

COVID-19: UN RETO TECNOLÓGICO PARA LAS INSTALACIONES DEPORTIVAS

Por: **Enrique Maeso Brasas**,
gerente de Sport Consulting I+D

La crisis derivada de la pandemia provocada por la COVID-19 va a suponer un antes y un después en cuanto al avance en la digitalización de la gestión de los servicios deportivos en las instalaciones deportivas catalogadas como de pública concurrencia, sobre todo por tres medidas: el control del aforo; los sistemas de identificación de usuarios; y el traslado de la gestión presencial a una gestión virtual. Este artículo analiza cada una de estas tendencias.



La tecnología permite a las instalaciones deportivas adecuarse a los nuevos requerimientos, sobre todo los relacionados con el control de acceso, identificación de usuarios y gestión digital.

Durante las diferentes etapas de la denominada ‘vuelta a nueva normalidad’ se ha obligado a los centros deportivos a adoptar una serie de medidas dirigidas principalmente en tres vertientes. Por un parte, el control de aforo de manera porcentual (%) al máximo permitido, con el control de cita previa y la reserva de plaza como principal actor. Por otra parte, los sistemas de identificación de usuarios o abonados a dichas instalaciones, libres de contacto físico y medidas extras de identificación de temperatura corporal. Y una tercera, y más importante aún, el traslado de la gestión presencial a una gestión virtual, *on line*, con la incorporación de procesos telemáticos hacia el usuario. A continuación se analiza cada una de estas tendencias.

Control de aforo

El sistema de control de aforo máximo se establece en la licencia de apertura de la actividad deportiva que se realiza y está regulado, además de por el tipo de actividad, por otros parámetros como los metros cuadrados de la instalación, las salidas de emergencia, la altura entre pisos, el número de dependencias, etc.

El control de accesos con identificación del socio, conjuntamente con el *software* de gestión, es la manera más fiable de conteo, ya que toda persona abonada a una instalación deportiva pasa su dispositivo tanto al entrar como al salir, realizando el balance de aforo en tiempo real. Ahora, las empresas de *software* han adaptado y evolucionado los sistemas para ofrecer dicha información en línea tanto en los dispositivos móviles como en la propia *website* del centro deportivo, ya sea través de la app corporativa usada

por el cliente o a través de plataformas digitales. Y todo en tiempo real.

Para el control de aforo a otras dependencias donde se realizan actividades, independientemente del uso de sistemas de conteo por medio de cámaras o tornos a estas zonas, se han afianzado ya, como una constante habitual, la reserva de plaza a través de la app o plataformas *on line*, garantizando de esta manera que no se supere el límite de aforo máximo establecido en cada momento o fase de desescalada impuesta por las autoridades sanitarias y administrativas.

Sistemas de identificación

Los sistemas de identificación también se están adaptando a las nuevas normativas de seguridad. Los dispositivos de identificación biométricos con contacto, como es el táctil, se están sustituyendo y dando paso a otros como el acceso por QR, Bluetooth o RFID.

Los tornos de acceso, por todos conocidos, los cuales hay que empujar para acceder a la instalación, con el contacto directo que supone, están cediendo terreno a portillos automáticos de hojas batientes sin contacto y sistemas de control por medio de fotocélulas sin barreras.

También se han visto y presentado por primera vez lectores con cámaras de identificación facial, actualmente solo para la identificación de mascarillas y EPI. Además de poder medir la temperatura, ambos sistemas se pueden interconectar al control de accesos, como filtro previo al marcaje e

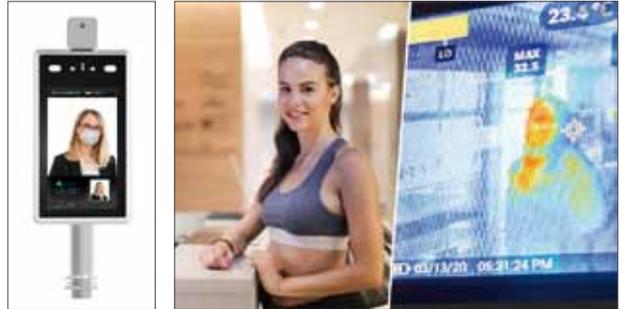
Control de aforo

Las empresas de *software* del ámbito deportivo han adaptado y evolucionado sus sistemas de gestión y control de aforo permitiendo ofrecer dicha información en línea a través de la propia página web del centro deportivo como de los distintos dispositivos móviles mediante aplicaciones (app). Como se aprecia en estas imágenes, ya no solo es posible reservar plazas garantizando el límite de aforo máximo a la instalación o a cualquiera de sus actividades, sino también estimar la ocupación e incluso conocer la evolución diaria.



