

ENTORNO

## El coronavirus frena un 18% la inversión europea en 'sportstech', hasta 400 millones

España se sitúa en novena posición entre los países europeos con más inversión en tecnología deportiva, con sólo 4,1 millones de euros, tras caer tres posiciones.

Javier Trullols  
17 mar 2021 - 04:54



La inversión en tecnología deportiva superó los 400 millones de euros en Europa en 2020. La cifra es menor a la de 2019 a causa de la pandemia del coronavirus, que supuso una rebaja en la financiación de estas compañías del 18,1%, según expone Sportstech en el informe *European Sportstechreport 2021*.

El Covid-19 paralizó las inversiones en *sportstech*, un sector que arrancó el año pasado con fuerza, con una inversión de 107 millones de euros en el primer trimestre. La llegada de la pandemia frenó las inversiones en esta área, y no se recuperaron hasta el último trimestre de 2020, que concentró las mayores inversiones del año: 123 millones de euros, anticipando un prometedor 2021.

La inversión por países la lideró en 2020 el Reino Unido con 97,3 millones de euros;

por delante de Alemania, con 88,9 millones de euros, y Suecia, con 66,3 millones de euros. España cayó tres posiciones, hasta la novena plaza, con sólo 4,2 millones de euros (el país ocupa la undécima posición si se tiene en cuenta el periodo de 2016 a 2020) a pesar de ser el cuarto país en cuanto a número de *startups*.

## **España, a pesar de ser el cuarto país en número de startups, ocupa sólo la undécima plaza en países más inversores en tecnología deportiva desde 2016**

Londres encabeza las listas de ciudades inversoras desde 2016, confirmando su condición de capital europea de la tecnología deportiva (73,4 millones de euros de inversión en 2020), con Estocolmo y Berlín acelerando sus inversiones, mientras París las modera (11 millones de euros el año pasado) a pesar de que será sede de los Juegos Olímpicos en 2024. Ninguna ciudad española aparece entre las diez primeras, aunque Barcelona trabaja para posicionarse con el Barcelona SportsTech HUB23.

La plataforma sueca de deportes electrónicos G-Loot es la compañía que más dinero se aseguró en 2020 con 51 millones de euros, por delante de las plataformas de contenido OneFootball (Alemania, 50 millones de euros) y Minute Media (británica, 34,6 millones de euros). Entre las cinco primeras aparecen la *app* de control del sueño finlandesa Oura, con 25,5 millones de euros, y la aplicación de fitness y entrenamiento personal alemana Freeletics, con 22,8 millones de euros de inversión. Por otro lado, la plataforma de aprendizaje noruega de ajedrez PlayMagnus entra en el *top10*, beneficiándose del éxito de la serie *Gambito de dama*, producida por Netflix.

La tendencia a la inversión en tecnología deportiva la encabezó el fitness, con un 55% del dinero destinado a ofrecer soluciones a ese sector ayudando a los deportistas, seguida de las plataformas de contenido, en las que se invirtió el 28% del total.

## **Fitness, contenido y eSports son los segmentos que acaparan la mayor parte de las inversiones**

Entre las nuevas tendencias, destaca la creciente demanda de contenido de video, con muchos clubes y compañías firmando acuerdos con plataformas online para la grabación de series en formato documental como Juventus, Manchester City, Team Movistar o la Fórmula 1, dando respuesta a la voluntad de los fans de conectar con sus ídolos y equipos favoritos, más allá de lo que sucede en el terreno de juego.

La pandemia ha acelerado también los ***crossovers*** entre los eSports y el deporte, con ligas, clubes y deportistas buscando acercarse al público más joven a través de los deportes electrónicos, como la versión eSports de LaLiga organizada por Ibai Llanos. Sin olvidar el incremento de la demanda de *home fitness* por la pandemia, dando paso a dispositivos de realidad mixta, combinación de realidad virtual y realidad aumentada. Compañías como Peloton vieron multiplicar su valoración por cuatro, hasta 40.000 millones de dólares en 2020, unos crecimientos no exentos de problemas fruto de la limitación de stocks.

El informe destaca el trabajo de la compañía española Humanox, dedicada a fabricar espinilleras deportivas inteligentes, y que busca una facturación de 12,5 millones de euros en 2021 tras haber alcanzado una cifra de negocio de 2,4 millones de euros en el año del Covid-19.

## **En España, clubes, ligas y asociaciones deportivas lideran las iniciativas para favorecer el ecosistema de la tecnología deportiva**

Clubes, ligas y asociaciones deportivas están también entre las entidades que realizan iniciativas para favorecer el ecosistema del Sportstech en España. Es el caso de CeltaLab1923, vinculada al RC Celta; de Barça Innovation Hub, del FC Barcelona; Euroleague FanXP Challenge, de la Euroliga de Baloncesto; Real Madrid Next, del Real Madrid; Sport Innovation Alliance, espacio de colaboración creado por clubes de fútbol de diferentes países; Valencia CF Innovation Hub, del Valencia CF; Global Sports Innovation Center, impulsado por Microsoft, un acelerador de *startups* con sede en Madrid; Hub23, de Barcelona; o el Indecat, clúster de la industria del deporte en Cataluña.

El informe concluye seleccionando las 35 *startups* que “representan las capacidades de innovación del sector SportsTech de Europa”. Una lista en la que aparecen varias empresas españolas: 3D Digital Venue, gestión de espacios y soluciones de *mapping*; Cinfo, audiovisual; Olocip, de inteligencia artificial; Podoactiva, compañía tecnológica de podología y biomecánica; Solver Intelligent Analytics, modelos predictivos basados en herramientas de inteligencia artificial y ThermoHuman, software online de análisis de termografía infrarroja en humanos.