

NEGOCIOS & INNOVACIÓN START-UP

LA VANGUARDIA

Los 'tokens' han llegado al deporte

Sunil Bhardwaj y Ferran Martínez han creado
el 'marketplace' deportivo Globatalent



Talento

Barcelona demanda más talento tecnológico
del que genera, con un desajuste de más del 30%

Mazinn

Un grupo de jóvenes crea una 'start-up' que acerca
su generación, la Z, a las empresas tradicionales

Sunil Bhardwaj y Ferran
Martínez, en el Tennis
Museum de la Federació
Catalana de Tennis.

Escuchar
es la base para entender
lo que necesitas



Estar cerca de las personas nos hace diferentes

Escuchar, hablar y hacer. Tres palabras que definen nuestro
compromiso contigo. Escuchar para conocerte. Hablar para
buscar mejores soluciones. Y hacer para seguir innovando.

Más información, en www.CaixaBank.es/EscucharHablarHacer

 **CaixaBank**
Escuchar Hablar Hacer

Deportistas en la élite gracias a los 'tokens' de Globatalent

Sunil Bhardwaj y Ferran Martínez se han unido en Globatalent, con el objetivo de revolucionar el mundo del deporte y acercar deportistas y clubes a los aficionados

Pilar Maurell

Fueron elegidos entre las cinco mejores empresas para asistir al programa de la aceleradora Hype Sports Innovation, el mayor ecosistema de innovación deportiva, y ya cuentan en su web con una decena de deportistas y equipos. La plataforma Globatalent, fundada por Sunil Bhardwaj y Ferran Martínez, es el primer *marketplace* deportivo con tecnología *blockchain* donde se puede apoyar o intercambiar los *tokens* o tickets deportivos de clubes y deportistas.

Precisamente, el hecho de utilizar la tecnología *blockchain* fue uno de los motivos por los que entraron en el Hype Sports Innovation, la primera aceleradora del mundo para empresas de nueva creación que operan en el segmento del deporte y que utilizan las posibilidades del *blockchain*. Gobatalent participó en el *bootcamp* que se realizó en el Instituto Superior de Derecho y Economía-ISDE de Barcelona, junto a otros 12 proyectos, de los cuales fueron elegidos cinco.

Ninguno de los dos fundadores es ajeno al mundo del deporte. Sunil Bhardwaj, CEO, tiene más de 20 años de experiencia como director general y director de marketing dentro de las principales ligas de baloncesto y ha estado involucrado con Mediapro Limited Company, propietaria de los derechos de transmisión del Campeonato de fútbol. Mientras que su socio en esta aventura y CSO, Ferran Martínez, además de ser uno de los jugadores de baloncesto más importantes de los últimos tiempos, es socio fundador de varias compañías tecnológicas. Se ha especializado en invertir en *start-ups* de los sectores *fintech*, computación cuántica y *blockchain*.

CARRERA DE FONDO

“Siempre me ha interesado la tecnología. Al principio de jugar ya había realizado cursos de programación y cuando jugaba tenía mi propio sistema de gestión, usando hojas de cálculo. Además, cuando me retiré, monté empresas tecnológicas”, explica Ferran Martínez. “Con Sunil ya habíamos coincidido en el mundo del básquet y hace tres años volvimos a vernos. Yo había invertido en *blockchain* en 2013 y no me era desconocido.

Hablamos del tema y vimos la posibilidad de crear algo grande, uniendo nuestras pasiones que son el deporte, la tecnología y el mundo financiero. No podíamos saber que sería tan grande y con un equipo tan potente”.

Los creadores de Globatalent han desarrollado una “plataforma donde el usuario ve en qué proyectos deportivos puede invertir, los deportistas y los clubes. Puede pagar con tarjeta de crédito o bitcoin y, automáticamente,

Nuestra plataforma democratiza el acceso a la industria, de manera que el retorno que obtienen los propietarios de tokens, no es solo en metálico sino emocional»

la transacción queda reflejada en su panel de administrador, con la cantidad de *tickets* del proyecto que compra, la fecha y el precio”, explica Sunil Bhardwaj.

