

# 4ICVESPORT

## MEMORIA DE ACTIVIDADES

### 2023-2024



En Valencia a 18 de diciembre de 2024

## Contenido

Contenido .....	2
1. Presentación .....	3
2. 4icvesport .....	4
Breve historia.....	4
Resumen de 2023 y 2024 .....	5
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 .....	11
3.- Misión.....	11
4.-Ejes estratégicos y objetivos.....	11
5. Actividades llevadas a cabo en 2023 y 2024.....	13
5.1. Actividades para estructurar y desarrollar el ecosistema QH.....	13
5. 2.- Actividades para posicionar el ecosistema de la CV a nivel regional, nacional e internacional.....	14
5.3.- Actividades para Impulsar actividades de I+D e innovación.....	18
5.4.- Actividades para el desarrollo del hub. ....	28
6. ACCIONES POST DANA.....	29

## 1. Presentación

*En estos momentos, resulta complejo hacer una memoria de actividades de 2023 y 2024, y más aún si cabe, pensar en un plan de actividades para 2025. En nuestros corazones y en nuestras cabezas tenemos un nudo que cuesta aflojar.*

*Haciendo un ejercicio de abstracción hemos hecho un resumen del ilusionante recorrido de estos dos últimos años de andadura del Hub. En ese ejercicio, nos hemos dado cuenta de que ha sido un recorrido lleno de aprendizajes que nos han permitido alcanzar una sólida base sobre la que mirar con optimismo al futuro, venga como venga. Queremos por eso, pensar en la reconstrucción, en la recuperación de la tragedia que ha asolado nuestra tierra.*

*Somos conscientes que la práctica deportiva no es una necesidad básica, vital, y que lo primero es lo primero. Sin embargo, sí pensamos que su recuperación no debería dejarse para mucho más tarde. En el Hub somos de los que pensamos que la actividad física y deportiva, contribuye no sólo a la salud física y mental de las personas, también a la de las sociedades. Cuanto antes los niños y las niñas puedan volver a sus entrenamientos y a sus partidos de los fines de semana, cuanto antes todas las personas puedan volver a sus clases de Yoga, CrossFit o simplemente a salir a correr sin tener que esquivar montones de chatarra y trastos, mejor para la recuperación social. Y mejor para la recuperación económica al reactivarse las empresas del sector. Si, además, se favorece que la reconstrucción redunde en actividad económica para esas empresas, la reactivación será más rápida y eficaz.*

*Y quizá, a medida que el nudo afloja, podamos pensar en aprovechar la oportunidad para plantear nuevas formas de hacer las cosas, nuevos usos de la tecnología, nuevas instalaciones deportivas, de innovar en definitiva generando nuevas oportunidades de desarrollo social y económico a través del deporte.*

*Desde el Hub queremos impulsar que el deporte juegue un papel fundamental en la recuperación social y económica tanto de las zonas afectadas como de la economía de la CV. El deporte ya es un pilar del Plan de Recuperación de España después de la COVID, hagamos que también lo sea para recuperarnos de esta tremenda catástrofe.*

**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

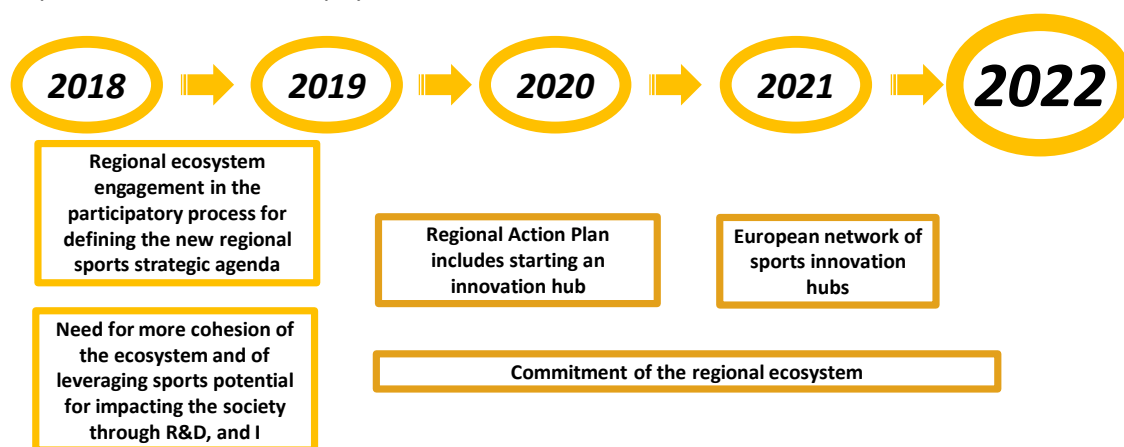
En 2019 se redactó el Plan estratégico del Deporte de la Generalitat Valenciana como fruto de un amplio proceso participativo iniciado en octubre 2018. El proyecto contó con la participación de un grupo de expertos y expertas de las entidades más relevantes del deporte de la Comunidad Valenciana. Además, 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.

