendo asociaciones deportivas, pymes y administraciones públicas.

Los resultados ayudarán a definir políticas y estrategias de innovación más efectivas para el sector.

Jornada “IA Generativa y Nuevas Tecnologías Aplicadas al Deporte”

Organizada por el HUB 4iCVesport, esta jornada reunió a empresas tecnológicas, federaciones deportivas, clubes, investigadoras e investigadores, así como centros de I+D+i para identificar oportunidades de aplicación de inteligencia artificial generativa en el ámbito deportivo.

Participantes

- Federación de Béisbol y Sóftbol
- Federación de Remo
- Federación de Judo
- Clubes y gestores deportivos
- Empresas de IA, datos, IoT y automatización
- Centros de investigación
- Valencia Innovation Capital (VIC)
- Dirección General de Deporte

Contenidos abordados

- Sistemas inteligentes de ticketing y acreditaciones.
- Automatización de procesos federativos.
- Herramientas de IA para análisis de datos deportivos.
- Soluciones IoT para instalaciones y competiciones.
- Nuevos modelos de experiencia de público.
- Gestión inteligente de eventos y ligas.

Impacto

- Identificación de proyectos concretos para desarrollo en 2026 (proyectos ya preconfigurados, no plan estratégico general).
- Conexión de federaciones con empresas tecnológicas valencianas.
- Refuerzo del papel del HUB como espacio de innovación transversal para el deporte.



Encuentro de Transferencia Tecnológica con la Federación de Fútbol de la Comunitat Valenciana (FFCV)

En el marco de los Diálogos de Oferta y Demanda Tecnológica, el clúster desarrolló en octubre de 2025 una sesión de trabajo con la Federación de Fútbol de la Comunitat Valenciana (FFCV), concebida como entorno piloto de validación tecnológica para empresas innovadoras del ecosistema valenciano.

Este encuentro permitió conectar a entidades con alta complejidad operativa, como la propia FFCV, que integra procesos de gestión masiva, acreditaciones, operaciones multisedes y servicios digitales, con empresas tecnológicas capaces de aportar soluciones escalables y orientadas al mercado.

Lejos de abordarse desde la perspectiva deportiva, la sesión se centró en procesos industriales, eficiencia organizativa, automatización, digitalización y mejora de sistemas de gestión aplicables a organizaciones de gran volumen de actividad.



Participantes empresariales

Las empresas tecnológicas seleccionadas por el clúster para este espacio de transferencia fueron:

- **MolcaWorld** – soluciones de diseño de espacios, experiencias y activaciones digitales.
- **Miobio** – analítica avanzada y modelización aplicada a datos operativos.
- **Dekalabs** – desarrollo de software y plataformas digitales para gestión integral.
- **Enetres** – soluciones audiovisuales y digitales para retransmisión y contenido.
- **Clunnity** – herramientas digitales para gestión operativa en organizaciones complejas.
- **Tyris** – inteligencia artificial, automatización y optimización de sistemas.
- **Neil Tech** – sensorización avanzada y captura de datos aplicables a modelos predictivos.

Entre las empresas participantes destacó también DomotikMind, especializada en soluciones de automatización, sensorización e IoT para instalaciones y edificios inteligentes. Su participación permitió identificar aplicaciones de domótica avanzada para optimizar la gestión energética, la seguridad, el control de accesos y los procesos operativos en recintos deportivos y eventos de gran escala. Su aportación reforzó el papel del sector industrial valenciano como proveedor de tecnologías transversales aplicables al deporte.

La interacción directa entre empresas tecnológicas y entidades usuarias de gran escala contribuye a acelerar la madurez digital de la industria deportiva y a impulsar el desarrollo de soluciones exportables más allá del territorio valenciano.

Encuentro entre empresas tecnológicas y el Ayuntamiento de La Nucía – 31 de enero 2025

En una sesión organizada en el marco del ecosistema deportivo del municipio, ocho empresas del clúster presentaron sus soluciones ante la Concejalía de Deportes.

Los proyectos presentados abarcaban:

- IA aplicada a la gestión deportiva
- sensorización para instalaciones
- soluciones de sostenibilidad y eficiencia
- plataformas para experiencia del usuario
- deporte y turismo inteligente



Encuentro de Innovación Deportiva en Sagunto – 22 mayo 2025

En el Casal Jove del Puerto de Sagunto, con asistencia del Concejal de Deportes, técnicos municipales, clubes, federaciones y entidades de la Comunitat Valenciana, diez empresas del clúster realizaron pitches en áreas como:

- digitalización de instalaciones,
- turismo deportivo,

- sostenibilidad y eficiencia energética,
- experiencia de usuario,
- IA deportiva.

