



Endurance DIRECTRICES PARA LA INCORPORACIÓN

IO4



The banner features the Endurance logo at the top left, the word 'endurance' written vertically in a stylized font, and a photograph of a man in a suit performing a parkour move. At the bottom, it says 'ENDURANCEPROJECT.EU' and includes the Erasmus+ logo.

CONTENIDO

Sobre el proyecto ENDURANCE	3
Introducción a las directrices y la metodología ENDURANCE	4
Metodología para la implementación	¡Error! Marcador no definido.
A. Directrices generales para implemetar las herramientas ENDURANCE	5
Usabilidad	5
Grupo objetivo.....	¡Error! Marcador no definido.
Implementación de la formación	¡Error! Marcador no definido.
Métodos de aprendizaje.....	7
Logística	8
B. Notas orientativas para los módulos de formación de ENDURANCE	8
B.1 Gestión y autoliderazgo	9
B.2 Lo esencial de la gestión de proyectos para los aspirantes a empresarios del deporte	10
B.3 Marketing.....	13
B.4 Habilidades digitales	15
B.5 HABILIDADES DE INNOVACIÓN - ¿CÓMO APROVECHAR LA INNOVACIÓN EN EL DEPORTE PARA LA EMPRESA	17
B.6 ECONOMÍA Y FINANZAS.....	20
B.7 BRANDING.....	22
B.8 CREACIÓN DE UNA EMPRESA	24
Recomendaciones de pilotaje ENDURANCE	26
Recomendaciones.....	27
Casos de estudio	28
Investigadores.....	¡Error! Marcador no definido.
Aviso legal	¡Error! Marcador no definido.

SOBRE EL PROYECTO ENDURANCE

El deporte ha sido la actividad recreativa más popular durante siglos, siendo un elemento importante de la sociedad. El espíritu empresarial también ha estado arraigado en las sociedades desde siempre, ayudando a las personas a crecer social y económicamente. Europa está invirtiendo mucho en Educación Empresarial (EE) para sostener el crecimiento económico y la inclusión social. La UE también reconoce la necesidad de reinventar la forma de identificar, enseñar y fomentar el espíritu empresarial. Los vínculos entre el deporte y el espíritu empresarial son múltiples, pero rara vez se reconocen ni se aprovechan. Rara vez se encuentran juntos en la educación y formación profesionales (EFP) como ámbitos efectivamente conectados con vínculos sinérgicos: de ahí la necesidad de competencias empresariales muy necesarias debido a la baja EE en las disciplinas orientadas al deporte y a la falta de formación empresarial a medida

ENDURANCE "replantea" la enseñanza y el aprendizaje del espíritu empresarial basándose en las complementariedades y los puntos en común entre el deporte y el espíritu empresarial, como la determinación, la perseverancia, la confianza en uno mismo, la resistencia, el respeto de las reglas, el juego en equipo, la confianza en uno mismo, la competición, el éxito/fracaso, etc.

El objetivo de ENDURANCE es reavivar el espíritu empresarial y modernizar la forma en que se aborda el espíritu empresarial en la EFP y para:

- 1) Trazar un mapa de las dinámicas del deporte y el espíritu empresarial, los rasgos comunes y los vínculos para las carreras sostenibles de los alumnos en los sistemas de EFP y deportivo.
- 2) Desarrollar la capacidad de formación empresarial de ENDURANCE y herramientas a medida.
- 3) Establecer una plataforma interactiva en línea de Recursos Educativos Abiertos (REA) para la formación ENDURANCE (aprendizaje virtual y semipresencial).
- 4) Mantener los resultados y promover su asimilación en los ecosistemas de la EFP y el deporte.
- 5) Hacer avanzar el discurso sobre el espíritu empresarial a nivel político con el Libro Verde ENDURANCE.

