

Curso Virtual

Impulso Digital

Capacitación práctica en transformación digital e innovación para el ecosistema deportivo iberoamericano

 Del 29 de septiembre al 4 de noviembre de 2026

 Centro de Formación de la Cooperación Española - AECID
Santa Cruz de la Sierra, Bolivia

 Modalidad virtual

PROGRAMA INTERCOONECTA — AECID

Impulso Digital

Transformación digital aplicada a la gestión deportiva

Coordinación:

Consejo Superior de Deportes de España (CSD)

Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)

Dirección técnica:

Asociación del Deporte Español (ADESP)

40 HORAS

4 SEMANAS

30 PLAZAS

63 PÍLDORAS

DOSSIER DE PROGRAMA FORMATIVO · EDICIÓN VIRTUAL · 2026

POSTÚLATE AQUÍ

Escanea



Cierre inscripciones

18/ 09/ 2026

23:59 (Hora de España)

01 El programa

Impulso Digital es un programa de ADESP coordinado con el Consejo Superior de Deportes (CSD) y la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), cuya dirección técnica corresponde a la Asociación del Deporte Español (ADESP). ADESP agrupa a las federaciones deportivas españolas oficialmente reconocidas y desarrolla programas de capacitación digital para el personal técnico y directivo del sector. El programa adapta este catálogo al marco de INTERCOONECTA de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), orientado a la transferencia de conocimiento con las administraciones públicas de los países socios de la Cooperación Española.

Se propone una formación virtual de 40 horas en cuatro semanas, que combina contenido interactivo autoformativo, sesiones en directo con docente y acompañamiento tutorial. El diseño parte de un catálogo ya producido, del que se han seleccionado las asignaturas con mayor capacidad de transferencia a la gestión pública deportiva.

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer las capacidades digitales del personal de las administraciones públicas con competencias en materia deportiva, proporcionando un marco conceptual común y herramientas de aplicación directa a la gestión de entidades y programas deportivos.

ORIGEN	CATÁLOGO COMPLETO
Impulso Digital nace de Alto Rendimiento Digital, el proyecto europeo de capacitación digital del deporte desarrollado por ADESP, del que hereda contenidos y producción audiovisual.	El catálogo de ADESP es más amplio: 12 semanas, 4 pilares y 14 asignaturas, desde big data, IoT y ciberseguridad hasta analítica deportiva y marketing digital. Esta edición selecciona cuatro; el resto queda disponible para ampliaciones.

Objetivos específicos

- Comprender el alcance de la transformación digital en una organización deportiva e identificar las tecnologías que la habilitan.
- Desarrollar criterio para localizar, evaluar y organizar información fiable del sector deportivo.
- Aplicar estrategias de gestión y comunicación con los distintos públicos de una entidad deportiva.
- Producir materiales de comunicación institucional con herramientas de diseño en la nube.
- Conocer las aplicaciones de la inteligencia artificial y de los sistemas de registro digital al deporte.
- Identificar tendencias y desafíos emergentes en la digitalización del deporte.

Destinatarios

Empleados y empleadas de las administraciones públicas de los países socios de la Cooperación Española con responsabilidades en el ámbito deportivo: organismos nacionales de deporte, administraciones regionales y locales y entidades públicas con competencias en gestión, promoción o planificación deportiva.

No se requiere formación técnica previa. El programa está diseñado para perfiles de gestión y su enfoque es aplicado, no informático. La edición contempla 30 plazas.

02 Estructura y contenidos

Cómputo de horas

CONTENIDO ASÍNCRONO	MATERIAL DE PRESENTACIÓN	SESIONES EN DIRECTO	TUTORÍA
12h37 63 píldoras interactivas y ponencias	14h00 Documentación y trabajo autónomo	7h30 3 sesiones de 1h30 y defensas de 3h00	8h00 2 horas semanales para todo el grupo