Sistemas de identificación

Los sistemas de identificación en el sector de las instalaciones deportivas se están adaptando a los nuevos requisitos y normativas de acceso y seguridad. Los dispositivos de identificación biométricos con contacto, como es el táctil, se están sustituyendo y dando paso a otros como el acceso por QR, Bluetooth o RFID. Así mismo, se han creado lectores con cámaras de identificación facial para el control de temperatura, mascarillas y EPI, vinculados a los *softwares* de gestión de acceso. Las cámaras termográficas de temperatura son otro de los dispositivos que se están aplicando a los centros deportivos.



identificación habitual. De esta manera ayudan al gestor a tener un control tanto de la normativa de acceder con mascarilla como de la prevención de contagio por medio de la medición de temperatura antes de acceder.

La identificación por lectura biométrica facial, muy poco conocida hasta ahora en España en el sector deportivo, y menos aún implantada, gana terreno a la identificación biométrica digital. Se prevé que se consolide como sistema biométrico para el control de accesos debido a la falta de contacto, si bien tanto el coste de estos dispositivos como la complejidad en integración con los *software* de gestión hace que aún les quede algún recorrido para que su funcionamiento sea totalmente fiable.

Gestión digital

La digitalización y gestión telemática de los servicios deportivos ha sufrido una evolución exponencial tanto en el ámbito del servicio público como en el privado.

La necesidad de tener herramientas que permitan conocer el estado de la instalación en cuanto al aforo y la disponibilidad de plaza para el desarrollo de una actividad, hace necesario que la gestión de compra y posterior renovación de ese servicio deportivo se contrate o realice de una manera telemática por parte del usuario que lo va a recibir.

Las plataformas *on line* se han consolidado ya como el mecanismo más utilizado por los usuarios y consumidores de

servicios deportivos. Desde el alta como cliente hasta la compra de abonos, pasando por la contratación de servicios recurrentes, o simplemente la compra de entradas puntuales, con o sin reserva de plaza, son numerosas las gestiones que se pueden realizar sin necesidad de ir presencialmente a la instalación.

Conclusión

Durante este año 2020, el usuario o consumidor final en España ha multiplicado por 5 las habilidades tecnológicas y el hábito de compra a través de los medios digitales, alineándose en el uso de estas nuevas tecnologías con nuestros vecinos europeos.

En el ámbito deportivo, las empresas tecnológicas que dan servicio al sector deporte se han visto obligadas en tiempo récord a adaptarse a las nuevas exigencias, evolucionado tanto en las tecnologías aplicadas como en el *software* de gestión para que todas estas implementaciones posibiliten al gestor cumplir con las necesidades y obligaciones presentes y futuras. Y todos los centros deportivos que no tengan implantadas este tipo de tecnologías telemáticas estarán perdiendo cuota de mercado.

Para más información:

Sport Consulting I+D, S.L.

Parque Tecnológico de Boecillo. Ed. Sport Consulting
C/ Tomás Cerdá, 32 - 47151 Valladolid

Tel.: 983 131 103 - www.sport-consulting-net

Gestión digital

Las empresas de gestión de instalaciones y servicios deportivos necesitan adaptarse a los nuevos cambios apostando por la digitalización y la gestión telemática. Las empresas tecnológicas que trabajan en el ámbito deportivo pueden ayudarles desarrollando herramientas (plataformas *on line*, app, CRM, *software* de gestión...) que permiten no solo la mejora de la gestión interna sino también la interacción con los abonados y clientes. Como se aprecia en las imágenes, un usuario puede inscribirse en una actividad a través del uso de una app con tan solo unos sencillos pasos.