La jornada derivó en:

- nuevas líneas de colaboración con el Ayuntamiento,
- identificación de espacios municipales como entornos piloto,



- visitas técnicas posteriores,
- acuerdos entre empresas del clúster y entidades deportivas locales.

Valencia Boat Show – 23 octubre 2025

Startups expusieron soluciones vinculadas a innovación y tecnología en el mundo náutico.

El evento reforzó la visibilidad del sector sportstech en el ámbito de la economía azul.



5. 2.- Actividades para posicionar el ecosistema de la CV a nivel regional, nacional e internacional.

5.2.1 Actividades para que la sociedad conozca las actividades de 4icvesport.

Durante 2025, 4ICVESPORT ha desarrollado diversas actuaciones orientadas a mejorar la visibilidad de sus actividades y del ecosistema del deporte de la Comunitat Valenciana, con el objetivo de acercar su labor a la sociedad, a las empresas del sector y a los agentes institucionales. Estas acciones han buscado reforzar el reconocimiento del Hub y del proceso de consolidación del Clúster como espacios de referencia en innovación, industria y cooperación en deporte.

La estrategia de comunicación desarrollada durante el ejercicio ha estado condicionada por las incidencias técnicas derivadas del hackeo de la web corporativa, que afectaron temporalmente a su funcionamiento. No obstante, esta situación ha supuesto también una oportunidad para replantear y reforzar el enfoque de la comunicación externa, adaptándolo a la nueva etapa de madurez del Hub y del Clúster.

Paralelamente, se ha reforzado el uso de **LinkedIn como principal canal de comunicación externa**, permitiendo mantener una presencia regular y accesible para difundir actividades, jornadas, encuentros y participación en eventos estratégicos. Este canal ha tenido que ser renovado también para poder continuar con las publicaciones pero ha facilitado la llegada a un

público profesional amplio, reforzando la visibilidad del Hub y del Clúster en entornos empresariales y de innovación.

I Jornada del Cluster de la Industria del Deporte de la Comunitat Valenciana

La organización en Forinvest 2025, celebrada el 12 de marzo en Feria Valencia, constituyó la primera gran acción pública del año en clave de posicionamiento regional y cohesión del ecosistema deportivo valenciano.

El objetivo principal de esta actuación no fue la captación de inversión, sino dar visibilidad al clúster como espacio de coordinación, encuentro y representación del sector deportivo, mostrando al conjunto del ecosistema económico y empresarial valenciano que el deporte actúa como un sector estructurado, organizado y alineado con las políticas públicas de la Generalitat Valenciana.

La presencia del clúster en Forinvest permitió:

- Presentar públicamente el proyecto del clúster y su papel como secretaría técnica ampliada del ecosistema deportivo valenciano.
- Visibilizar la diversidad del sector deportivo valenciano, integrando empresas, federaciones, tecnología, eventos, turismo activo y salud.
- Generar un espacio de encuentro entre agentes del deporte y otros sectores económicos estratégicos del territorio.
- Reforzar el reconocimiento institucional del clúster ante entidades públicas, privadas y otros clústeres sectoriales.

Forinvest sirvió además como punto de cohesión interna del ecosistema, facilitando que empresas del clúster y agentes vinculados al deporte compartieran espacio, discurso y visión común, reforzando el sentimiento de pertenencia a un proyecto colectivo impulsado por la Dirección General de Deporte.

Esta actuación se alinea directamente con los objetivos de la DGD en cuanto a ordenación del sector, fortalecimiento de su identidad y visibilización del deporte como ámbito estratégico dentro del modelo económico de la Comunitat Valenciana, sentando las bases para el desarrollo del resto de acciones de posicionamiento ejecutadas a lo largo de 2025.





Feria SportCities – Feria Valencia, 19 y 20 de noviembre de 2025

La Feria SportCities, celebrada los días 19 y 20 de noviembre en Feria Valencia, constituyó uno de los principales hitos del posicionamiento regional del ecosistema deportivo valenciano en 2025. El clúster participó con un stand institucional propio, integrando empresas, entidades deportivas, ayuntamientos y agentes del ecosistema de innovación.

El objetivo de esta participación fue posicionar a la Comunitat Valenciana como territorio de referencia en el desarrollo de ciudades deportivas, activas e inteligentes, conectando deporte, urbanismo, tecnología, salud y servicios públicos.