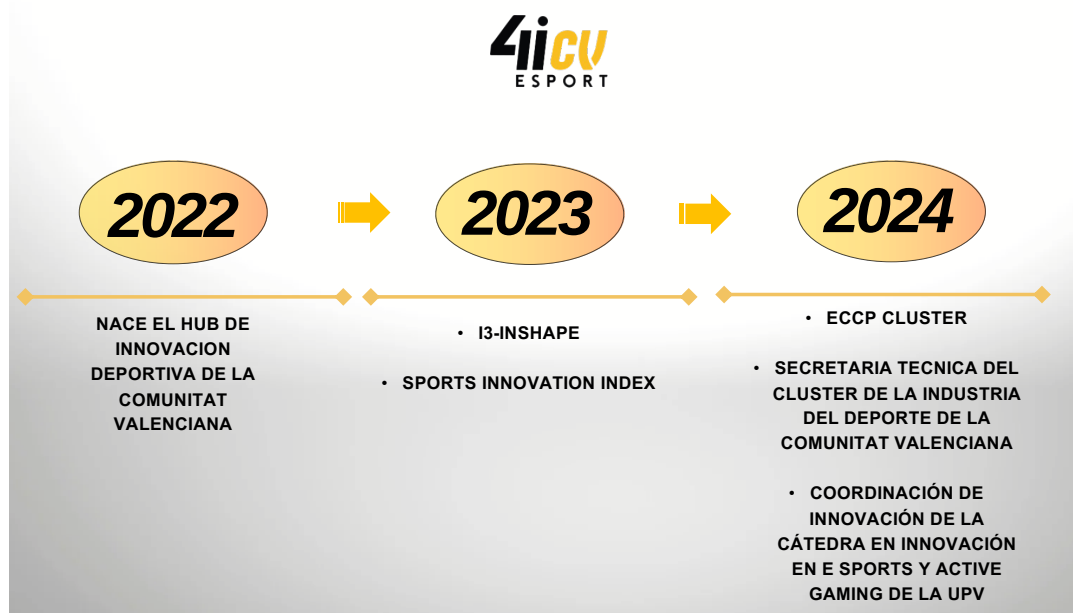
### Resumen de 2023 y 2024

En 2023, hemos cambiado la marca a 4icvesport para transmitir mejor el enfoque regional de nuestras actividades y se ha constituido una nueva y ampliada Junta Directiva. En el último semestre de ese año, arrancaban dos proyectos europeos con la participación de 4icvesport que han de ayudar en el desarrollo del hub y en la consecución de los objetivos marcados. Ha sido un año de ganar músculo, de consolidar los mecanismos y engranajes del ecosistema de innovación, de cosechar los primeros éxitos y de aprender a afrontar las primeras decepciones. De prepararnos, en definitiva, para seguir avanzando en el cumplimiento de nuestro compromiso con el sector del deporte y la sociedad de la Comunidad Valenciana para fomentar la innovación deportiva con la intención de propiciar una vida más saludable y activa. Así, durante el segundo semestre del 2023 se consolidaron diferentes propuestas a convocatorias de subvenciones, se fortalecieron alianzas estratégicas y se perfeccionó la estructura organizativa que permite una dinámica de actividades clave para expandir el impacto tanto a nivel local como internacional en el ámbito de la innovación deportiva.

En septiembre de 2023, arrancó el proyecto europeo I3-INSHAPE, una iniciativa europea que busca fomentar la innovación en el ámbito del deporte, la salud y el bienestar, creando un

ecosistema colaborativo entre distintas regiones de Europa. El Hub ha asumido el papel de coordinador regional contando con la colaboración de la Universidad Europea de Valencia, Metric Salad y Blautic Designs S.L., así como de las actividades de soporte en Innovación Impulsas por los datos a PYMES de 7 regiones de España, Finlandia, Holanda y Hungría. Valencia acogió una reunión del consorcio en febrero de 2024 y a lo largo del año, se ha avanzado en consolidar los mecanismos de apoyo al ecosistema regional de innovación y su colaboración con otras regiones de Europa, se ha incorporado a la empresa Green Urban Data al consorcio y a la Fundación Deportiva Municipal como entidad colaboradora.

También, a principios de 2024, arrancó **Sports Innovation Index**, un proyecto europeo de la convocatoria Erasmus+ Sport que busca medir y evaluar el nivel de innovación en el ámbito deportivo, proporcionando un marco de referencia para identificar fortalezas, áreas de mejora y oportunidades en la industria del deporte. En este proyecto se ha implicado a cerca de 100 entidades del deporte desde un enfoque de cuádruple hélice.



Durante la última parte del año 2023 se avanzó en la gestión para la creación de la **Cátedra de Innovación en Sports y Active Gaming** en la **Universidad Politécnica de Valencia**, como parte del plan **Valencia Game City** impulsado por el **Ayuntamiento de Valencia**. Esta iniciativa tiene como objetivo capitalizar el creciente interés en los videojuegos y los deportes electrónicos, proporcionando una plataforma que fomente el desarrollo de startups y empresas consolidadas en el sector, al tiempo que atrae talento e inversión internacional. La vinculación del hub como secretaria de innovación de la Cátedra fortalece su posición como referente en innovación, facilitando la coordinación de actividades innovadoras en el marco de la Cátedra. A lo largo de 2024, se han desarrollado diferentes sesiones de innovación con entidades del sector, generando una corriente de sinergias y oportunidades de colaboración.