Para él, usar *blockchain* en este proyecto ha sido algo natural, porque “era la herramienta que necesitábamos para desarrollarlo.

Permite transacciones entre personas de forma segura y trazable, con lo que aporta confianza sin necesitar a un tercero que pueda validar esas transacciones”.

Para Ferran Martínez, “en un mundo como el del deporte, que nosotros conocemos muy bien, donde el dinero que se mueve lo hace entre deportistas, marcas, representantes o patrocinadores, damos la opción de que el verdadero protagonista del deporte, que es el fan, pueda participar. La forma que tenía hasta ahora de hacerlo era pagando el carné de socio, ir a los partidos o consumir las plataformas digitales para ver los partidos. Se limita a pagar por seguir a su equipo o a sus jugadores preferidos”. Y en este sentido, sigue Martínez, “nuestra plataforma democratiza el acceso a la industria, de manera que el retorno que obtienen los propietarios de *tickets* deportivos no es solo en metálico sino emocional, como votar para elegir una segunda equipación, tomar decisiones en temas deportivos... Y esto es importante porque no somos un fondo de inversión ni un instrumento financiero sino una plataforma que conecta aficionados con la industria del deporte, y lo hacemos con un sistema que sin el *blockchain* sería imposible porque es trazable y seguro”.

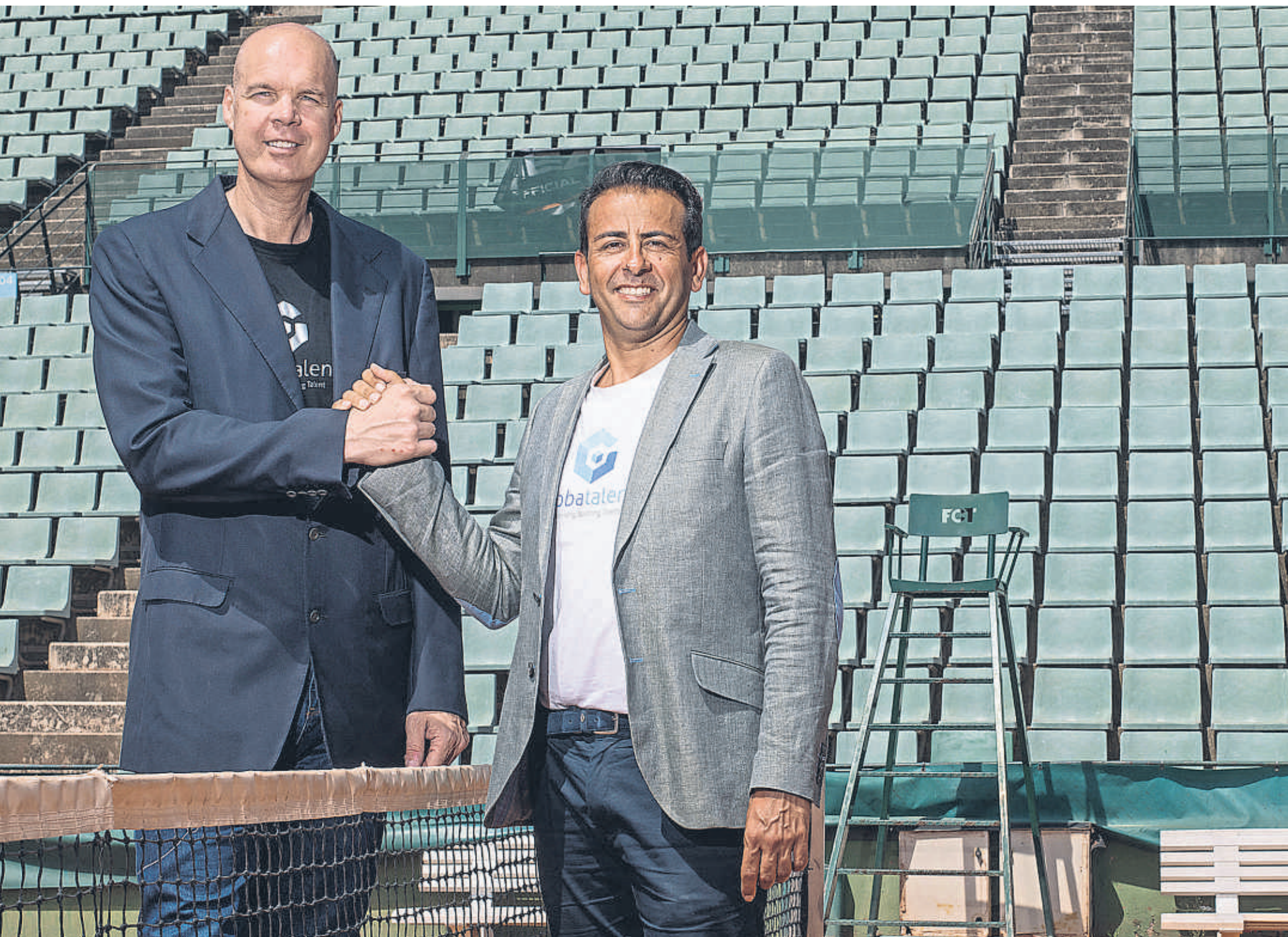


Ferran Martínez y Sunil Bhardwaj, el pasado mes de junio en el Museo del Tenis Catalán, tras firmar un acuerdo entre la Federación Catalana de Tenis (FCT) y Globatalent.

EB Tech Challenge, tecnología y deporte

Euroleague Basketball y La Salle Campus Barcelona-URL se unieron hace dos años para crear el EB Tech Challenge. Su objetivo es identificar una tecnología innovadora y disruptiva desarrollada por *start-ups* que tenga potencial para ofrecer una nueva experiencia a los fans del deporte y generar nuevas fuentes de ingresos para la