

Aplicaciones de Deportes en Línea

Destacado

¿Te gustaría hacer una carrera profesional a partir de tu amor por los deportes? La formación para convertirte en programador/a de aplicaciones deportivas requiere de mucha capacitación en programación, pero la capacidad de crear nuevas experiencias de fanáticos también está evolucionando con la última tecnología y el software.

Conexión Personal

Un/a programador/a de aplicaciones deportivas crea soluciones para cualquier cosa, desde entrenamiento hasta administración de torneos, ligas de fantasía, entretenimiento para fanáticos y compra de boletos. Convertirse en programador/a de aplicaciones deportivas consiste en crear una experiencia en línea para los fanáticos del deporte o equipos que utilizan la última tecnología y herramientas:

- ¿Te gustan los deportes?
- ¿Te interesa aprender a programar?
- ¿Te preocupa crear una gran experiencia de usuario?
- ¿Te interesa cómo la última tecnología es capaz de mejorar las aplicaciones deportivas?

Otras Conexiones

Aún si no te conviertes en programador/a de aplicaciones deportivas, existen muchas carreras profesionales diferentes que permiten aprovechar tu amor por los deportes para crear una experiencia para los fanáticos de los deportes, incluyendo:

- Trabajar como comentarista de deportes
- Escribir artículos deportivos
- Proporcionar actualizaciones de los equipos en las redes sociales como coordinador/a de redes sociales deportivas
- Usar datos para encontrar al próximo mejor atleta como cazador/a de talentos
- Trabajar como analista o creador/a de contenido para eSports
- Programación de nuevas aplicaciones o tecnología de eSports
- Programación de nuevas tecnologías para mejorar la experiencia de los fanáticos en un estadio

Datos curiosos / "¿Sabías que...?"

Algunas curiosidades divertidas sobre aplicaciones deportivas y tecnología:

Según un informe de Google, la edad promedio de los usuarios de aplicaciones deportivas es de 36 años y los usuarios pasan un promedio de 50 minutos todos los días en aplicaciones deportivas.

[Leer más aquí.](#)

La tecnología está reemplazando a los hot dogs en los estadios deportivos: Los Sacramento Kings tienen la arena más avanzada tecnológicamente, la Golden 1 Center. Están utilizando la tecnología en todas las formas imaginables para mejorar la experiencia de los visitantes. "Si un niño deja caer un hot dog, por ejemplo, en la mayoría de los casos el niño estará molesto, los padres estarán molestos porque tienen que hacer cola y comprar otro hot dog, y hay un hot dog en el piso, pero aquí, ya sea que estemos siguiendo desde nuestras redes sociales o a través de uno de nuestros servicios para los visitantes, o una cámara, o un robot, podremos ser capaces de entregar ese hot dog en momentos." [Leer más aquí.](#)

La realidad aumentada hace a los/as fans profesionales: Las principales ligas profesionales están usando tecnología de la realidad aumentada para que los/as fans puedan incrementar su experiencia en los juegos e incluso tengan un entorno profesional deportivo en casa. La MLB Ballparks app, por ejemplo, muestra información detallada sobre cada jugador/a para que incluso los/as fans en los asientos con sangrados de nariz puedan apuntar sus teléfonos al campo de juego y obtener estadísticas deportivas del/la jugador/a. [Leer más aquí.](#)

Aplicaciones de Deportes en Línea



Conexión con STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)

Estas son algunas de las formas en que las nuevas tecnologías emergentes están transformando la programación de aplicaciones deportivas:

- El 5G abre nuevas posibilidades para los fanáticos de los deportes en el estadio: Con un estado latente más bajo y velocidades más altas, el 5G abre las posibilidades para que los fanáticos de los deportes en un evento se beneficien de una gran cantidad de información en tiempo real, incluyendo repeticiones instantáneas en su teléfono, actualización de boletos, pago de estacionamiento, llegar a sus asientos asignados, ordenar alimentos y bebidas, comprar mercancía oficial, todo con una aplicación destinada para ello. EL 5G también soporta Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (VR), por lo que los fanáticos pueden usar una aplicación para tomar una "foto" con su jugador favorito o ver hologramas de jugadores en el campo a través de su teléfono. [Leer más.](#)
- La inteligencia artificial está cambiando las transmisiones en vivo: La inteligencia artificial (IA) está aprendiendo deportes y ahora se puede usar para automatizar la transmisión en vivo y el análisis predictivo. Incluso es capaz de extraer los aspectos más destacados del juego automáticamente en una aplicación móvil para que los fanáticos revivan los mejores momentos del juego o para que los atletas aprendan de sus errores. La IA entrena con miles de horas de grabaciones de video para aprender las "formas más eficientes de rastrear la acción." [Leer más.](#)
- Blockchain está mejorando las ofertas para los fanáticos de los deportes: Los deportes están recurriendo a Blockchain para mejorar la venta de boletos, la comercialización y la interacción de los fanáticos. Las aplicaciones móviles impulsadas por Blockchain están "proporcionando una solución contemporánea de venta de boletos para los fanáticos", lo cual facilita la distribución y descarta la posibilidad de replicación de boletos. También se han programado plataformas de involucramiento de fanáticos impulsadas por Blockchain. "Los usuarios pueden participar en votos para las decisiones del club, así como usar tokens para acceder al contenido y recuerdos." Otra plataforma ofrece "tarjetas de intercambio de jugadores basadas en blockchain" que se utilizan para jugar al fútbol de fantasía. [Leer más.](#)
- Las aplicaciones traen el entrenamiento de clase mundial a casa: las aplicaciones móviles que usan inteligencia artificial y aprendizaje automático pueden desbloquear el potencial de todos/as los/as jugadores/as, aficionados/as y profesionales por igual. La NBA, con la compañía de inteligencia artificial HomeCourt, lanzó una aplicación móvil para jugadores/as de todos los niveles que proporciona análisis en tiempo real sobre cosas como velocidad, salto vertical, tiempo de lanzamiento y manejo de la pelota. Luego, HomeCourt crea programas de entrenamiento personalizados y ofrece a los/as jugadores/as la oportunidad de participar en desafíos relacionados con la NBA, como concursos de tiro y simulacros de entrenamiento. Lee más sobre la aplicación que trae la experiencia de la NBA a casa, [aquí.](#)