Durante 2024, hemos continuado consolidando nuestra red nacional e internacional, estrechando relaciones con clústeres tanto de España como de Europa y participando activamente en el encuentro de la Industria del deporte celebrado en Zaragoza el. Hemos participado en eventos clave como la **EPSI Annual Conference** (Olympia, Grecia, Octubre 2024)

y organizando jornadas de innovación en Valencia para los socios de nuestro HUB, atrayendo a nuevas entidades del ecosistema.

Así mismo, desde noviembre de 2023, el hub ha ampliado sus servicios al ecosistema ofreciendo apoyo específico en emprendimiento en deporte. Desde una filosofía de establecer sinergias con las numerosas entidades activas en ese campo, buscamos aportar nuestra experiencia, conocimiento y red específicos para dar apoyo a las entidades que quieran emprender en deporte. Con el apoyo de la Generalitat Valenciana hemos podido comenzar este tipo de sesiones a través de la convocatoria EMENTI.

Una de las actividades más significativos que se han dado entre 2023 y 2024, ha sido la puesta en marcha del proyecto para la creación del **Clúster de la Industria del Deporte de la Comunidad Valenciana**. Con el impulso de un grupo de empresas de la CV, la Dirección General del Deporte y la Dirección General de Industria de la Generalitat Valenciana han confiado al Hub la coordinación de este proyecto posicionándonos como un actor clave para liderar su creación y ostentar la secretaría técnica de este Clúster. El proyecto arrancó en abril de 2024 con un acto celebrado en la Conselleria de Educación, Universidades y Empleo, han asistido el vicepresidente primero y Conseller de Cultura y Deporte, Vicente Barrera, y la Consellera de Innovación, Industria, Comercio y Turismo, Nuria Montes. Junto al director general de deporte de la Generalitat Valenciana, Luis Cervera. Además de representantes de las empresas Molcaworld; Fran Carrasco, Navaltec; Jorge del Haro, Grupo Atalanta; Juan Carlos Gomez-Pantoja y Realturf; Jaume Bordera.



A lo largo del año, cerca de 200 empresas han participado en cuatro mesas de trabajo temáticas: **Transformación Digital, Eventos Deportivos, Estrategias B2B-B2C, y Compra Pública Innovadora** de las cuales ha resultado un plan de actividades para la puesta en marcha del Clúster.

Basado en los análisis DAFO sectoriales, se definieron líneas prioritarias, incluyendo digitalización, internacionalización, y generación de nuevos modelos de negocio, concluyendo en el Plan Estratégico del Clúster. Con unos retos destacados con el incremento de la colaboración intersectorial entre empresas, instituciones y organismos públicos. Con el objetivo claro de crear oportunidades para fortalecer la competitividad del sector.



## 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 del servicio de deportes y Director de la cátedra de deporte de la Universitat Politècnica de València)

### Equipo humano:

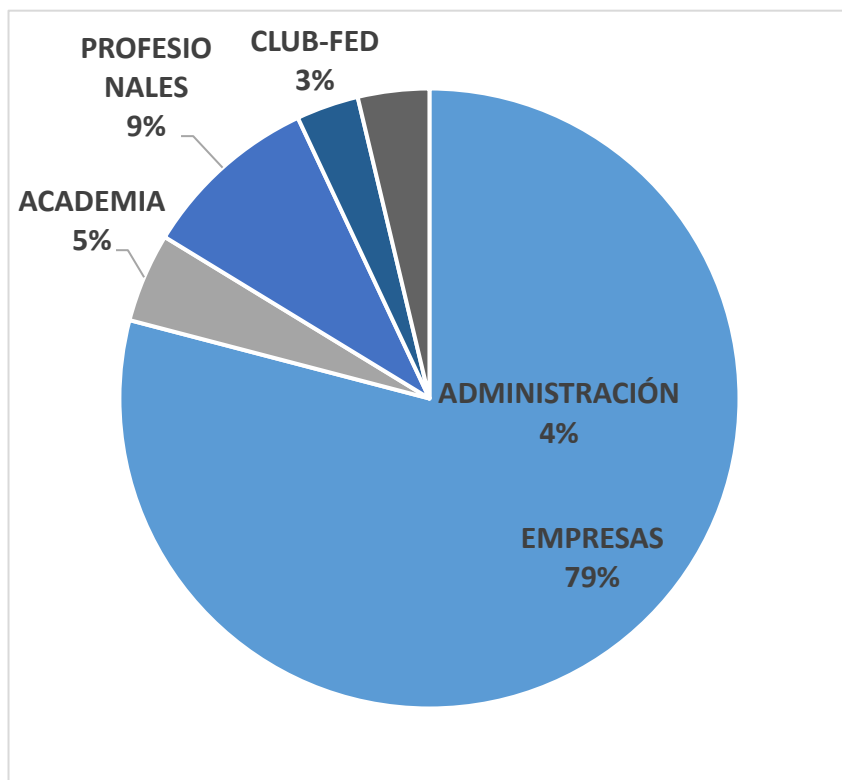
Itziar Galarraga. Secretaría Técnica.

