

IX CONVOCATORIA DE AYUDAS A LA INVESTIGACIÓN CÁTEDRA REAL MADRID-
UNIVERSIDAD EUROPEA



Primero. Objeto

Es objeto de la presente convocatoria regular el procedimiento de concesión, en régimen de publicidad, objetividad y concurrencia competitiva, de ayudas financieras para la realización de proyectos de investigación de excelencia relacionados con el deporte, en el marco de colaboración de la Escuela Universitaria Real Madrid – Universidad Europea.

Segundo. Tipos de proyectos y duración

Los proyectos de investigación podrán ser tanto de investigación básica como de investigación orientada o aplicada. En este último caso el desarrollo de los mismos deberá resultar de utilidad para la creación o mejora de productos, procesos y servicios.

Los proyectos encuadrados en las [líneas temáticas](#) podrán presentarse como proyectos individuales o como proyectos coordinados. Los proyectos coordinados, que deben tener una aproximación multidisciplinar, estarán constituidos por dos o más subproyectos a cargo de otros tantos equipos de investigación, de distintas entidades o de la misma entidad, siempre que pertenezcan a diferentes departamentos, institutos de investigación o centros de investigación. Los proyectos coordinados son proyectos de investigación en sí mismos, en los que cada subproyecto participa en tareas específicas y complementarias de un proyecto global.

En caso de que en el proyecto participen entidades diferentes, la entidad beneficiaria será aquella a la que pertenezca el investigador principal del proyecto coordinado. En los proyectos que se presenten como coordinados deberá justificarse adecuadamente la necesidad

Los proyectos que se presentan en esta convocatoria tendrán un periodo máximo de ejecución de un año con cargo a la presente convocatoria. En el caso concreto de esta convocatoria, el plazo de ejecución de los proyectos está establecido desde el 1 de julio de 2017 al 30 de junio de 2018, independientemente de la fecha de firma del convenio al que se hace referencia en el punto décimo.

Tercero. Beneficiarios

Podrán ser solicitantes y beneficiarias de las ayudas, de la presente convocatoria, todas aquellas universidades y entidades que tengan actividad y finalidad investigadora, personalidad jurídica propia y capacidad suficiente de obrar.

Podrán presentar proyectos, como investigadores, directores o responsables de la ejecución científico-técnica, las personas físicas con capacidad investigadora integradas en la plantilla de las entidades mencionadas en el párrafo anterior.

Las entidades solicitantes deberán contar con la infraestructura, medios y equipamiento suficiente para el desarrollo del proyecto o actividad para el que soliciten la ayuda, en las condiciones señaladas en cada uno de los apartados de la presente convocatoria.

El investigador principal del proyecto debe cumplir los siguientes requisitos:

- ✚ Estar en posesión del título de doctor.
- ✚ Tener vinculación laboral con el centro solicitante y encontrarse en situación de servicio activo.
- ✚ Contar con experiencia investigadora en los campos de la convocatoria, avalada por la dirección o participación en proyectos de investigación financiados por entidades de reconocido prestigio y que hayan dado lugar a publicaciones científicas, preferentemente internacionales y sometidas a revisión.
- ✚ Haber cumplido satisfactoriamente con los objetivos en caso de haber disfrutado de Ayudas de la Cátedra en anteriores convocatorias.

Los investigadores principales deberán cumplir dichos requisitos el día de publicación de la presente resolución.