El stand del clúster funcionó como punto de encuentro para:

Reuniones con ayuntamientos y entidades locales.

Presentación de soluciones vinculadas a instalaciones deportivas, gestión inteligente y servicios para la ciudadanía activa.

Identificación de oportunidades de colaboración público-privada a nivel municipal.

La presencia en SportCities reforzó el papel del clúster como herramienta técnica al servicio de la Dirección General de Deporte, facilitando la conexión entre políticas públicas, innovación y territorio, y avanzando hacia un modelo de ciudades activas, saludables y sostenibles.



5.2.2. Relaciones internacionales

- 1.- La Asociación participa de manera activa en la Plataforma Europea de Innovación en deporte (EPSI) a través de la plataforma online.
- 2.- A lo largo del ejercicio, el Hub y el proceso de consolidación del Clúster han participado activamente en foros y encuentros internacionales de referencia, entre los que destaca la presencia en el ELIS Innovation Summit, uno de los principales eventos europeos en el ámbito de los estilos de vida activos, la innovación y el deporte.
- 3.- Relaciones con clústeres y ecosistemas internacionales. Durante 2025 se han desarrollado y mantenido relaciones bilaterales con otros clústeres y ecosistemas internacionales, especialmente en el ámbito del deporte, la innovación y la industria. Estas relaciones han permitido explorar posibles colaboraciones en proyectos conjuntos, intercambio de conocimiento y participación en iniciativas europeas.



Participación en foros relevantes.

FIBO 2025 – Colonia (Alemania), abril de 2025

La participación en FIBO, la principal feria mundial de fitness, bienestar y salud, permitió al clúster representar al ecosistema valenciano en un entorno internacional de referencia.

Esta actuación facilitó el contacto con tendencias globales, empresas internacionales y oportunidades de cooperación, reforzando la imagen de la Comunitat Valenciana como territorio innovador en deporte y salud.



ELIS Innovation Summit – Eindhoven, 15 de octubre de 2025

La presencia de empresas valencianas en el ELIS Innovation Summit, en Eindhoven, supuso un paso adelante en la integración del ecosistema deportivo valenciano en redes europeas de innovación deportiva.

La participación permitió posicionar a la Comunitat Valenciana como entorno atractivo para el desarrollo de proyectos en áreas como tecnología deportiva, salud, rendimiento y sostenibilidad.



Misión institucional y empresarial a Shanghái y Kunshan – 4 a 8 de noviembre de 2025

La misión desarrollada en Shanghái y Kunshan permitió reforzar las relaciones institucionales entre la Comunitat Valenciana y uno de los principales polos internacionales de innovación tecnológica.

Destacó la firma de un acuerdo con el Parque Empresarial de Kunshan, estratégico para futuras colaboraciones en ámbitos como inteligencia artificial, automatización y tecnología aplicada al deporte.



5.3.- Actividades para Impulsar actividades de I+D e innovación

5.3.1. Actividades para generar sinergias entre los agentes del ecosistema e identificar necesidades y problemas que den lugar a oportunidades de I+D e innovación.

Mesa Sectorial en La Nucía (16 junio 2025)

La Mesa Sectorial de la Industria del Deporte se reunió en La Nucía en el marco de la Estrategia Valenciana de Reindustrialización 2024-2028, con el objeto de analizar los retos del sector deportivo-industrial ante escenarios de cambio (económicos, climatológicos, normativos) y ajustar las líneas estratégicas de apoyo, innovación y competitividad.

Participantes

Asistieron representantes institucionales (Dirección General de Industria, Dirección General de Deporte), responsables municipales del Ayuntamiento de La Nucía, así como más de 25 entidades líderes del ecosistema, entre empresas tecnológicas, productores, centros de I+D, universidades y entidades del sector deporte.

Esta actuación se alinea con el objetivo del Eje 1 de estructurar y cohesionar el ecosistema deportivo, y contribuye directamente al fortalecimiento del tejido empresarial, la gobernanza y la capacidad de respuesta del sector ante retos sistémicos.