Oliver Salazar. Comunicación y secretaría técnica

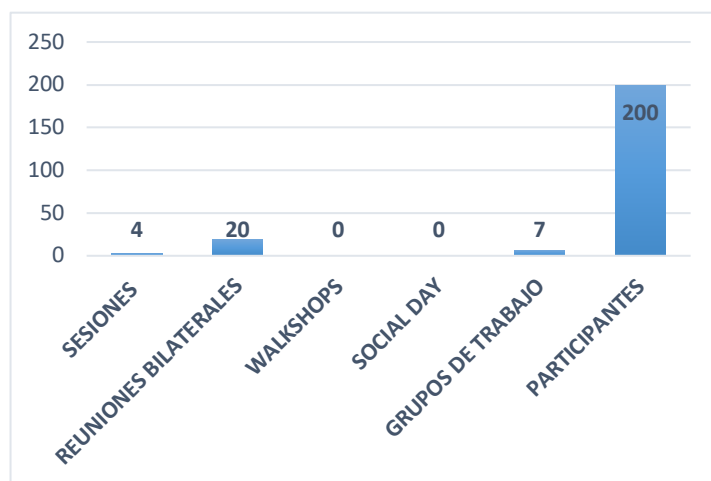
### 3. Resumen en cifras

#### ECOSISTEMA

Vamos consolidando un rico y diverso ecosistema formado por 200 entidades con un tremendo potencial de innovación.

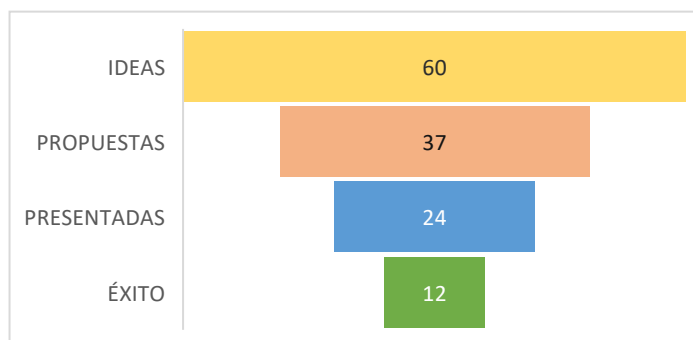


#### ACTIVIDADES



#### 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

A lo largo del desarrollo de Plan estratégico del deporte de la Generalitat Valenciana y del proyecto Inno4sports, se hizo un análisis DAFO-CAME del deporte en la CV situándola diferencialmente respecto a otras regiones de Europa.

Este trabajo se revisó en 2021 ante los cambios producidos a consecuencia de la COVID-19 ante. La pandemia puso todavía más de manifiesto la importancia del deporte para la salud física y mental de las personas y por eso, es un sector fundamental en los planteamientos estratégicos a nivel europeo, nacional y regional. De hecho, el deporte se ha manifestado como uno de los sectores que mejor ha resistido la crisis. El empleo en deporte, a modo de ejemplo, en marzo de 2022 ya superaba los niveles de antes de la pandemia.

En Europa, ha aumentado de manera significativa el presupuesto destinado a proyectos de deporte en la convocatoria Erasmus+, desde la Dirección general de Educación, Juventud, Deporte y Cultura se ha lanzado la iniciativa HealthyLifestyle4All para promover durante 2 años estilos de vida saludables basados en deporte, actividad física, nutrición y otras políticas europeas. Las instalaciones deportivas se han incluido como objetivo del plan europeo de recuperación y resiliencia.

A nivel estatal, el plan España Puede incluye 10 pilares, siendo el impulso de la industria del deporte y la cultura, dentro de las estrategias de transformación digital, transformación europea, cohesión social y deporte femenino, uno de ellos.

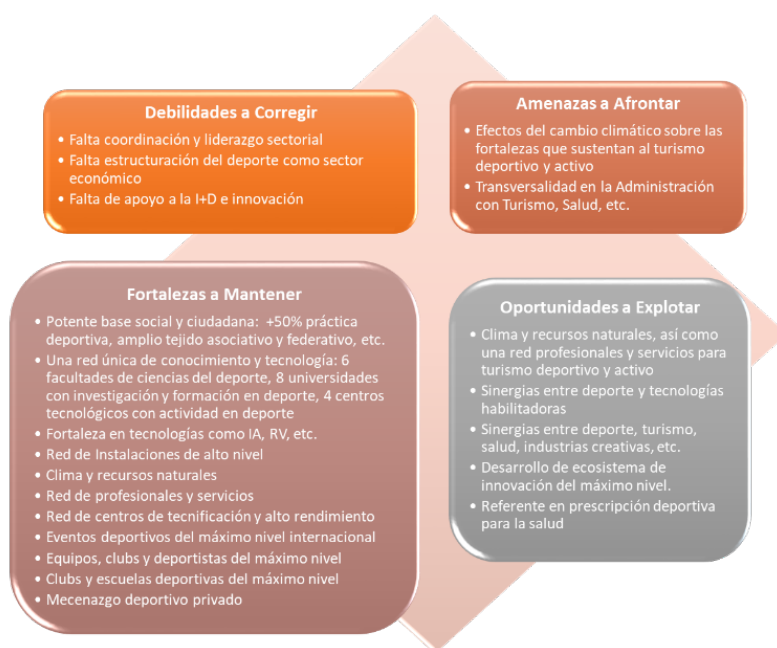
El deporte tiene un papel transversal en la nueva estrategia de especialización inteligente de la Comunidad Valenciana s3-CV 2021-2027, ya que contribuye de manera significativa a diferentes prioridades de especialización como son el turismo inteligente, las nuevas tecnologías y conocimiento para la prevención, diagnóstico, tratamiento, asistencia y pronóstico de enfermedades, así como la innovación inclusiva para el envejecimiento activo y saludable y las enfermedades crónicas.