organización deportiva profesional. Las 10 'start-ups' elegidas entran en el programa de una semana donde expertos de Euroleague los guían para adaptar sus soluciones innovadoras a la industria deportiva profesional. Los asistentes también tienen acceso a sesiones de networking y conferencias de expertos. En estos dos años han pasado por el programa proyectos como Watchity, una plataforma ágil de producción de videos en vivo para canales digitales que simplifica la creación de videos en directo usando las cámaras de los móviles y herramientas de edición web fáciles de usar. Neo360, cuya tecnología permite controlar completamente la velocidad, dirección y frame de video en dispositivos móviles y pantallas táctiles de gran formato. NFCsound, que usa tecnología de ultrasonido para involucrar

a los fans a través del sonido sin internet o Wi-Fi. NGAGE, una plataforma de Fan Engagement y Sponsor Management basada en la nube que permite a los equipos y patrocinadores crear competiciones divertidas centradas en los fans utilizando prácticamente cualquier juego. OpenSponsorship, un 'marketplace' que conecta marcas con atletas, equipos y eventos, con Inteligencia artificial. Dynamitick, que se presentó a la pasada edición, es una solución dinámica de precios para entradas que trabaja con algoritmos que tienen en cuenta una amplia gama de variables para estimar la demanda y calcular el mejor precio para cada producto o servicio vendido por el club. También se presentó este año, Kiswe Mobile, un kit de herramientas de producción en la nube que permite a los comentaristas remotos crear secuencias de audio y video personalizadas. O Snapify que a través de sensores conectados rastrean el movimiento de la multitud y recopilan 16 tipos de datos como sonido, luz y ambiente. Estos datos se analizan utilizando IA y algoritmos de aprendizaje automático para comprender el comportamiento y las emociones de los aficionados.