TOTAL VERIFICABLE EN PLATAFORMA: 42h07 · SE ACREDITAN 40 HORAS

Recorrido semanal

PERIODO	MÓDULO	CONTENIDO Y ACTIVIDADES
Semana 1	A1. Introducción a la Transformación Digital Pilar 1. Mentalidad Digital · 11 píldoras	Apertura y marco conceptual: transformación digital, tecnologías habilitadoras y gestión del cambio. En directo: sesión inaugural.
Semanas 2 y 3	A9. Gestión de Clientes Pilar 2. Gestión que Transforma · 20 píldoras	Destinatarios, experiencia de servicio, contenido y automatización. En directo: comunicación visual institucional (I).
Semanas 2 y 3 (simultáneo)	A10. Transformación Digital en el Deporte Pilar 3. Deporte Conectado · 19 píldoras	Digitalización de profesionales, afición y eventos; IA generativa; sistemas de registro; e-sports y realidad virtual. En directo: comunicación visual institucional (II).
Semana 4	A14. Búsqueda y Gestión de Información Pilar 4. Productividad Inteligente · 13 píldoras	Localizar, evaluar y organizar información fiable. Trabajo final en grupo. En directo: defensas y clausura.

Las asignaturas A9 y A10 se cursan simultáneamente durante las semanas 2 y 3. En paralelo, cada participante lleva su bitácora de observación del 8 al 21 de octubre.

Cada asignatura se estructura en píldoras breves de entre cuatro y quince minutos y se cierra con una ponencia de especialista de mayor duración. El detalle figura en el anexo. La cuarta semana incorpora además el trabajo final en grupo.

03 Metodología y participación

Metodología

El curso combina aprendizaje autónomo, interacción, aplicación práctica y acompañamiento tutorial, articulando distintos espacios y momentos de aprendizaje a lo largo de las cuatro semanas.

Las plataformas Aula Virtual INTERCOONECTA y Aula Virtual ADESP serán el espacio de referencia para el desarrollo de la experiencia formativa y la aplicación de los aprendizajes. En ella, las personas participantes realizarán actividades y trabajos orientados a aplicar los conocimientos adquiridos a situaciones y desafíos de sus contextos institucionales, compartir experiencias y desarrollarán los productos previstos durante el curso.

Los contenidos formativos se desarrollarán mediante píldoras audiovisuales, ponencias y recursos especializados disponibles en el portal formativo del Socio de Conocimiento, siguiendo el itinerario establecido para cada módulo. Este aprendizaje se complementará con sesiones síncronas, destinadas a profundizar y ampliar temáticas relevantes mediante el intercambio con el equipo docente y entre participantes.

Las tutorías acompañarán el desarrollo de las actividades y trabajos prácticos y se organizarán de manera individual o por grupos, según corresponda. Estos espacios permitirán orientar el trabajo, resolver dudas, revisar avances y proporcionar retroalimentación durante el proceso de aprendizaje.

De esta manera, el recorrido integra progresivamente conocimiento, intercambio, aplicación y acompañamiento, favoreciendo la transferencia de los aprendizajes a los desafíos reales de la transformación digital en la gestión pública del deporte.

COMPONENTE ASÍNCRONO	SESIONES EN DIRECTO	TUTORÍA
Piezas interactivas navegables con exposición, ejemplos y comprobación. La plataforma registra el progreso y exige completar cada lección antes de habilitar la siguiente.	Tres sesiones de hora y media — inaugural y dos de producción de comunicación visual institucional — y una sesión final de tres horas para defensas y clausura. Se celebran en horarios compatibles con Iberoamérica y se graban.	Dos horas semanales de atención durante cuatro semanas. Comunicación con el alumnado por WhatsApp y por el foro del aula virtual.

Evaluación y acreditación

La superación requiere completar todas las lecciones y cuestionarios de cierre, entregar el trabajo final en grupo y participar en la sesión de defensas. La plataforma genera un informe de progreso individual.

Quienes completen el programa reciben un documento de aprovechamiento emitido por las Instituciones Organizadoras, con sistema de verificación, en el que constan la denominación, las 40 horas y las fechas de la edición. Permanece disponible de forma permanente en la cuenta del participante.

Requisitos técnicos

- Conexión a internet estable y navegador actualizado.
- Cuenta de correo personal para el alta en el aula virtual.
- Cuenta gratuita en la herramienta de diseño que se indicará antes del inicio.
- No se requiere instalar software específico.