<p>Cuarto. <i>Requisitos generales</i></p>	<p>Los proyectos que se presenten habrán de ser <u>originales e inéditos</u> y estar presididos por un carácter claramente innovador. En la Memoria del proyecto se deberá poner de manifiesto de forma detallada la novedad y avance que se espera aportar al correspondiente campo de investigación.</p> <p>Ni el investigador principal ni ningún miembro del grupo de investigación podrán figurar como investigadores en más de un proyecto de los presentados a esta convocatoria.</p> <p>La Memoria debe mencionar las solicitudes de ayuda financiera que se hayan hecho a otras instituciones.</p>
<p>Quinto. Forma y plazo de presentación</p>	<p>La solicitud deberá ser enviada mediante correo electrónico, a la dirección proyectosrealmadriduem@universidadeuropea.es, utilizando el formato previsto en los impresos de solicitud que figuran en el Anexo II de esta convocatoria.</p> <p>Dicho modelo podrá asimismo ser descargado de la página web http://realmadrid.universidadeuropea.es/catedra-real-madrid</p> <p>**La fecha límite para la presentación de solicitudes será el día 16 de junio de 2017 a las 5:00h. A la dirección de correo indicada más arriba se remitirán, asimismo, las consultas relacionadas con la presente convocatoria.</p> <p>Una vez recibida la solicitud, en tiempo y forma, se enviará al investigador principal el correspondiente acuse de recibo, con un número de referencia que deberá ser utilizado en cualquier comunicación ulterior con la UNIVERSIDAD EUROPEA.</p> <p>En ningún caso se aceptarán las solicitudes incompletas o que incumplan los requisitos de tiempo y forma. Las solicitudes deberán presentarse con la siguiente documentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ <i>Impresos de solicitud del proyecto</i>, cumplimentado en todos sus apartados, incluyendo el presupuesto y la memoria científico-técnica del mismo. ✚ <i>Currículum vitae</i> de todos los miembros del grupo investigador, de acuerdo con el modelo normalizado del Ministerio de la Secretaría de Estado de Investigación, Desarrollo e Innovación Ciencia e Innovación del Ministerio de Economía y Competitividad.
<p>PRESENTACIÓN EN SGI</p>	<p><i>Los solicitantes deberán tramitar la CARTA del Vicerrector de Política Científica a través del Servicio de Gestión de la Investigación (aportando el Documento IMPRESO DE SOLICITUD DEL PROYECTO (MODELO NORMALIZADO)).</i></p> <p><i>El plazo interno para dicho trámite será el 12 de junio de 2017.</i></p>
<p>Sexto. Conceptos susceptibles de ayuda.</p>	<p>Las ayudas podrán financiar hasta el 100 por 100 de los costes marginales del proyecto. Se considerarán costes marginales aquellos que se originan exclusivamente por el desarrollo de las actividades correspondientes a la realización del proyecto.</p> <p>Las ayudas se concederán para los siguientes conceptos:</p> <p>a) Costes de personal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal contratado temporalmente para su participación en el proyecto, ajeno al vinculado de forma permanente con el organismo solicitante. • Becas convocadas con cargo al proyecto. <p>En ningún caso se admitirán costes en concepto de complementos salariales al personal en plantilla.</p> <p>b) Costes de ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de pequeños equipamientos científico-técnicos • Material bibliográfico • Material fungible • Viajes y dietas <p>c) Costes indirectos: hasta un 15 por 100 de los costes directos totales concedidos a los proyectos.</p>

LÍNEAS TEMÁTICAS DE INVESTIGACIÓN

Los proyectos deberán acomodarse necesariamente a las siguientes líneas temáticas:

NEW MEDIA

- Cómo los nuevos medios están cambiando la forma de consumir deporte y cómo surgen nuevas vías de comunicación de los fans con sus clubes/ídolos.
- Entendimiento de cómo Internet ha revolucionado la televisión, transformando la tecnología, los contenidos, las compañías, los hábitos de los consumidores y los modelos de distribución. La personalización de la oferta a estos cambios.
- Creación de la marca personal de los deportistas apoyándose en las redes sociales.
- Los derechos de transmisión – un negocio a la alza. Las ventajas de la negociación colectiva frente a la negociación por clubes.
- La evolución de las redes sociales desde la comercialización con antelación de un evento al seguimiento del mismo, fuente de información e interacción con el evento deportivo.
- Comunicación corporativa: los deportistas como portavoces y líderes de opinión de los clubes. La creación de contenidos propios interesantes por parte de los clubes, equipos y deportistas