Fotos de la mesa:



- Se ha participado en 8 grupos de trabajo de EPSI (Plataforma Europea de Innovación en deporte):
 - Metodologías para medir la innovación de entidades del deporte
 - Mujer y deporte
 - Deporte y tecnologías del metaverso
 - Desarrollo de entornos de validación de innovaciones en deporte
 - Exergaming
 - Emprendimiento en deporte
 - Deportes urbanos
 - Deporte y salud mental

5.3.2. Actividades para Identificar y promover fuentes de financiación.

Durante 2025, 4ICVESPORT ha reforzado su papel como agente facilitador del desarrollo de proyectos de I+D e innovación, poniendo el foco en la conexión entre emprendimiento, financiación e innovación aplicada en el sector del deporte y los estilos de vida activos. En este contexto, se han impulsado distintas actuaciones orientadas a acompañar a startups y

empresas innovadoras del ecosistema, así como a facilitar su acceso a redes de inversión y agentes financieros especializados.

Uno de los principales avances del ejercicio ha sido la creación de una base de datos dinámica de inversores, aceleradoras, fondos especializados y agentes financieros con interés en ámbitos como el deporte, la salud, el bienestar, la inteligencia artificial y la digitalización. Esta base de datos se ha concebido como una herramienta viva, en continua actualización, y no como una recopilación estática de contactos. Su utilización durante 2025 ha permitido orientar a las startups del Clúster en función de su grado de madurez, identificar posibles aliados financieros para proyectos en desarrollo y facilitar contactos reales con redes europeas de inversión, como la European Business Angels Network (EBAN).



5.3.3. Acuerdos con ayuntamientos

Durante 2025, 4ICVESPORT y el Clúster de la Industria del Deporte de la Comunitat Valenciana han reforzado su relación con las administraciones locales mediante la formalización de acuerdos de colaboración con distintos ayuntamientos, orientados a impulsar la innovación, la competitividad y la cooperación público-privada en el ámbito del deporte.

Uno de los acuerdos más relevantes ha sido el establecido con el Ayuntamiento de La Nucía, a partir de una sesión de trabajo conjunta que permitió identificar el potencial del municipio como entorno de referencia para la innovación deportiva. Este acuerdo tiene como objetivo la creación de entornos estables de innovación y validación tecnológica, facilitando que las empresas del Clúster puedan desarrollar pilotos y pruebas reales en un contexto operativo. Asimismo, permite aprovechar la elevada afluencia de clubes, deportistas y eventos deportivos en La Nucía para generar nuevas oportunidades de colaboración y desarrollo de proyectos, consolidando al municipio como un polo de innovación deportiva y como espacio de cooperación público-privada sostenida.

En esta misma línea, el Ayuntamiento de Sagunto y el Hub de Innovación en el Deporte de la Comunitat Valenciana (4ICVESPORT) firmaron en octubre de 2025 un acuerdo de colaboración destinado a fortalecer la competitividad, la sostenibilidad y la innovación del ecosistema deportivo local, tanto en el municipio de Sagunto como en el Puerto de Sagunto. Este acuerdo permite que el municipio se incorpore como espacio de validación y experimentación de soluciones innovadoras en deporte y bienestar, facilitando la aplicación de proyectos piloto desarrollados por empresas y entidades asociadas al Clúster y al Hub.

Las líneas de colaboración previstas en el marco de este acuerdo abarcan ámbitos como la digitalización y sostenibilidad de instalaciones deportivas, la mejora de la experiencia de usuarios y deportistas, y la conexión del talento local con redes autonómicas de innovación y conocimiento. El acuerdo da continuidad a acciones conjuntas ya iniciadas durante 2025, como el encuentro celebrado entre empresas del Clúster y clubes deportivos del municipio, que marcó el inicio de una colaboración estratégica entre el ecosistema deportivo local y las entidades innovadoras del sector.

En conjunto, estos acuerdos con ayuntamientos refuerzan el posicionamiento del Hub y del Clúster como interlocutores válidos ante las administraciones locales, y consolidan un modelo de colaboración que permite trasladar la innovación al territorio, generar oportunidades reales para las empresas del sector y avanzar hacia un desarrollo más competitivo y sostenible del deporte en la Comunitat Valenciana.



5.3.4. Actividades/ proyectos de I+D e innovación.

A lo largo de 2023 y 2024, se ha mantenido una continua actividad de movilizar propuestas a diferentes convocatorias. La tasa de éxito alcanzada en general está dentro de lo habitual en estas convocatorias, superando la media en alguna de ellas.

Convocatorias nacionales y regionales.