Ficha técnica

CAMPO	INFORMACIÓN
Coordinación institucional	Consejo Superior de Deportes (CSD) Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)

CAMPO	INFORMACIÓN
Dirección técnica y entidad ejecutora	ADESP — Asociación del Deporte Español
Marco	INTERCOONECTA — AECID
Modalidad	Virtual: asíncrono, directo y tutoría
Duración	40 horas en 4 semanas
Plazas · idioma	30 participantes · Español
Plataforma	Aula Virtual INTERCOONECTA – Aula Virtual ADESP · Avisos por WhatsApp
Acreditación	Documento de aprovechamiento con QR de verificación
Fechas	Octubre de 2026 · Defensas el 4 de noviembre

La ejecución se apoya en la experiencia de ADESP en capacitación digital, igualdad, sostenibilidad, comunicación audiovisual, eventos y calidad deportiva.

04 Trabajo final en grupo

Semana 4 · Producto mínimo viable aplicado a la gestión deportiva pública

QUÉ VAN A HACER

Su grupo actúa como equipo asesor. Identifiquen una situación problemática real en la gestión deportiva pública de alguna de sus entidades y construyan el producto mínimo viable (MVP) que permita empezar a resolverla: la versión más pequeña que ya aporte valor y pueda probarse con usuarios reales.

No se pide un proyecto completo ni un informe teórico, sino una pieza pequeña, operativa y presentable ante una autoridad decisora.

Objetivo

Que los equipos identifiquen una situación problemática real aplicando la mirada adquirida en las cuatro asignaturas, y construyan una solución digital viable, fundamentada y defendible.

Detectar como disfuncional aquello que se venía haciendo «así desde siempre» constituye uno de los aprendizajes más valiosos del curso.

ASIGNATURA	EL GRUPO DEBE DEMOSTRAR QUE ES CAPAZ DE...
A1. Mentalidad Digital	Diagnosticar qué falla, qué resistencias existen y dónde está la oportunidad.
A9. Gestión de Clientes	Situar al destinatario en el centro y concretar la mejora que percibirá.
A10. Transformación Digital en el Deporte	Justificar herramientas digitales, incluida la IA, con coste, plazo y riesgos.
A14. Búsqueda y Gestión de Información	Fundamentar la propuesta con datos y referencias verificadas de la región.

Objetivo transversal: producir un resultado conjunto coordinándose de forma asíncrona entre husos horarios e instituciones distintas. La colaboración digital a distancia es parte de lo que se evalúa.

Reglas del juego

REGLA	CONDICIÓN
Sin financiación	El MVP se construye con herramientas gratuitas o ya contratadas por la entidad.
Gasto máximo	Si se planifica algún gasto, el plan completo debe caber en 500 USD, a cargo de la entidad y sin reembolso.
Sin desarrollo contratado	No se encarga desarrollo a terceros; puede usarse IA y plataformas sin código si construye el propio grupo.
Alcance de una unidad	Nada que requiera aprobación de más de dos niveles jerárquicos.
Situación real	Debe corresponder a la entidad de al menos un integrante; no se admiten casos hipotéticos.

Ámbito admisible del MVP en la Administración pública: procesos internos sin efectos frente a terceros; información y atención, no resolución; pruebas en paralelo al procedimiento oficial; y grupos voluntarios reducidos, nunca toda la población destinataria.

04 Trabajo final · proceso y calendario

Todas las horas indicadas corresponden al huso de Madrid

Antes de empezar

HITO	FECHA	INDICACIONES
Formación de los grupos	Miércoles 14 de octubre	Entre 4 y 6 integrantes, formados libremente en el foro. Se recomienda mezclar países y entidades. Quien no esté en un grupo será asignado el día 15.
Bitácora de observación	Del 8 al 21 de octubre	Actividad individual durante A9 y A10: anotar situaciones que, a la luz de lo estudiado, dejan de parecer normales. Sin entrega formal ni calificación.
Lista corta de situaciones	Miércoles 21 de octubre	Cada integrante aporta 2 o 3 situaciones. El grupo publica una lista de 3: qué ocurre, a quién afecta y en qué entidad. El día 22 elige una.

