

# Reto 1: Diseño de una experiencia digital en los pabellones deportivos.

## Objetivo

Conseguir que los asistentes a los partidos de balonmano en el Polideportivo Municipal vivan una experiencia inmersiva gratificante gracias a la aplicación del diseño de servicios y del uso de aplicaciones digitales.

## Información de contexto

El polideportivo municipal es usado por varios equipos de la ciudad, no es propiedad de ninguno de los clubes que en la actualidad disputa sus partidos en la cancha. El recinto NO PUEDE ser personalizado por los equipos, pues supone una fuerte inversión el montaje y desmontaje de esta personalización. Cómo complejidad añadida nos encontramos con un recinto que no cuenta con un equipamiento moderno como videomarcadores, sistemas de sonido avanzados, iluminación inmersiva...

## Problema

La pérdida de tracción del balonmano durante los últimos años ha supuesto una sensible reducción del público asistente a los partidos. El sentimiento de pertenencia y el interés por el deporte en sí como por los equipos más pequeños, sus integrantes y su trayectoria se ha visto mermado.

## Oportunidades

Activación, dinamización y fidelización del público a través de una propuesta que impacte positivamente no sólo sobre el índice de asistencia, sino que retenga a un volumen representativo del mismo horas adicionales al evento, siendo indiferente si estas se desarrollan antes o después del encuentro.

## Reformulación del reto

¿Cómo podríais activar al público a través del diseño de servicios y el uso de aplicaciones digitales?

- Incrementar el índice de asistencia a los partidos.
- Retener a un volumen representativo del mismo durante los tiempos diferentes al de juego.
- Incrementar su interés en el contexto deportivo (el balonmano en sí).
- Incrementar su interés en el contexto humano (los jugadores, su trayectoria y sus historias personales).
- Mejorar las infraestructuras a mínimo coste.

**NO OLVIDES EL OBJETIVO PRINCIPAL: EL PABELLÓN DEBE DE MEJORAR CON SOLUCIONES DIGITALES**