



SERVIZIO NUOVE IMPRESE



UNIONCAMERE
VENETO

IL MONDO DELLO **SPORT TECH**: TREND E MODELLI DEL SETTORE PER STARTUP ED IMPRESE



TRASFERIMENTO TECNOLOGICO
INNOVAZIONE
SISTEMA CAMERALE VENETO



CAMERA DI COMMERCIO
VENEZIA ROVIGO



CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA ARTIGIANATO
AGRICOLTURA VERONA



CAMERA DI COMMERCIO
TREVISO - BELLUNO | DOLOMITI
bellezza e impresa



CAMERA DI COMMERCIO
PADOVA
il futuro a portata di impresa



Camera di Commercio
Vicenza

SPORT TECH – UNA DEFINIZIONE:

Lo Sport Tech è un settore d'impresa e di investimento nato grazie alle opportunità generate dall'intersezione tra lo **sport** e la **tecnologia**.

Lo Sport Tech è un settore nel quale la tecnologia è finalizzata a ricercare **soluzioni per lo sport**, dove si spazia dall'innovazione nel campo delle **performance degli atleti** alle nuove modalità di engagement dei fan; fino alle soluzioni per la **gestione manageriale** e finanziaria di atleti, squadre o interi settori sportivi.

Questo genere di opportunità intersettoriali al livello tecnologico spaziano dall'integrazione della realtà virtuale e sensoriale, al fitness, passando per l'ambiente, la medicina, l'economia e la psicologia.





SPORT TECH: I TREND ECONOMICI



Secondo l'Osservatorio sullo Sport System di Banca Ifis, in Italia lo sport vale 95,9 miliardi, pari al 3,6% del PIL nazionale contribuendo in modo significativo all'economia del Paese.

Secondo il rapporto, l'uso della tecnologia in ambito sportivo è sempre più in crescita, con un mercato che si espande con un tasso annuale del +19% fino al 2030.