Calendario

FECHA	ACTIVIDAD
14 de octubre	Grupos cerrados y publicados en el foro
21 de octubre	Lista corta de 3 situaciones publicada
22 de octubre	Elección de la situación definitiva
23 de octubre–1 de noviembre	Construcción del MVP y redacción del documento
26 de octubre	Apertura de la entrega en el campus
1 de noviembre, 23:59	Cierre de entrega del documento
4 de noviembre, 16:00–19:00	Sesión de defensas y cierre del curso

La defensa

Miércoles 4 de noviembre, de 16:00 a 19:00, hora de Madrid. Diez minutos de exposición por grupo y preguntas a continuación, con intervención de todos los integrantes. Las preguntas se formulan durante la propia defensa.

CIUDAD DE MÉXICO	BOGOTÁ · LIMA · QUITO	SANTO DOMINGO · LA PAZ	BUENOS AIRES · SANTIAGO
9:00–12:00	10:00–13:00	11:00–14:00	12:00–15:00

04 Trabajo final · entregable y evaluación

Todas las horas indicadas corresponden al huso de Madrid

El entregable

Un documento de 4 a 6 páginas, siguiendo la plantilla facilitada. Cada apartado tiene un espacio acotado: la brevedad forma parte del ejercicio.

N.º	APARTADO	CONTENIDO
1	La situación	Qué ocurre, dónde y desde cuándo. Por qué se normalizó y qué resistencias existen al cambio.
2	A quién afecta	Destinatario, recorrido actual, puntos de fricción y qué mejora concreta percibirá.
3	Evidencia	Datos propios y dos referencias comparables de otros países de la región, con valoración de la fiabilidad.
4	El MVP	Qué hace y qué deliberadamente no hace. Herramientas, coste y captura o enlace de lo construido.
5	Cómo se prueba	Quién lo usa primero, cuántas personas, en cuánto tiempo y qué resultado haría descartarlo.
6	Riesgos	Dos riesgos con su mitigación; uno debe referirse obligatoriamente a datos personales.
7	Hipótesis	Un indicador: «creemos que ocurrirá X; lo sabremos si el indicador Y pasa de A a B».

Los apartados 4 y 5 distinguen un MVP de una maqueta. Enunciar lo que la solución no hace y qué resultado la invalidaría impide entregar un sistema completo disfrazado de prueba piloto.

Entrega

La entrega permanece abierta desde el lunes 26 de octubre hasta el domingo 1 de noviembre a las 23:59, hora de Madrid. Se admiten reenvíos y cuenta la última versión recibida. Se recomienda subir un borrador a mitad de semana y reemplazarlo después.

CIUDAD DE MÉXICO	BOGOTÁ · LIMA · QUITO · PANAMÁ	SANTO DOMINGO · LA PAZ · CARACAS	BUENOS AIRES · SANTIAGO · MONTEVIDEO
16:59	17:59	18:59	19:59

Evaluación

PESO	CRITERIO	QUÉ SE VALORA
20 %	Pertinencia de la situación	Es real, está acotada y afecta a un destinatario identificable.
20 %	Fundamentación	Uso de evidencia propia y externa, con fuentes evaluadas.
20 %	Viabilidad del MVP	¿Es realmente mínimo? ¿Se puede construir y probar con los recursos indicados?
20 %	Calidad de la defensa	Claridad, dominio del contenido y respuesta a las preguntas.
20 %	Aportación individual	Intervención en la defensa y evidencia de participación en el trabajo.

Los cuatro primeros criterios se califican por grupo; el quinto, de forma individual. La calificación final no es idéntica para todos los integrantes.

05 Perfiles profesionales

Impulso Digital · Transformación digital aplicada a la gestión deportiva · Programa INTERCOONECTA — AECID

El programa está coordinado por el Consejo Superior de Deportes. La dirección técnica y la ejecución de los contenidos corresponden al equipo propio de ADESP, que asume la producción audiovisual y de diseño, el seguimiento operativo, la gestión de proyectos y la atención a los participantes durante las cuatro semanas.