Hace pocos días, se presentó el informe “El valor e impacto económico del deporte en la Comunitat Valenciana”, elaborado por el **Instituto Valenciano de Investigaciones Económicas (IVIE)** a petición de la **Dirección General de Deporte de la Comunitat Valenciana**. Según este informe, el deporte aporta el 1,05% del Valor Añadido Bruto (VAB) de la Comunitat Valenciana y genera más de 34.000 empleos directos, cifras que evidencian su importancia económica y social.

Además de su impacto directo, el deporte tiene un efecto arrastre en otros sectores clave de la economía. Según los datos del informe, el 44% del impacto total en el VAB y el 52% del empleo asociado al deporte provienen de efectos indirectos e inducidos, lo que refuerza su papel como dinamizador del tejido económico regional.

En términos sociales, el deporte no solo fomenta hábitos de vida saludables, sino que también contribuye a una reducción de los costes sanitarios y promueve valores como la sostenibilidad, el esfuerzo y la cooperación.

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 5 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.

## 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. Empezar 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 2023 y 2024

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.

#### 5.1.1. Actividades para generar espacios y puntos de encuentro para los agentes del sector.

##### .- Espacio físico de encuentro.



Durante 2023 y 2024, se ha consolidado la sede del hub en las dependencias ofrecidas por el servicio de deportes de la UPV convirtiéndose en espacio de encuentro y reunión de las entidades y miembros del hub.

Esta sede se ubica en la primera planta del edificio 9A. Está dentro de un espacio de encuentro y referencia que el servicio de deportes de la UPV ha puesto a disposición de entidades deportivas.

##### .- Espacio Web.

Durante 2023 y 2024 se ha mejorado la web para adaptarla a la nueva realidad del hub, así como para su versión en inglés y para su utilización como herramienta de comunicación en general, y, en particular de los proyectos en los que se participa ([www.4ivlcesport.org](http://www.4ivlcesport.org) y [www.4icvesport.org](http://www.4icvesport.org)).

Se sentaron las bases para una comunicación más estructurada y efectiva, siendo **su consolidación un objetivo para 2025**:

- Rediseño de la web en español e inglés.  
El desarrollo de una web ágil y sencilla que sobretodo, sea un instrumento para el encuentro entre los socios, para realizar estudios sectoriales, así como para la comunicación y divulgación de las nuevas tendencias y tecnologías. Por ello, se ha considerado integrar publicaciones de un blog abierto a todos los socios de hub, donde todos pueden compartir sus opiniones y experiencias en temas relacionados con la innovación y el deporte.
- Elaboración de una estrategia de mailings y planificación de newsletters trimestrales para compartir con nuestros socios las actividades, noticias, formaciones y subvenciones interesantes.
- Uso de las redes sociales para fortalecer la visibilidad del hub y de los proyectos, en nuestro caso LinkedIn.

#### 5.1.2. Actividades para alcanzar una adecuada representatividad.

Se ha trabajado para alcanzar un número destacado de entidades adheridas a la Asociación con una representación adecuada de los diferentes tipos de entidades que componen el sector: Academia, empresas y profesionales, administración, clubs y federaciones. A finales de 2023, contábamos con la colaboración y participación activa de 50 entidades, que a lo largo de 2024, buscando siempre un equilibrio entre las 4 hélices, pero manteniendo que más del 50% sean empresas, han aumentado hasta 60.

**Para 2025 nos marcamos el objetivo** de seguir creciendo de forma equilibrada aumentando la participación de clubs deportivos.

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

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 2024:

Se alcanzaron las metas de encuestar a 60 entidades, incluyendo asociaciones deportivas, pymes y administraciones públicas.

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

## 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.

Se han puesto en marcha, adecuado y racionalizado los diferentes canales de comunicación vía web y redes sociales primando la web y LinkedIn, generando mecanismos para de manera sencilla y efectiva, tener presencia semanal.

#### 5.2.2. RRII.

- 1.- La Asociación participa de manera activa en la Plataforma Europea de Innovación en deporte (EPSI) asistiendo a su conferencia anual en junio de 2023 y octubre de 2024.
- 2.- Participación on-line en actividades de la red Internacional de innovación en deporte (Sinn-i) impulsada desde Alemania dentro de las demostraciones de soluciones tecnológicas de exergaming (combinación de gaming y ejercicio) que dicha red ha desarrollado para la promoción del deporte y la actividad física.
- 3.- Participación en actividades on-line y físicas del Hub