Convocatoria	Propuesta	Análisis	Tasa de éxito
Avi consolidación de Talento	Agente de innovación del hub. 2022	Presentarlo en 2025	0/1
AVI retos estratégicos en colaboración	Biosport. 2023	Problema de encaje en retos. Movilizar espacio de datos	0/1
CSD, ayudas europeas en BD e IA para federaciones deportivas	<u>Sistema de gestión, análisis y visualización de BD e IA para entrenamiento deportivo.</u>	Falta de respuesta de federaciones. Movilizar espacio de datos	0/0
Proyectos despoblación	Oficinas de innovación en turismo deportivo y activo en comarcas de interior de la CV. 2023	A expensas de que se vuelva a abrir la convocatoria. Explorar Interreg	0/0
Espacio de datos. Red.es	Espacio de datos en deporte	Falta modelo de negocio	0/0
Emprendimiento GV	Actividades de apoyo al emprendimiento en deporte. 2024	Aprobado. Continuar y consolidar	1/1
Innovación ayuntamiento de VLC	Innobot4i para innovación en active gaming	No subvencionado. Menor impacto que muchos otros proyectos	0/1
Activa startup	Neil-tech	Aprobado	1/1
TOTAL			2/5: 40%

Ideas a la espera de encaje en convocatoria:

- Espacio de datos en deporte
- IAG aplicada al deporte
- IAG aplicada a la innovación en deporte

Convocatorias Europeas.

Convocatoria	Propuesta	Análisis	Tasa de éxito
I3-1a	Inshape	Aprobado, el proyecto empezó el	1/1

		1/9/2023 y finalizará el 31/8/2026.	
Pilot Projects and Preparatory Actions (PPAs)	<u>PlayUrb.</u> Objetivo: Promoción de deportes urbanos	Participa la FDM de Valencia y Urbns. Aprobado. E	1/1
Erasmus + sports.			4/10: 40%
	<u>Retrain.</u> Analizar iniciativas para la promoción de la actividad física con el uso de tecnología. 2023	Participa la UEV. Aprobado. En marcha	1
	<u>Spoki.</u> Objetivo: Plataforma para la promoción de actividad física entre los niños. 2023	Participa la Universidad Europea de Valencia. Aprobado. En marcha	1
	<u>Sport Innovation Index.</u> : Desarrollo de una metodología para ayudar a las empresas y entidades del deporte a ser más innovadoras. 2023	Participa 4icvesport. Aprobado. En marcha	1
	<u>REWIP.</u> Objetivo: Identificación y difusión de herramientas para reducir el riesgo de lesiones de las mujeres en el deporte. Participa 4ivlceport. 2023-2024	Participa el Hub. Denegado.	0
	<u>Better.</u> Objetivo: Prescribing exercise for better health. Participa Soccerfab. 2023- 2024	Participa Socerfab. Se estudia volver a presentarlo en 2025	0
	<u>Metaverse Interaction technologies for grass root sports.</u> Objetivo: Guidelines sobre Metaverse	Participa 4icvesport. Volver a presentar en 2025	0

	technologies para entidades deportivas de deporte base. 2024		
	<u>Social Impact</u> . Objetivo: Estudio del impacto social de entidades deportivas. 2024	Participa. Smirg, FDM.	0
	Empowerher. Actividad fisica para mejorar la calidad de vida de las supervivientes de cáncer. 2024	Participa UV. Aprobado	1
	<u>PhygitalCafe</u> . Diseño de espacios de active gaming. 2024	Participa HUB. Se volverá a presentar en 2025	0
	<u>AIMS. AI para deporte</u>	UEM. Hub, denegadfa. Volver a intentarlo en 2025	
Creative europe	<u>U-game</u> . Red de lasb de innovación en active gaming	Se volverá a presentar en 2025	0/1: 0%
Erasmus + innovation alliance	<u>Erasmus data project</u> . Erasmus Innovation Alliance for developing education programmes in digital skillf for the sports secto	Participan 4icvesport y la Facultad de ciencias del deporte y la actividad física de la Universitat de València (Fcafe), Grupo de investigación en gestión del deporte e innovación – SMIrg. Rechazado	0/1=0%
Erasmus + Capacity building in higher education			0/2=0%
	<u>Ditransport</u> . <u>Objetivo</u> : Proyecto para desarrollo de contenidos para la digitalización del deporte con universidades de Latam, España y	Denegado	

	Portugal. Participan 4icvesport y Fcafe, Grupo de investigación en gestión del deporte e innovación – SMlrg		
	<u>Womeric</u> : Objetivo: Igualdad en deporte. UV, 4icvesports, Univs de Indonesia, SriLanka.	Denegado.	
TOTAL			6/16=37.5%

Ideas a la espera de encaje en convocatoria:

Formación en deporte base: Pádel. Idea surgida en la Ellis innovation conference de Eindhoven

Fútbol en silla de ruedas. Idea surgida en la Ellis innovation conference de Eindhoven.