Artículos, videos y podcasts de interés

Mira esta [TED talk](#) de un jugador de la NFL sobre cómo la realidad aumentada cambiará los deportes.

Lee [este artículo](#) sobre un plan de estudios de programación de aplicaciones que Apple lanzó para estudiantes de high school.

Ve [este video](#) para aprender más sobre cómo es un día en la vida de un/a desarrollador/a de apps en una empresa emergente.

[Aprende más](#) sobre las tendencias más importantes para las aplicaciones móviles, desde la integración de tecnología portátil hasta el aprendizaje automático.

Aplicaciones de Deportes en Línea



El Viaje para Convertirse en Programador/a de Aplicaciones Deportivas en Línea

Quizá no te hayas dado cuenta ahora, pero el conocimiento y las habilidades que estás desarrollando a través de tu pasión por los deportes en high school podría llevarte a trabajar en deportes y aplicaciones en línea en un futuro.

Lee sobre cómo la pasión de una persona por las ligas de fantasía lo llevó a crear su propia empresa emergente de aplicaciones deportivas:

Sanzar Adnan Alam creció en una familia de negocios y siempre aspiró a hacer algo propio. Completó una Licenciatura en Computación y una Maestría en Seguridad Cibernética y trabajó como programador de aplicaciones móviles hasta que decidió enfocarse en una empresa emergente de aplicaciones deportivas.

Sanzar ya había desarrollado una aplicación deportiva que había fracasado en el pasado, pero eso no lo detuvo. Él creía que todo se debía a que era el momento equivocado. Sanzar había jugado en ligas deportivas de fantasía desde high school y estaba "enganchado desde el primer día." Por lo tanto, quería programar una aplicación de deportes de fantasía, pero tenía que encontrar el momento perfecto. "Esperando el momento perfecto para lanzarla, empecé a planificar y programar una plataforma local de deportes de fantasía ... pero decidí no hacerlo y solo publiqué una aplicación de prueba predictiva para Android enfocada en la Copa Mundial de fútbol... solo para probar el mercado. No hicimos mercadeo y teníamos alrededor de mil usuarios. Lo tomamos como una pequeña victoria." A partir de ahí, construyó un equipo de programación y lanzaron una aplicación gratuita de deportes de fantasía. "Con los comentarios de los usuarios y la experiencia adquirida", lanzaron Team Plan, una plataforma deportiva de fantasía con concursos pagados.

Sanzar le atribuye el crecimiento de su aplicación a ser un fanático de los deportes. "Ser un fanático de los deportes y un ávido jugador de deportes de fantasía me ayudó mucho a entender las necesidades de nuestros usuarios actuales junto con formas de atraerlos a nuestra plataforma." El consejo de Sanzar a aquellos que quieren seguir sus pasos es "dar el primer paso y persistir. ¡Cualquier cosa es posible si perseveras!"

Lee más sobre la historia de Sanzar [aquí](#).

Lee sobre un fanático de los deportes que quería poder ver toda la información relevante sobre su equipo en un solo lugar, y llevó a su propia compañía de programación de software para aplicaciones deportivas:

Mark Allan era un fanático del Manchester United, pero no fue capaz de encontrar una aplicación que "ofreciera toda [la información del equipo] y que me hiciera sentir adecuadamente en contacto con mi propio club." Por lo tanto, decidió "aprender lo básico de la programación" mediante la construcción de una aplicación para sí mismo. Sus amigos comenzaron a preguntarle por ella, por lo que la puso en la tienda de Windows Phone y "fue como una avalancha desde ese momento." Escaló rápidamente de un puñado de usuarios hasta 200,000 visitas por hora. Ahora es dueño de una compañía de programación de software que está "en camino de programar una aplicación de Windows Phone para casi todos los clubes profesionales de fútbol en Gran Bretaña."



Aplicaciones de Deportes en Línea



La aplicación de Mark se diferencia porque está construida por un fan para los fanáticos. "El punto es que están programadas desde el punto de vista de los fanáticos y proporcionan algo de valor incluso cuando los clubes tienen una aplicación oficial propia... estoy seguro de que serías capaz de programar una aplicación deportiva sin ser fan, pero no estoy seguro de que sea una buena idea. Por ejemplo, yo podría crear aplicaciones para equipos de fútbol americano, pero como no sigo el deporte, no tendría una idea adecuada de lo que buscan los fanáticos y probablemente no tendría la dedicación necesaria para actualizar y mantener los datos. Terminaría como otra aplicación cualquiera de alimentación de datos."

Leer más sobre la historia de Mark [aquí](#).