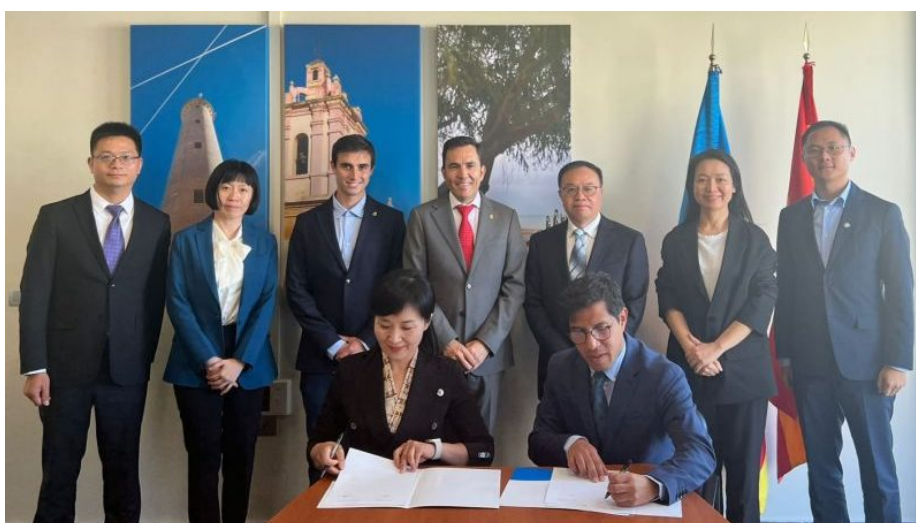
En noviembre de 2024, realizamos una Sesión Germano-Valenciana sobre Active Gaming que reunió a expertos en deporte, tecnología y videojuegos interactivos, consolidando a Valencia como un referente en innovación tecnológica aplicada al deporte.

El encuentro contó con la participación de Javier Villavilla (UPV), Miguel Chover (Universitat Jaume I, UJI), Javier Gámez (Universidad Europea de Valencia, UEV) y Óscar Valle junto al equipo del Instituto Tecnológico de la Informática (ITI). Desde Alemania, asistieron Prof. Dr. Eckehard Fozzy, CEO de Innovationsmanufakturs de Múnich, y el Dr. David Unbehaun, reconocido por su trabajo en tecnologías aplicadas al active gaming en la Clausthal University of Technology & la University of Siegen.

Además, participaron Javier Montesa, representante de Mediocubo. También estuvieron presentes Juan Enguix, de la Federación Española de Phygital, y Pablo Navarro, CEO de Ramboot, club valenciano de eSports.

4.- Relaciones internacionales: Se han realizado reuniones con Universidades de India e Indonesia y los departamentos de educación física, medicina, farmacia, fisioterapia e ingeniería informática y de la innovación de diferentes universidades de la CV para explorar proyectos de colaboración que puedan ser de interés a las entidades de la Asociación. Tienen un alto interés en programas de formación en emprendimiento y desarrollo de talento.

En noviembre de 2023, recibimos la distinguida visita de la Delegación del Gobierno de Chongqing, China. En un entorno excepcional en Canet de Berenguer, se firmó un MOU entre Iván Salazar, presidente de Hub Sports Valencia y Jun Yi, Directora del Departamento de Tecnología Especializada de Chongqing.

**Hitos:**

- Presencia en Clusports, EPSi, Sinni y red Europea de hubs de innovación (Inshape), Innovationsmanufaktur GmbH de Munich.
- Relaciones con clusters y hubs a nivel de España. Afydad, Indecat, Cluster gallego de la industria del deporte, Barcelona Spors Hub.
- Colaboración con el cluster del deporte de Andorra y business para iniciativas conjuntas en el sector del Active Gaming
- Relaciones con clusters y hubs a nivel Europeo: Cluster Sports & Technology (Países bajos, MSE cluster(Hungría), Verde Kluster (Polonia), Bulgaria Sports Innovation Hub (Bulgaria), Kainu Sports Hub (Finlandia), Artic Sport Network (Finlandia), Lahti sports Hub (Finlandia), ITD Cluster Portugal – Industrias e Tecnologías do Desporto.
- Colaboración en la jornada sobre aplicaciones de la IA en deporte organizada por L'Alqueria del basket el 10/6/2023.
- Participación en la jornada de innovación organizada por ELLIS (hub de innovación en estilos de vida activos de Noord Bravant, Holanda). 20/9/2023

**Objetivos 2025:**

- Consolidar relaciones
- Alcanzar los requisitos para obtener la categoría de Asociación de empresas innovadoras

**5.2.3. Actividades para registrarse como Clúster Europeo y alcanzar el reconocimiento como Agrupación Empresarial Innovadora a nivel estatal.**

Durante 2022 y 2023 se trabajó para alcanzar los reconocimientos que exigen cumplir requisitos de representatividad sectorial. Por eso, se ha trabajado en que las entidades que participan de las actividades de 4icvesport, formalicen su adhesión mediante un formulario según sean empresas o no. Por todo ello, en 2024 se ha alcanzado a figurar como Clúster Europeo dentro de la European Cluster Collaboration Platform (ECCP).

**5.2.4. Participación en foros relevantes.**

Estuvimos presentes en la **EPSI Annual Conference de 2023 y en la de 2024**, celebrada en Olympia, Grecia, un lugar lleno de historia y con un significado especial para el deporte.



En octubre de 2024, tuvimos el placer de participar en el **Valencia Digital Summit 2024**, celebrado en el icónico **Museo de las Ciencias Príncipe Felipe**. Este evento, reconocido por reunir a empresas y emprendedores de la Comunitat Valenciana y de todo el mundo, se ha consolidado como un punto de encuentro esencial para la tecnología y la innovación.