Activación de la gente joven mediante comunidades virtuales.

SWimmimpulse. Red europea de piscinas deportivas inteligentes. Promovida por Nbn23. Se está analizando el encaje en convocatoria.

Turismo y deporte: sostenibilidad e impulso de la innovación en zonas en riesgo de despoblación. Explorando interreg.

Asistente virtual para identificar oportunidades de innovación en deporte. A la espera de convocatoria adecuada

Raw Dataset de datos del deporte: genética, biota, biomecánica, etc. A la espera de convocatoria adecuada

Medición de estado emocional de deportistas a través de juegos. A la espera de consorcio adecuado.

Nuevas metodologías y herramientas para la creación de active games mediante wearables e IA.

Desarrollo de entornos de validación de innovaciones en deporte. Se está trabajando en la idea de propuesta.

5.3.4. Actividades de apoyo al emprendimiento en deporte

Desde noviembre de 2023, el hub ha ampliado sus servicios al ecosistema ofreciendo apoyo específico en emprendimiento en deporte. Con el respaldo de la Generalitat Valenciana, y desde una filosofía de establecer sinergias con las numerosas entidades activas en este campo, buscamos aportar nuestra experiencia, conocimiento y red específicos para apoyar a las entidades que deseen emprender en el ámbito deportivo.

5.4.- Actividades para el desarrollo del hub.

5.4.1. Equipo directivo y operativo.

En 2023 se produjeron cambios en la junta directiva. Así mismo, en 2024 se amplió el equipo de trabajo a las 5 personas actuales. Además, gracias a acuerdos establecidos con el Máster de

Gestión de entidades deportivas, se contó con una persona en contrato de prácticas durante 2 meses en 2024

Para 2023, se ha establecido un acuerdo con la Universidad Europea de Valencia para que estudiantes de diferentes grados realicen prácticas en 4icvesport y en 2024 se ha contado con un alumno en prácticas del Grado de Gestión de Datos.

Junta directiva:

- Iván Salazar. Presidente (Ceo de la empresa TNGS)
- Néstor Cervera. Vicepresidente (Ceo de la empresa Neil Tech)
- Quique Alcántara. Secretario (Profesional de la innovación)
- Silvia Rodríguez Calero. Vocal
- César Iribarren. Vocal (Director del servicio de deportes y Director de la Cátedra de deporte de la Universitat Politècnica de València)

Equipo humano:

- Tania Picazo, Administración y comunicación.
- Oliver Salazar. Comunicación y secretaría técnica.

Propuesta de nueva Junta directiva:

Se avanzó en una nueva propuesta se basa en un modelo flexible y abierto, donde las vocalías no representan competencias exclusivas, sino espacios de trabajo e impulso colaborativo. La finalidad es facilitar la canalización de propuestas, identificar oportunidades y representar al Hub en acciones específicas de cada ámbito.

A continuación, se detallan las áreas ya asignadas:

- **Coordinación, internacionalización y alianzas:** Iván Salazar
- **Emprendimiento, tecnología y digitalización:** Javier Oliver
- **Emprendimiento y startups:** Néstor Cervera
- **Proyectos y convocatorias:** Enrique Alcántara
- **Relaciones institucionales y deporte náutico:** Isabel Gil
- **Turismo y eventos deportivos:** Marian Sánchez
- **Innovación y centros tecnológicos:** Vanesa Zorrilla
- **Investigación:** Javier Gámez
- **Formación y desarrollo de talento,** César Iribarren
- **Salud, bienestar y deporte activo,** Silvia Rodríguez

Esta estructura permite avanzar hacia una gobernanza más participativa, especializada y alineada con los objetivos estratégicos del Hub.

5.4.2. Capacidad de Gestión contable y fiscal.

Se han ampliado los servicios de la Fundació Impuls.

5.4.3. Mecanismos de comunicación externa e interna.

Se ha acordado enviar periódicamente un “newsletter” con la ayuda de la empresa Reportaro, a las entidades relacionadas Asociación para dar a conocer las actividades y oportunidades.

Además de compartir a través del perfil social del hub en LinkedIn.

5.4.4. Gestión de socios.

Se ha seguido ampliando el libro de registro de socios en el que se contemplan dos categorías: socio individual, en referencia a empresas privadas, y entidad asociada para el resto. Las entidades que, por diferentes razones, no se encuadren en ninguna de las anteriores, podrán participar en las actividades como entidades adheridas y firmar un acuerdo marco de colaboración.