

## Programa. Cómo diseñar y desarrollar productos digitales de clase mundial

### Justificación

En un mundo cada vez más digital, la industria del deporte se enfrenta a una transformación acelerada, impulsada por la necesidad de adaptarse a los avances tecnológicos y al reto de satisfacer las expectativas de una audiencia cada vez más global e hiperconectada. La digitalización está cambiando la forma en que clubes, ligas, federaciones y marcas interactúan con sus *fans*, gestionan sus operaciones y generan nuevas vías de ingresos.

Esta certificación responde a la creciente demanda de profesionales capacitados en la creación y gestión de productos digitales, que comprendan las nuevas dinámicas del negocio y estén equipados con los conocimientos y las herramientas necesarios para liderar con éxito esta transformación. Al terminar este curso, los egresados recibirán una formación especializada que les permitirá enfrentarse con solvencia a estos desafíos y asumir con éxito un rol clave en la evolución digital de sus organizaciones.

### Perfil del estudiante al que va dirigido

Esta certificación va dirigida a profesionales del sector deportivo, digital y/o tecnológico que buscan especializarse en la creación, gestión e innovación de los productos digitales que lideran la transformación digital en el deporte. Está orientada tanto a personas que ya forman parte de la industria, como responsables de *marketing*, tecnología, *fan engagement* o innovación en clubes, organizaciones y marcas deportivas, como a aquellos que provienen de sectores tecnológicos y desean aplicar sus conocimientos al deporte.

Los estudiantes de esta certificación adquirirán una combinación única de competencias técnicas y estratégicas transmitidas por profesionales en activo en organizaciones de primera línea que les permitirán liderar proyectos de transformación digital en el ámbito deportivo. Al finalizar el programa, los estudiantes tendrán una clara visión de las tecnologías y los métodos necesarios para diseñar, implementar y optimizar productos digitales que mejoren tanto la experiencia del fan como las operaciones comerciales de las organizaciones deportivas así como sus fuentes de ingresos.

Además de habilidades técnicas en analítica, desarrollo de productos y diseño centrado en el usuario, los estudiantes del curso desarrollarán una mentalidad abierta a la innovación, capacidad para identificar oportunidades de negocio y la visión estratégica que se requiere para impulsar el cambio desde roles de liderazgo.

## Objetivos

- **Generales:** proporcionar al estudiante los conocimientos y metodologías necesarios para definir, desarrollar y gestionar productos digitales en el ámbito del deporte, impulsando la transformación digital a través de la innovación y aplicando las mejores prácticas de la industria contribuir significativamente a alcanzar y mejorar los objetivos estratégicos y de negocio de sus organizaciones desde el ámbito digital.

- **Específicos**

**Objetivo específico 1:** desarrollar una comprensión profunda de los fundamentos del negocio digital y el impacto que pueden tener los productos en esta industria.

**Objetivo específico 2:** capacitar en la creación y ejecución de estrategias digitales ganadoras que impulsen el fan *engagement* y las oportunidades de negocio.

**Objetivo específico 3:** enseñar a diseñar y desarrollar productos digitales de clase mundial, centrados en el usuario, utilizando las mejores prácticas de la industria.

**Objetivo específico 4:** proporcionar habilidades avanzadas en analítica digital para optimizar y mejorar continuamente el rendimiento de los productos digitales.

- **Habilidades:**

Habilidad 1: habilidad para desarrollar estrategias digitales eficaces que maximicen la interacción, retención y monetización de los *fans* en ecosistemas deportivos.

Habilidad 2: capacidad para aplicar metodologías ágiles y herramientas de diseño centrado en el usuario en el desarrollo de productos digitales.

Habilidad 4: capacidad para analizar y optimizar el rendimiento de productos digitales mediante el uso de analítica y experimentación A/B.

Habilidad 4: competencia en el uso de tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial, para mejorar la toma de decisiones y optimizar la experiencia del usuario.

### **Estructura**

Módulo 1. Diseño centrado en el usuario

Expertos: Oriol Boix

Módulo 2. Metodologías de trabajo en el desarrollo digital

Expertos: Abraham Clotet

Módulo 3. Estrategia de desarrollo de productos digitales

Expertos: Oriol Boix

Módulo 4. Evaluación y optimización de productos digitales

Expertos: Abraham Clotet