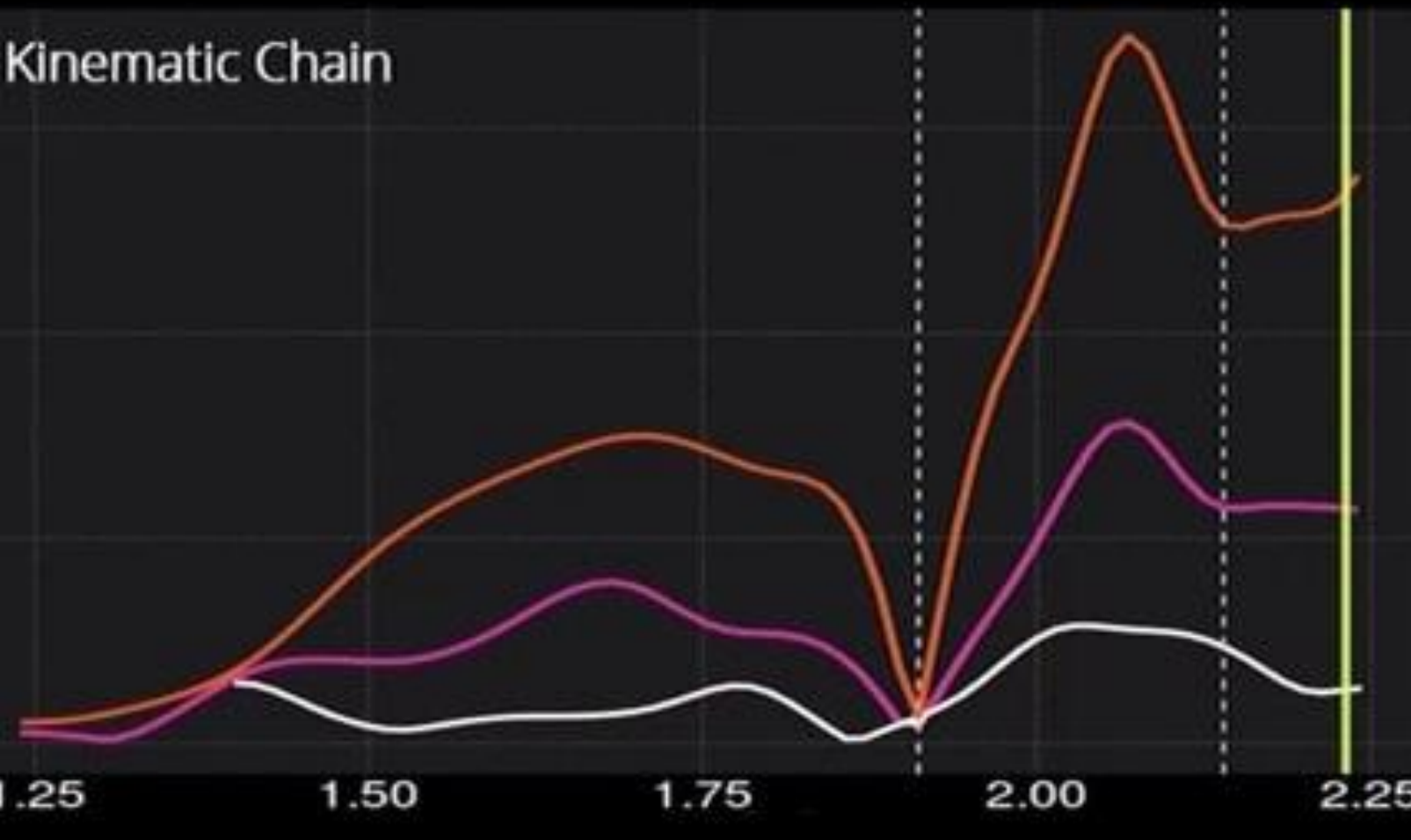
L'industria cresce grazie agli eSport, assieme ad altri tre pilastri: i **device** (come sensori e telecamere); le «**smart arena**» (in particolare software e servizi digitali a valore aggiunto); e **blockchain/Nft** (anche applicata al ticketing ed altri servizi di acquisto digitale).

SPORT TECH: I TREND TECNOLOGICI



L'industria legata al mondo dello sport, nel suo complesso, si basa sul fornire prodotti o servizi per **tre tipologie di attori**: sportivi, pubblico e management sportivo.

A questi attori sono collegate le soluzioni tecnologiche derivanti dai nuovi device indossabili (**wearable tech**) e dai servizi digitali ad alto valore aggiunto legati all'uso dell'AI.