TECNOLOGÍA

- Cómo la tecnología está cambiando la forma de consumir deporte dentro y fuera del estadio.
- Como la tecnología está ayudando a evolucionar los métodos de entrenamiento.
- Cómo ayuda la tecnología al deporte amateur y de masas.
- Aplicación de la tecnología a la gestión de instalaciones/organizaciones deportivas.
- Wearables en el deporte profesional y amateur.
- El concepto de la gamificación y el deporte como juego social.
- Análisis de datos, análisis de la competición (con el uso de la tecnología) descouting.
- Big data

MARKETING Y PATROCINIO

- Los planes de expansión de las principales ligas y clubes en el Mundo. La llegada de deportes americanos a Europa.
- La globalización de las marcas y de las estrategias de patrocinio.
- El crecimiento de nuevas marcas que amenazan la hegemonía de otras marcas clásicas.
- El caso de las marcas como percutores de la nueva forma de comunicar a través de la generación de contenidos
- Cómo se busca mayor rentabilidad de los valores.
- Cómo las marcas buscan para sus patrocinios a los deportistas que tengan más presencia e influencia en redes sociales.
- Cómo las marcas buscan rentabilidad de la inversión, con objetivos cuantificables.
- Desarrollo de nuevas métricas en las estrategias globales de marketing.
- Cómo crece la conexión wifi en estadios y pabellones como herramienta de marketing.
- Cómo las empresas aceleran su participación y apoyo en eventos deportivos.

EJERCICIO COMO MEDICINA/PRESCRIPCIÓN DE EJERCICIO

- El auge de la actividad física cómo medio para tener la salud y el bienestar social.
- El ejercicio físico como tratamiento y prevención de patologías concretas.
- El impacto social del deporte para la sanidad y la esperanza de vida.
- Unidades de ejercicio en los hospitales.
- Impacto económico del ejercicio físico en ahorro de gasto sanitario.

EL IMPACTO DEL DEPORTE EN LA ECONOMÍA Y EN LA SOCIEDAD

- El impacto que tiene la industria deportiva para la economía de un país en términos de empleabilidad, PIB, sanidad, etc.
- El impacto de un evento mundial deportivo.
- Evolución de las empresas y organizaciones deportivas. De la amateurismo a la profesionalización de la industria deportiva.
- Desarrollo urbano paralelo al desarrollo deportivo. El legado de los grandes eventos deportivos.
- El voluntario como pieza fundamental en el desarrollo de un gran evento deportivo.
- Mujer y deporte



ENTRENAMIENTO, NUTRICIÓN Y SUPLEMENTACIÓN EN EL DEPORTE.

- Avances científicos en la búsqueda del máximo rendimiento al que puede llegar la raza humana. Los records de los deportistas.
- Impacto del alto rendimiento en la salud de los deportistas
- Coaching deportivo.
- El entrenamiento mental.
- El incremento del número de deportistas amateur como impulsor del surgimiento/desarrollo de nuevas áreas en el campo de la salud y de la nutrición.
- Tendencias en el ámbito del entrenamiento cómo el crossfit o cómo las que indica la ACSM para el 2016 en el mundo del fitness: 1. Tecnología portátil. 2. Entrenamiento Peso Corporal. 3. HIIT. 4. Entrenamiento de Fuerza. 5. Educación, Certificación y Experiencia de los Profesionales del fitness. 6. Entrenamiento personal. 7. Entrenamiento funcional. 8. Programas de entrenamiento para adultos y mayores. 9. Ejercicio y pérdida de peso. 10. Yoga. 11. Entrenamientos personales en grupo 12. Promoción de la salud en el lugar de trabajo. 13. Wellness Coaching. 14. Actividades al aire libre. 15. Entrenamiento específico deportes. 16. Rodillos de flexibilidad y movilidad. 17. Aplicaciones móviles de ejercicios. 18. Entrenamiento en circuito. 19. Core training. 20. Medición del resultado.
- Diferentes sistemas de entrenamiento: Entrenamiento concurrente. Periodización inversa.
- Ergogénesis deportiva.
- Efectos ergogénicos de la cafeína, aminoácidos, antioxidantes no vitamínicos. Dietas disociadas.
- Intervención actividad física-nutrición-psicología en tratamiento de patologías metabólicas