Asistimos también al primer Encuentro Nacional de la Industria del Deporte de España en Zaragoza en abril del 2024.



Durante los días 7 al 10 de octubre, la conferencia que sirvió como punto de encuentro para entidades deportivas europeas, impulsando el intercambio de ideas y fomentando nuevas colaboraciones.

Durante este periodo también hemos asistido a foros como el **9º CONGRESO DE GESTIÓN DEL DEPORTE** que organiza la **Asociación de Gestores Deportivos Profesionales de la Comunidad Valenciana (GEPACV)**, los días 25 y 26 de septiembre de 2024 en el auditorio Caixa Forum de Valencia.

Durante el mes de noviembre de 2024, asistimos al **ELIS Innovation Summit** realizado en el High Tech Campus de Eindhoven y que organizaba el **Cluster Sports & Technology** de los Países Bajos.



Para 2025 queremos seguir participando en estos foros, así como fomentar relaciones con otros de innovación y aquellos que contribuyan a la internacionalización de entidades del HUB y del clúster.

### 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.

Durante 2023 y 2024 se ha trabajado en estructurar el ecosistema de deporte de la CV en la intersección del deporte con diferentes sectores. Para ello, se han establecido contactos estratégicos, se han identificado entidades relevantes y se han realizado o diseñado actividades de innovación.

- Se han establecido alianzas con consultoras como UP Europe y Oneco para proyectos Europeos.
- Se han promovido ideas y propuestas a diferentes convocatorias europeas ampliando el abanico de posibilidades: Erasmus+ Sport, Creative Europe, I3, Erasmus+ CBHE, Interreg europe, Sudoe, y Med, UEFA Challenge
- Nos hemos adherido al observatorio del deporte EU.
- Se han organizado sesiones de innovación en temas como: RV y RA (marzo 2023), Active gaming (junio 2023), valoración de deportistas junto a la federación de Rugby de Comunitat Valencianan (diciembre 2023), nutrición y deporte (octubre 2'24).
- Se han activado grupos de trabajo en temas como Active Gaming donde se comenzó a trabajar en 2023 con la asistencia al Dreamhack. Un grupo de trabajo en genética aplicada al deporte en mayo de 2023



- Jornadas de formación en temas como la IA en deporte (l'Alqueria del basket, 2023; Caxton College, Junio 2024)

- Un grupo de trabajo sobre Active Gaming y Exergaming (Dreamhack, 7 de julio de 2023)



- Reunión de trabajo llevada a cabo en noviembre de 2023 en las instalaciones del Hub participación de Pedro de Matías, Técnico de la Federación Española de Rugby.



- Asistencia a la presentación del programa de deporte inclusivo **UPV IN**, con más de 8 deportes adaptados durante el mes de diciembre de 2023.



- Jornada de Nutrición y deporte en octubre de 2024 con la participación de ADM Biopolis y MIOBIO ofrecida a federaciones y clubs deportivos.



- Estudio diagnóstico sobre digitalización e innovación de las entidades deportivas de la CV
- 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
- Mesas de trabajo y reuniones del Clúster de la industria del deporte de la Comunitat Valenciana. Han sido las mesas de trabajo clave que, durante 2024, han permitido identificar oportunidades de innovación y diseñar estrategias de crecimiento para el sector.: **Transformación Digital, Eventos Deportivos, Estrategias B2B-B2C y Compra Pública Innovadora**

La mayoría de las reuniones presenciales de las mesas de trabajo se llevaron a cabo en las instalaciones de la **Universidad Politécnica de Valencia (UPV)**, aunque también tuvimos la oportunidad de realizar una sesión especial en **La Nucía**, intentando aproximar el Clúster a otras zonas de la Comunitat.





### Grupo de trabajo de la Cátedra de innovación en E sports y Active Gaming

Durante 2024 se han realizado varias reuniones con grupos de trabajo con expertos en sim Racing y active gaming de la Comunidad Valenciana. Tanto en la sede del hub, como en la sede de uno de los participantes de Ramboot.



Además, tuvimos la oportunidad de participar en diversos eventos relacionados con el **Valencia Game City**, llevados a cabo en el **Centro de Innovación La Harinera**. Entre ellos, destacaron la presentación de las instalaciones y una jornada conjunta con **Madrid in Game**.



### Objetivos 2025

- Phygital café: Poner en marcha un laboratorio de innovación en Active Gaming
- Deporte inclusivo: explorar sinergias entre deporte inclusivo y los Phygital games
- Mujer y deporte. Contactos con la cátedra de la UV.
- Turismo: Contactos y adhesión de entidades del turismo deportivo y turismo activo.
- Nuevas tecnologías. Intensificación de la relación con entidades de las tecnologías digitales que trabajan en deporte.
- Activar grupos trabajo en salud mental, IA generativa en deporte y espacios de datos.
- Identificar nuevas oportunidades de innovación (por ejemplo: Euroclusters).

Además, se han diseñado dos modelos activos de sesiones de identificación de necesidades y oportunidades de innovación puestas en marcha en 2023. Son sesiones con actividad física para realizar test a deportistas de alto rendimiento.