Encontrarás más información sobre ENDURANCE en la página web del proyecto:

www.enduranceproject.eu

INTRODUCCIÓN A LAS DIRECTRICES Y METODOLOGÍA ENDURANCE

Las Directrices para la asimilación se basan en la experiencia de los socios en la aplicación de la iniciativa ENDURANCE hasta el momento actual de su desarrollo. El documento proporciona las lecciones aprendidas y las mejores prácticas sobre cómo impartir el conjunto de herramientas ENDURANCE para que otras entidades educativas y de formación, así como otras organizaciones deportivas, puedan tomar la formación y las herramientas ENDURANCE e implementarlas en sus respectivos entornos. Las directrices son un auténtico "Manual de ENDURANCE" que incluye:

METODOLOGÍA DE APLICACIÓN;

- **Recomendaciones del pilotaje de ENDURANCE;**
- **Consejos sobre la mejor manera de impartir formación empresarial en entornos deportivos (casos de estudio).**

Las Directrices para la asimilación sirven de apoyo para la explotación y aplicación a organizaciones ajenas a la asociación ENDURANCE para que adopten e integren la formación en sus actividades.

Basándose en los resultados de los materiales educativos de formación ENDURANCE desarrollados y puestos a prueba, el consorcio consolida los resultados de la prueba y validación en el documento que incluye los comentarios de todos los grupos destinatarios y desarrolla directrices precisas para la formación futura.

Se incluyen detalles sobre aspectos operativos y organizativos, así como orientaciones para la dinámica de enseñanza y aprendizaje. El documento ofrece información para los formadores, recomendaciones sobre la estructura de los talleres, pistas sobre cómo combinar el contenido offline y online, directrices sobre el uso de la plataforma de Recursos Educativos Abiertos (REA) en entornos de aprendizaje mixto, directrices sobre la categorización del Marco Europeo de Cualificaciones (MEC) de ENDURANCE.

METODOLOGÍA PARA LA IMPLEMENTACIÓN

A. DIRECTRICES GENERALES PARA APLICAR EL KIT DE HERRAMIENTAS DE ENDURANCE

Las directrices ofrecen detalles sobre aspectos operativos y organizativos, así como sobre dinámicas de enseñanza y aprendizaje. El documento proporciona directrices para los formadores, recomendaciones sobre la estructura de los talleres, consejos sobre cómo combinar el contenido en línea y fuera de línea, directrices sobre el uso de la plataforma de Recursos Educativos Abiertos (REA) en entornos de aprendizaje mixto y directrices sobre la categorización del Marco Europeo de Cualificaciones (MEC) de la formación ENDURANCE.

USABILIDAD

Las presentes Directrices están diseñadas como un camino hacia la plataforma REA interactiva y abierta que alberga la formación ENDURANCE, una poderosa herramienta para potenciar el espíritu emprendedor en el ámbito del deporte. La formación a medida ENDURANCE y el conjunto de herramientas para mejorar el espíritu empresarial pueden ser aplicados por diversos proveedores educativos como parte de su cartera, ya sea en entornos educativos formales o no formales. El contenido innovador de la formación está diseñado para encender el espíritu emprendedor y proporciona nuevos materiales y herramientas de formación a medida, estableciendo vínculos operativos entre las características y los puntos en común del deporte y el espíritu emprendedor, en varias facetas, mentalidades y comportamientos. Algunos ejemplos de aplicación pueden ser:

Educación oficial	Universidades deportivas, escuelas deportivas, proveedores de EFP	El kit de herramientas educativas ENDURANCE puede integrarse en el plan de estudios de la entidad educativa como parte integrante o como curso independiente.
Educación no oficial	Federaciones, clubes, organizaciones o asociaciones deportivas	Los módulos ENDURANCE pueden aplicarse como un plan de estudios completo o adaptarse, de modo que parte de los conocimientos puedan utilizarse en la educación no formal en entidades deportivas.
Autoaprendizaje	Aletas, personas relacionadas con el deporte	El concepto ENDURANCE se centra también en cada persona relacionada con el deporte que quiera desarrollar sus habilidades empresariales. La plataforma educativa en línea está disponible

para el aprendizaje a ritmo propio y autoguiado en www.enduranceproject.eu .
Se ofrecen casos de estudios y perfiles de modelos de conducta como fuentes de inspiración y vínculos claros entre los materiales educativos y la práctica empresarial real. Se anima a los educadores que utilicen los materiales de ENDURANCE a utilizar también ejemplos de sus entornos para conectar a los alumnos con los conocimientos técnicos de la forma más sostenible.
También es posible utilizar sólo una selección (es decir, un módulo concreto o un conjunto de módulos) del conjunto de herramientas ENDURANCE, en función de sus objetivos específicos, su entorno y su grupo destinatario.