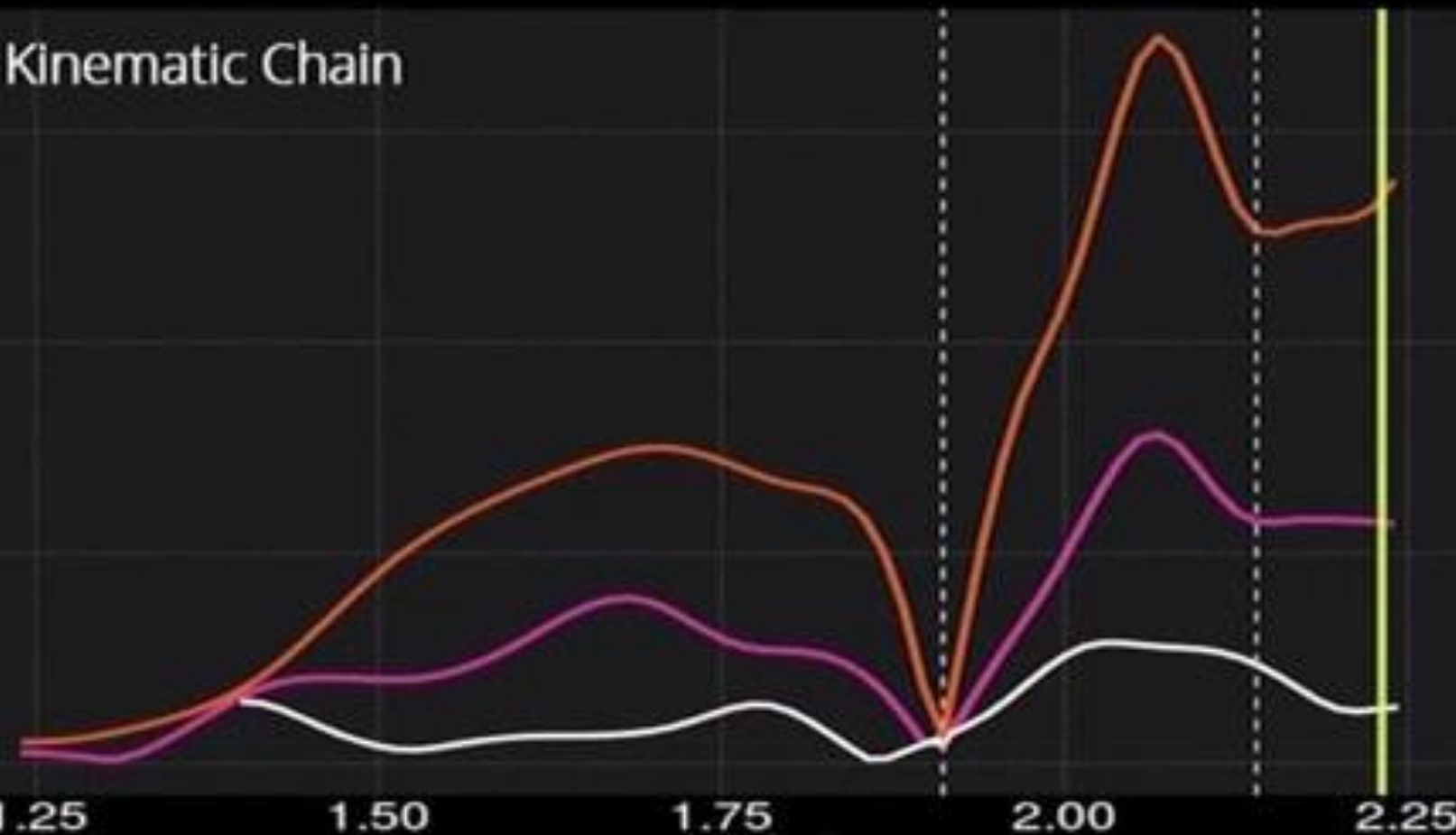




SPORT TECH: I TREND TECNOLOGICI



Vi sono poi le soluzioni «**blockchain&Nft based**» e l'uso della **Augmented & Virtual Reality**, che promettono di potenziare e trasformare radicalmente le esperienze d'uso e fruizione dell'esperienza sportiva.



In particolare, incideranno sui live sportivi ed il betting fino ai fantasy sports; e questo permette anche di supportare economicamente i differenti player nel loro processo di trasformazione digitale e innovativa del loro modello di business.

Il framework individua tre ambiti di attività per lo Sport Tech business:

- 1) **soluzioni per l'Atleta**, riguardano l'attività sportiva, per monitorare le prestazioni, prevenire infortuni e trovare attività da praticare.
- 2) **soluzioni per Dirigenti Sportivi**, per gestire strutture, squadre, club.. Per migliorare l'efficienza e fornire una migliore esperienza all'utente.
- 3) **Soluzioni per fan e spettatori**. Ciò per includere contenuti, prodotti o scommesse, l'obiettivo è il coinvolgimento dei fan rispetto agli atleti, alle squadre e gli sport che preferiscono.