### 5.3.2. Actividades para Identificar y promover fuentes de financiación.

Se han establecido alianzas con diferentes entidades como consultoras (UP europe, Biconsulting, ONECO y CM consulting), y nos hemos suscrito a servicios públicos que realizan una búsqueda periódica y regular de convocatorias de ayudas para proyectos de I+D e innovación.

Se han establecido relaciones con fondos de inversión especializados en deporte.

### 5.3.3. 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	0/1

		muchos otros proyectos	
<b>Activa startup</b>	Neil-tech	Aprobado	1/1
<b>TOTAL</b>			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
<b>I3-1a</b>	Inshape	Aprobado, el proyecto empezó el 1/9/2023 y finalizará el 31/8/2026.	1/1
<b>Pilot Projects and Preparatory Actions (PPAs)</b>	<u>PlayUrb.</u> Objetivo: Promoción de deportes urbanos	. Participa la FDM de Valencia y Urbns. Aprobado. E	1/1
<b>Erasmus + sports.</b>			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	Participa el Hub. Denegado.	0

	lesiones de las mujeres en el deporte. Participa 4ivlceport. 2023-2024		
	<u>Better</u> . Objetivo: Prescribing exercise for better health. Participa Soccerfab. 203- 2024	Participa Socerfab. Se estudia volver a presentarlo en 2025	0
	<u>Metaverse Interaction technologies for grass root sports</u> . Objetivo: Guidelines sobre Metaverse technologies para entidades deportivas de deporte base. 2024	Participa 4icvesport. Volver a presentar en 2025	0
	<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>PhygitaCafe</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	
<b>Creative europe</b>	<u>U-game</u> . Red de lasb de innovación en active gaming	Se volverá a presentar en 2025	0/1: 0%
<b>Erasmus + innovation alliance</b>	<u>Erasmus data project</u> . Erasmus Innovation Alliance for developing education programmes in	Participan 4icvesport y la Facultad de ciencias del deporte y la actividad física de la Universitat de València (Fcafe),	0/1=0%

	digital skillf for the sports secto	Grupo de investigación en gestión del deporte e innovación – SMIrg. Rechazado	
<b>Erasmus + Capacity building in higher education</b>			0/2=0%
	<u>Ditransport.</u> Objetivo: Proyecto para desarrollo de contenidos para la digitalización del deporte con universidades de Latam, España y Portugal. Participan 4icvesport y Fcafe, Grupo de investigación en gestión del deporte e innovación – SMIrg	Denegado	
	<u>Womeric:</u> Objetivo: Igualdad en deporte. UV, 4icvesports, Univs de Indonesia, SriLanka.	Denegado.	
<b>TOTAL</b>			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:**

- Itziar Galarraga. Secretaría Técnica.
- Oliver Salazar. Comunicación y secretaría técnica.

#### **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” a las entidades relacionadas con la 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 generado un 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.

#### 5.4.5. Nueva imagen

Atendiendo a las sugerencias y recomendaciones de diferentes socios, se acuerda cambiar el nombre corto de 4ivlcesport a 4icvesport.

A consecuencia de los cambios en la junta directiva, denominación y domicilio, será necesario modificar los estatutos de la Asociación



## 6. Acciones post-dana

En primer lugar, queremos expresar desde el Hub Sports Valencia nuestras más sinceras condolencias por las pérdidas y dificultades que están enfrentando en su localidad tras el devastador paso de la DANA. Sabemos que se están atravesando momentos complicados, y queremos enviarles mucho ánimo y toda nuestra solidaridad en este proceso de recuperación.

Conscientes de la situación, y que hay necesidades básicas a las que atender primero, desde el Hub queremos impulsar que el deporte juegue un papel fundamental en la recuperación social y económica tanto de las zonas afectadas como de la economía de la CV. El deporte ya es un pilar del Plan de Recuperación de España después de la COVID, hagamos que también lo sea para recuperarnos de esta tremenda catástrofe.

Así, desde el Hub y el Clúster estamos trabajando de forma coordinada con GEPACV, la Cátedra de Deportes de la UPV, FNEID, COLEFCV, en contacto directo con la Dirección General de Deportes y la Dirección general de Industria, para impulsar acciones que contribuyan a la reactivación de las industrias del deporte afectadas en nuestra Comunitat. y la Fundación Felisa.



Para ello, como primer paso, hemos lanzado una encuesta dirigida a las empresas de la industria del deporte, con el objetivo de evaluar el impacto de la DANA y poder establecer un plan de recuperación efectivo. Al mismo tiempo, estamos trabajando en iniciativas como la generación de un catálogo digital de la oferta de servicios y productos deportivos de empresas de la CV para que aquellas inversiones a realizar tengan en cuenta su impacto positivo en la

economía de la Región. Así mismo, en colaboración con la Fundación Felisa, se está desarrollando una plataforma para la recogida de donaciones en especies.



**¡UNIDOS POR EL DEPORTE  
Y LA RECUPERACIÓN!**

Contacta con nosotros:  
[morgdxt@degi.upv.es](mailto:morgdxt@degi.upv.es) o al 690 60 44 64

  **Gestors Esportius Professionals**  
Associació de la Comunitat Valenciana   UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA 