

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA  PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: <u>INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EL DEPORTE</u> Jorge Luis Márquez López	DES:	Administración
	PROGRAMA ACADÉMICO	LAD
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	ADE7803
	Semestre:	Octavo
	Área en plan de estudios:	Específica
	Total de horas por semana:	8
	Teoría: Presencial o Virtual	4
	Laboratorio o Taller:	2
	Prácticas:	2
	Trabajo extra-clase:	0
	Créditos Totales:	8
	Total de horas semestre (x sem):	128
	Fecha de actualización:	12/11/2024
Prerrequisito (s):		

DESCRIPCIÓN:

Este programa de estudio está diseñado para capacitar a los estudiantes en el uso crítico de la tecnología en el deporte, alentándolos a desarrollar soluciones innovadoras que puedan transformar tanto el rendimiento de los atletas como la experiencia del público en los eventos deportivos, proporcionando a los estudiantes una comprensión profunda sobre cómo la innovación tecnológica está transformando el sector deportivo, incluyendo el análisis de herramientas, dispositivos y procesos tecnológicos aplicados a la mejora del rendimiento, la gestión deportiva y la experiencia del espectador.

COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR:

B1. Excelencia y Desarrollo Humano

La excelencia educativa promueve el desarrollo humano integral con resultados tangibles obtenidos en la formación de profesionales con conciencia ética y solidaria, pensamiento crítico y creativo, así como una capacidad innovadora, productiva y emprendedora.

Se puntualiza en los aprendizajes, como referente para construir nuevas propuestas y soluciones en el marco de la innovación y pertinencia social, con matices éticos y de valores, que desde su particularidad cultural le permitan respetar la diversidad, promover la inclusión, valorar la interculturalidad.

P9. Creatividad, Innovación y Gestión

Genera una cultura emprendedora y una visión integral sobre las capacidades y herramientas necesarias para la dirección y desarrollo de proyectos de negocios y creación de una empresa industrial, comercial o de servicios, en diferentes entornos económicos, políticos, sociales, culturales, en los ámbitos nacional y global.

Esta competencia promueve la capacidad de adaptación a entornos cambiantes, la búsqueda de oportunidades de mejora continua y el liderazgo en la implementación de proyectos innovadores.

E13. Nuevas Tendencias y Mercadotecnia en el Deporte

Implementa los conocimientos de software, información y mercadotecnia; aplicados al desarrollo, logística e innovación de negocios deportivos y recreación.

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
B1.3. Desarrolla de habilidades y capacidades innovadoras, productivas y de emprendimiento E13.6. Desarrolla habilidades de creatividad e innovación en las organizaciones deportivas.	Objeto de estudio 1 Fundamentos de la Innovación Tecnológica en el Deporte. 1.1. Historia y evolución de la tecnología en el deporte 1.2. Tipos de tecnologías aplicadas al deporte 1.3. Innovación y sostenibilidad en el deporte 1.4. El ecosistema tecnológico en el deporte	Describe os conceptos clave de la innovación tecnológica en el deporte, explorando su evolución histórica y los principales actores involucrados en la creación y adopción de nuevas tecnologías en este campo. Explica cómo los primeros avances tecnológicos, como el cronómetro o las mejoras en el diseño de los balones, revolucionaron el deporte.	AUTOAPRENDIZAJE Búsqueda y análisis de información Tareas individuales Plataforma Moodle APRENDIZAJE INTERACTIVO Debates	Cuestionario Línea del tiempo Mapa Mental Exámenes escritos

B1.3. Desarrolla de habilidades y capacidades innovadoras, productivas y de emprendimiento P9.2. Desarrolla la habilidad para implementar soluciones novedosas que mejoren procesos, productos o servicios. E13.7. Selecciona e implementa nuevas tecnologías aplicadas a los negocios del ámbito deportivo.	Objeto de estudio 2 Tecnologías para el Rendimiento Deportivo 2.1. Dispositivos utilizables y medición del rendimiento 2.2. Tecnologías de análisis de datos y biomecánica: 2.3. El papel de la inteligencia artificial (IA) en la optimización del rendimiento: 2.4. Rehabilitación y recuperación	Analiza cómo las tecnologías específicas, como los dispositivos wearables y los sistemas de análisis de datos, son utilizadas para mejorar el rendimiento deportivo y optimizar la preparación física de los atletas. Comprende el impacto de los dispositivos utilizables en la medición del rendimiento deportivo y cómo contribuyen a la mejora del entrenamiento y la recuperación de los atletas	AUTOAPRENDIZAJE Búsqueda y análisis de información Tareas individuales Plataforma Moodle APRENDIZAJE INTERACTIVO Debates	Cuestionario Esquema Mapa Mental Exposición
B1.3. Desarrolla de habilidades y capacidades innovadoras, productivas y de emprendimiento P9.2. Desarrolla la habilidad para implementar soluciones novedosas que mejoren procesos, productos o servicios.	Objeto de estudio 3. Innovaciones Tecnológicas en la Gestión Deportiva y la Experiencia del Espectador 3.1. Tecnología en la gestión de eventos deportivos: 3.2. El uso de datos en la experiencia del espectador: 3.3. Gamificación y su impacto en la participación del público:	Explorar cómo las tecnologías avanzadas transforman la gestión de eventos deportivos y mejoran la experiencia del espectador, creando un entorno más interactivo, inmersivo y personalizado.	AUTOAPRENDIZAJE Búsqueda y análisis de información Tareas individuales Plataforma Moodle APRENDIZAJE INTERACTIVO Debates	Cuestionario Esquema Mapa Mental Realización de audios y videos

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
Foster, C., & de Coning, J. (2021). Technology in sport: An overview of the current landscape. Journal of Sport Science and Technology, 8(1), 45-60. https://doi.org/10.1016/j.josst.2020.12.004 González, A. M., & Rodríguez, R. L. (2022). Wearables y su impacto en el rendimiento deportivo: Una revisión crítica. Revista Internacional de Tecnología Deportiva, 12(3), 212-229. https://doi.org/10.25095/ritd.2022.040302 Li, X., & Zhang, Y. (2023). Applications of artificial intelligence in sports: A systematic review of recent trends and future perspectives. Sports Technology & Innovation Journal, 11(2), 112-127. https://doi.org/10.1016/j.sportst.2023.02.005 Smith, L. R., & Thompson, M. (2020). Big Data and its influence on decision-making in professional sports: Insights from football analytics. Journal of Sports Analytics and Performance, 7(4), 245-260. https://doi.org/10.1016/j.jsap.2020.08.006 Wang, H., & Li, J. (2024). Smart stadiums: The role of augmented reality and IoT in enhancing fan experience. Journal of Sports Management and Technology, 15(1), 77-90. https://doi.org/10.1080/1936032X.2024.2000438	1er Parcial: 30% Examen escrito 30% Tareas 30% Plataforma Moodle 40% 2do Parcial: 30% Tareas 30% Plataforma Moodle 40% 3er Parcial: 40% Exposición 30% Tareas 30% Plataforma Moodle 40%

CRONOGRAMA

S E M A N A S																
Objetos de Estudios	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de estudio 1:	X	X	X	X	X											
Objeto de estudio 2:						X	X	X	X	X						
Objeto de estudio 3:											X	X	X	X	X	X