Nicolás Battaglia

DIRECTOR GERENTE DE ADESP

Director Gerente de ADESP, organización que reúne a las 67 federaciones deportivas españolas. Especializado en estrategia, innovación y transformación digital, lidera proyectos para el desarrollo y modernización del deporte español. Ha dirigido un programa de formación digital con más de 3.550 graduados y trabaja en IA, sostenibilidad, liderazgo femenino, estudios estratégicos y programas europeos. Cuenta con 16 años de trayectoria; participó en los Juegos Olímpicos de la Juventud Buenos Aires 2018. Es politólogo por la Universidad de San Andrés y tiene formación en gestión deportiva por la Universität Leipzig.

María Moreno

RESPONSABLE DE DISEÑO, MARCA Y ADESP.TV

Graduada en Bellas Artes y especializada en Diseño Gráfico Digital. En ADESP trabaja en diseño, comunicación y creación de contenidos: piezas gráficas para soportes físicos y digitales, redes sociales y recursos audiovisuales. Forma parte del área audiovisual de ADESP.TV, apoyando a las federaciones en retransmisión y difusión de competiciones. Cuenta con experiencia en diseño, comunicación, redes sociales, marketing y producción audiovisual, con un perfil multidisciplinar que combina creatividad y herramientas digitales.

Camila Battaglia

RESPONSABLE DE OPERACIONES Y CONTROL

Técnica en Operaciones en ADESP, dentro del área de administración y de soporte operativo a proyectos deportivos. Su trabajo abarca gestión y seguimiento de proyectos, coordinación de tareas, organización de eventos, redes sociales y diseño. Licenciada en Marketing, cuenta con experiencia en gestión, redes sociales, diseño y organización de eventos y ha desarrollado un perfil multidisciplinar orientado a la gestión y al desarrollo de proyectos.

Rodrigo Martínez Méndez

COORDINADOR DE EVENTOS Y PROYECTOS ESPECIALES

Desde el Departamento de Proyectos de ADESP participa en la planificación y ejecución de iniciativas, coordinando aspectos operativos, logísticos y organizativos. Ha trabajado en los Juegos Nacionales de Combate, el Simposio de Deportes de Agua y los Juegos del Agua, así como en subvenciones públicas y colaboración con federaciones. Su experiencia internacional incluye el Comité Olímpico Guatemalteco y acciones en torno a París 2024. Graduado en ADE por la Universidad de Navarra, tiene formación en gestión deportiva y Big Data Deportivo.

Anexo Programa completo · 63 píldoras

Vídeo: duración del contenido audiovisual. Total: vídeo más material Genially de trabajo autónomo, 0:15:00 por píldora.

SEMANA 1 · A1. Introducción a la Transformación Digital

Pilar 1. Mentalidad Digital · 11 píldoras · 2h37 vídeo · 5h07 total

CÓDIGO	CONTENIDO	VÍDEO	TOTAL
1.1.0	Presentación de la Asignatura	0:05	0:20
1.1.1	Fundamentos de la Transformación Digital	0:08	0:23
1.1.2	Tendencias en la Transformación Digital	0:10	0:25
1.1.3	Tecnologías emergentes	0:08	0:23
1.1.4	Innovación en la era digital	0:10	0:25
1.1.5	Proceso de innovación	0:14	0:29
1.1.6	Cultura de la innovación y la transformación digital	0:10	0:25
1.1.7	Gestión de la transformación y la innovación	0:10	0:25
1.1.8	Roles y liderazgo	0:07	0:22
1.1.9	Innovación abierta y colaboración	0:13	0:28
1.1.10	Ponencia sobre Transformación Digital	1:02	1:02

