

ACTIVIDAD	MARKETING DEPORTIVO 2.0: DISEÑANDO LA ESTRATEGIA ÓPTIMA (B-Learning)
CLAVE LOCALIDAD/EDICIÓN	2011.00.1.06 Mérida
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adquirir y compartir conocimientos, experiencias y habilidades que permitan una óptima planificación, gestión e implantación del marketing en los servicios públicos de índole social (en especial los deportivos), mejorando así la captación y fidelización de los usuarios, así como la de los colaboradores. ▪ Conocer la metodología de análisis de mercados y desarrollo de planes de marketing deportivo, así como las herramientas para gestionar la rentabilidad de la imagen y evaluarla. ▪ Aprender la metodología para emprender, mejorar la atención a usuarios y proveedores, el uso de las tecnologías de la información y cómo cuidar el protocolo de los eventos deportivos.
CONTENIDO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Marketing mix de los servicios deportivos: concepto, características y aplicación. 2. Coaching deportivo: claves para el éxito. 3. Estrategias de persuasión en el servicio deportivo. 4. Comunicación corporativa: dando valor a nuestra organización. 5. Estudio de mercados, gestión de información y plan de marketing. 6. Sponsoring & mentoring: rentabilizando la imagen. 7. Evaluando las inversiones en el deporte. 8. Emprendimiento y recursos para su desarrollo. 9. Las TICs como herramientas de marketing en los servicios deportivos. 10. Protocolo en la gestión de los eventos deportivos. 11. Atención al ciudadano de los servicios deportivos y la gestión de quejas.
PLAZAS	100
DESTINATARIOS	<p>Empleados públicos de las Entidades Locales: Dinamizadores Deportivos, Técnicos y Auxiliares de los Espacios para la Creación Joven y monitores deportivos.</p> <p>Empleados públicos de la Junta de Extremadura: Técnicos y Auxiliares de los Espacios para la Creación Joven, Periodistas, Técnicos de turismo, y animadores socioculturales.</p>
CRITERIOS ESPECÍFICOS DE SELECCIÓN	Tendrán preferencia los Dinamizadores Deportivos y los Técnicos y Auxiliares de los Espacios para la Creación Joven.
METODOLOGÍA DIDÁCTICA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metodología de aprendizaje Blended Learning, que combina sesiones presenciales con actividades E-Learning. ▪ Sesión inicial en formato presencial para la presentación de la actividad y de la plataforma de aprendizaje on-line. ▪ La participación en la actividad conlleva la realización de todas las actividades, sesiones y tareas planificadas. ▪ Las horas destinadas a la actividad se distribuirán entre sesiones presenciales y actividades E-Learning.
CALENDARIO Y LUGAR	<p>Periodo on-line: de 10 a 31 de octubre</p> <p>Sesiones presenciales: Días 10, 18 y 26 de octubre</p> <p>Mérida</p>
HORARIO	<p>Horario de las sesiones presenciales:</p> <p>De 9:00 a 14:00 horas</p> <p>y de 16:00 a 18:00 horas todos los días</p>
DURACIÓN	50 horas
FINANCIACIÓN	Fondos de Formación para el Empleo en las Administraciones Públicas. Interadministrativo