Claudio Valdés

La idea es acercar deportistas y fans pero también dar oportunidades a los primeros. “Cuando entras en nuestra plataforma, ves una serie de proyectos deportivos, sobre todo de talentos jóvenes”, señala Martínez. “En ocasiones, hay talentos que se pierden por culpa de la falta de recursos económicos. No-

sotros damos la opción de que esto no ocurra y que si el deportista no llega a la elite no sea por una cuestión de dinero. Por eso decimos que tenemos un instrumento para democratizar el acceso a financiación tanto a deportistas como a clubes”.

En estos momentos, en Globalent está el

joven tenista David Vega, que se compromete a devolver a sus seguidores el 18% de los premios ATP que consiga desde enero de 2021 a diciembre de 2030. También, el ex piloto de Fórmula 1, Dani Clos; los corredores de moto Miquel Pons y Marc Vich; el karateka Dani Redondo y el club Zentro Basket Madrid. Pero la plataforma también acoge los *e-sports*, con el equipo eSports GBT Asia Team, que permitirá a los inversores votar sobre la equipación y ofrecerá clases virtuales, entre otros beneficios.

Todos ellos han pasado por un proceso de selección, tras darse de alta en la plataforma de forma privada. Un experto validador -“tenemos 80 validadores, que son gente de prestigio en el mundo del deporte”-, explica Bhardwaj, estudia cada caso y emite su opinión. El objetivo de Globalent es acabar el año con 12 campañas y a partir de 2020 ir creciendo. “Tenemos bastantes solicitudes, pero queremos ir paso a paso”, asegura Bhardwaj que recuerda los próximos retos: aumentar la tasa de crecimiento, que ahora está en un 40% mensual, y crecer en usuarios, “la mayoría, asiáticos, seguidos de europeos y de latinoamericanos”.

En esta estrategia de crecimiento, el pasado mes de junio firmaron un acuerdo con la Federación Catalana de Tenis (FCT) y están a punto de cerrar otro en Taiwán para deportistas asiáticos.

La UPF controla el partido

El pasado mes de julio, Adrià Arbués, Coloma Ballester y Gloria Haro, miembros del Departamento de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de la Universitat Pompeu Fabra, ganaron el Best Paper Award en la Conferencia Internacional de Investigación ICAIS 2019, celebrada en París. Su propuesta: “Diseñar un sistema de seguimiento de jugadores en secuencias extraídas sobre la cámara de retransmisión sin ningún coste extra de material”, afirma Adrià Arbués, primer autor del trabajo. “Cabe mencionar que ningún partido del último siglo se registró bajo estas condiciones, así que este método podría servir, potencialmente, para recuperar los datos de ‘tracking’ de partidos ya disputados”, añade el investigador.

La liga de baloncesto estadounidense, NBA, ya tiene un sistema de cámaras instalados en todos los pabellones que hacen un seguimiento de los jugadores en pista. Los datos son procesados y analizados por los equipos de Ciencia de Datos de cada club, para mejorar el rendimiento del equipo mediante la detección de tendencias individualizadas o patrones de comportamiento como

grupo. Son sistemas que ofrecen empresas como STATS o Second Spectrum, pero son muy caros para los presupuestos europeos. El trabajo forma parte de la investigación doctoral de Adrià Arbués, “en particular, el ámbito de investigación de mi tesis es la aplicación de técnicas de visión por ordenador y ‘deep learning’ para analizar el contenido de vídeos de deportes”. Para esta investigación, se han aprovechado dos modelos existentes de redes neuronales: OpenPose para la detección de personas y la detección de sus partes del cuerpo, y VGG19 entrenada, a priori, para la clasificación de imágenes. El trabajo aún no puede servir a los equipos para extraer conclusiones de rendimiento porque “primero, hay que mejorar la precisión del método”, asegura Arbués, que seguirá trabajando en sus dos pasiones, la ciencia y el deporte. Y es que este proyecto ha sido posible gracias a la base de datos de partidos de baloncesto provista por el FC Barcelona, club con el que Adrià Arbués colabora desde 2017: “El año pasado fui entrenador y esta temporada empezaré a especializarme tan solo en el campo de ciencia de datos”, concluye.