SportsTech Framework

For Athletes

Activity & Performance

For Activity - Hardware

Wearables
Equipment & Infrastructure

For Activity - Software

Tracking & Analytics
Classes & Tutorials

Before / After Activity

Booking & Discovery
Recovery & Injury Prevention
Coaching & Recruitment

For Fans

Fans & Content

Content Platforms

News & Content
Streaming Platforms

Fan Experiences

Fan Engagement
Ticketing & Merchandise

Fantasy Sports & Betting

Fantasy Sports
Betting
Enablement

For Executives

Management & Organisation

Organisations & Venues

Team & Club Management
League & Event Management
Stadium & Facility Management

Media & Sponsors

Media Production
Sponsorship



May 2021

@sportstechx | sportstechx.com

Le 3 aree del framework per fare business nello sport tech

SNI



SOLUZIONI PER L'ATLETA

Si distinguono principalmente tra soluzioni hardware e software ma, in entrambi i casi, si tratta di strumenti che agiscono su ambiti specifici. Innanzitutto, il **monitoraggio** della performance degli atleti, il loro training, il monitoraggio della salute e la prevenzione degli infortuni.

Tutto ciò è possibile grazie ai dispositivi indossabili (**wearable tech**) oppure ad attrezzature ginniche smart che con l'**IoT** e l'**Artificial Intelligence** possono, ad esempio, analizzare i trend e le esigenze dello sportivo inclusi lo sviluppo di piani di allenamento o fisioterapici mirati.



tag

#InternetofThings

#Artificialintelligence

#wearabletechnology

SOLUZIONI PENSATE PER I FAN

Tra queste soluzioni spiccano le piattaforme di streaming che forniscono accesso a varie forme di contenuti oppure i sistemi per migliorare le esperienze dei tifosi e coinvolgerli nei loro sport preferiti, anche connettendoli con atleti di cui sono fan. Vanno poi considerate le piattaforme per il **betting** o per l'**acquisto**, la vendita e lo scambio di biglietti per eventi tra i fan. Particolarmente interessanti poi, quelle per l'acquisto di merchandising e cimeli di squadre o atleti anche virtuali. Centrali sono le tecnologie di AR/VR, ma anche quelle basate su **NFT** e **Blockchain** per la sicurezza nelle transazioni o l'acquisto del virtual merchandising.



tag

#Augmentedreality

#Virtualreality

#OTTplatform

#NFT

SOLUZIONI PER IL MANAGEMENT SPORTIVO

Rientrano in quest'ambito le soluzioni per aiutare le organizzazioni sportive ed i manager delle strutture con la gestione delle operazioni interne e, più in generale, per la gestione di squadre e club, palestre e centri sportivi. Soluzioni che sono utili anche per la gestione organizzativa di tornei e grandi eventi sportivi. Vi sono poi gli strumenti per lo **Stadium & Facility Management**, che aiutano a facilitare le operazioni o l'organizzazione di tifosi/clienti. A ciò si aggiungono gli strumenti per media e sponsor, supportando così la produzione multimediale o l'inserimento digitale di spazi pubblicitari incrementando nuove forme di entertainment e sponsorizzazione.



tag

#AR/VR

#digitalmanagement

#sportmanagement

#digitalmedia

#NFT



UNIONCAMERE
VENETO

MATERIALI REALIZZATI DAL SERVIZIO NUOVE IMPRESE DELLE CAMERE DI COMMERCIO DEL VENETO

 sni.unioncamere.it/sni-territoriali



TRASFERIMENTO TECNOLOGICO
INNOVAZIONE
SISTEMA CAMERALE VENETO



CAMERA DI COMMERCIO
VENEZIA ROVIGO



CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA ARTIGIANATO
AGRICOLTURA VERONA



CAMERA DI COMMERCIO
TREVISO - BELLUNO | DOLOMITI
bellezza e impresa



CAMERA DI COMMERCIO
PADOVA
il futuro a portata di impresa



Camera di Commercio
Vicenza