Anexo SEMANAS 2–3 · A9. Gestión de Clientes

Pilar 2. Gestión que Transforma · 20 píldoras · 3h30 vídeo · 8h00 total

CÓDIGO	CONTENIDO	VÍDEO	TOTAL
3.3.0	Presentación de la Asignatura	—	—
3.3.1	Fundamentos de gestión de clientes	0:10	0:25
3.3.2	Herramientas de diseño centradas en el cliente	0:08	0:23
3.3.3	Herramientas básicas de gestión de clientes: introducción al CRM	0:09	0:24
3.3.4	Integración de marketing y ventas con CRMs	0:10	0:25
3.3.5	Estrategias avanzadas de retención de clientes	0:10	0:25
3.3.6	Automatización de procesos en la gestión de clientes	0:09	0:24
3.3.7	Experiencia del cliente como elemento diferenciador	0:09	0:24
3.3.8	Analítica de clientes y toma de decisiones	0:08	0:23
3.3.9	Herramientas de evaluación y medición de la satisfacción del cliente	0:09	0:24
3.3.10	Gestión de crisis en relaciones con clientes	0:11	0:26
3.3.11	Personalización a escala	0:08	0:23
3.3.12	Futuro de la gestión de clientes	0:11	0:26
3.3.13	Estrategias de contenido	0:05	0:20
3.3.14	Redes sociales y comunicación visual	0:07	0:22
3.3.15	Automatización del marketing	0:07	0:22
3.3.16	Innovación y tendencias	0:07	0:22
3.3.17	Ética en marketing digital	0:07	0:22
3.3.18	Desarrollo de estrategias integradas	0:06	0:21
3.3.19	Ponencia sobre Gestión de Clientes	0:59	0:59

Anexo SEMANAS 2–3 · A10. Transformación Digital en el Deporte

Pilar 3. Deporte Conectado · 19 píldoras · 3h25 vídeo · 7h40 total

CÓDIGO	CONTENIDO	VÍDEO	TOTAL
4.1.0	Presentación de la Asignatura	—	—
4.1.1	Introducción a la digitalización en el sector deportivo	0:08	0:23
4.1.2	Digitalización de los profesionales	0:04	0:19
4.1.3	Digitalización de la afición	0:04	0:19
4.1.4	Digitalización del rendimiento y eventos deportivos	0:04	0:19
4.1.5	Digitalización de la creación de contenido para la afición	0:06	0:21
4.1.6	La transformación digital y la inversión en deporte	0:05	0:20
4.1.7	Inteligencia artificial (IA)	0:10	0:25
4.1.8	Inteligencia artificial generativa de texto	0:12	0:27
4.1.9	Inteligencia artificial generativa de imagen	0:14	0:29
4.1.10	IA en el ecosistema deportivo / entrenamiento / fitness	0:13	0:28
4.1.11	E-sports y realidad virtual: tendencias y oportunidades	0:10	0:25
4.1.12	Registro y control del cliente en un centro de entrenamiento (I)	0:11	0:26
4.1.13	Registro y control del cliente en un centro de entrenamiento (II)	0:08	0:23
4.1.14	Registro y control digital para valoración artromuscular (I)	0:09	0:24
4.1.15	Registro y control digital para valoración artromuscular (II)	0:12	0:27
4.1.16	Aplicaciones para cuantificar calidad de movimiento	0:12	0:27
4.1.17	Tendencias futuras y desafíos en la transformación digital deportiva	0:10	0:25
4.1.18	Ponencia sobre Transformación Digital en el Deporte	0:53	0:53

Anexo SEMANA 4 · A14. Búsqueda y Gestión de Información

Pilar 4. Productividad Inteligente · 13 píldoras · 3h05 vídeo · 5h50 total

CÓDIGO	CONTENIDO	VÍDEO	TOTAL
2.3.0	Presentación de la Asignatura	—	—
2.3.1	El valor de la información	0:06	0:21
2.3.2	Fuentes de información internas (I)	0:06	0:21
2.3.3	Fuentes de información internas (II)	0:07	0:22
2.3.4	Fuentes de información externas (I)	0:08	0:23
2.3.5	Fuentes de información externas (II)	0:07	0:22
2.3.6	Motores de búsqueda	0:06	0:21
2.3.7	Motores de búsqueda en deporte	0:09	0:24
2.3.8	Evaluación de la calidad de la información	0:09	0:24
2.3.9	Gestión de la información	0:08	0:23
2.3.10	Uso de la información para la evaluación y la acción	0:11	0:26
2.3.11	Evaluación de la calidad de la información	0:22	0:37
2.3.12	Ponencia sobre Búsqueda y Gestión de Información	1:26	1:26