GRUPO OBJETIVO

El paquete de formación ENDURANCE se diseñó para el público de la EFP y de la EFP orientada al deporte, junto con atletas y profesionales del deporte que aspiran a encontrar nuevas vías profesionales como empresarios, con el fin de potenciar el espíritu empresarial en el sector del deporte destacando los puntos en común de estos dos campos y garantizando la comprensión de las estrategias y acciones empresariales básicas.

IMPLEMENTACIÓN DE LA FORMACIÓN

Sigue el concepto que se proporciona a continuación para cada módulo y, en función de tu grupo destinatario y tu audiencia, puedes aplicar la formación tal y como la ha desarrollado el equipo del proyecto ENDURANCE o adaptarla al grupo del que dispongas, utilizando los materiales más adecuados y la información adicional (casos de estudio, perfiles de modelos de conducta, resultados del mapeo, etc.) que se proporcionan.

ENDURANCE módulos de formación:

- Gestión y autoliderazgo
- Lo esencial de la gestión de proyectos para aspirantes a empresarios deportivos
- Marketing
- Habilidades digitales
- Habilidades de innovación - ¿cómo aprovechar la innovación en el deporte para la empresa?
- Economía y finanzas
- Marca
- Creación de empresas



Cada módulo de formación ENDURANCE consiste en:

- Video introductorio;
- Gamificación de la formación;
- Breve información sobre el módulo;
- Material educativo sobre el tema concreto – documentos, presentaciones e información adicional relacionada con cada esfera de interés;
- Glosario;
- Test de autoevaluación.

El material educativo está conectado lógicamente, y el equipo del proyecto ENDURANCE recomienda encarecidamente que los alumnos exploren todos los conocimientos educativos relacionados en la plataforma de formación con el fin de garantizar una amplia comprensión de todo el espectro del entorno empresarial con el objetivo de que este viaje educativo conduzca a oportunidades de negocio innovadoras.

MÉTODOS DE APRENDIZAJE

Seguir el concepto Según Gagne (1985) hay nueve pasos para que un método de aprendizaje tenga éxito. Este principio se utilizó cuando el equipo del proyecto creó el formato de formación ENDURANCE, e invitamos a los formadores de seguimiento a aplicarlo también en su trabajo:

1. Captar la atención: contar una historia, presentar un problema que hay que resolver y subrayar su importancia - explicar lo importante que es ser capaz de entender cómo piensan los empresarios y cuáles son los beneficios que pueden obtener de las habilidades y conocimientos adquiridos en entornos deportivos.
2. Proporcionar un objetivo de aprendizaje: esto permitirá a los alumnos comprender el propósito de estar allí: desarrollar sus habilidades empresariales para impulsar la empleabilidad, la innovación y la economía en nuestras sociedades.
3. Estimular el recuerdo de conocimientos previos: basarse en los conocimientos existentes (si los hay) y evaluar cualquier conocimiento previo.
4. Presentar el material: presentar los módulos, la secuencia y las herramientas de aprendizaje.
5. Orientar el aprendizaje: proporcionar ayuda cuando sea necesario, pero también dejar que aprendan por sí mismos.
6. Obtener resultados: Los ejercicios y cuestionarios deben permitir poner en práctica los conocimientos adquiridos.



7. Proporcionar retroalimentación: utilizar los cuestionarios y hacer comentarios verbales sobre sus progresos.
8. Evaluar el rendimiento: utilizar los datos de los cuestionarios, los ejercicios y los cuestionarios de post-evaluación para proporcionar información sobre el progreso.
9. Mejorar la retención y la transferencia: identificar problemas y tareas similares para poner al alumno en una situación de transferencia.

El formato de una plataforma en línea interactiva y abierta de REA para impartir la formación ENDURANCE permite oportunidades de aprendizaje innovadoras, que pueden ser impartidas por expertos que utilicen los materiales preparados en sus actividades docentes o pueden utilizarse como vía de autoaprendizaje para futuros empresarios con formación deportiva.

LOGISTICA

En formación presencial

Encuentra un entorno tranquilo y seguro con las herramientas adecuadas y la logística necesaria. Algunas sugerencias sobre los recursos que puedes necesitar son:

- ✓ Sala de reuniones;
- ✓ Proyector;
- ✓ Ordenador portátil;
- ✓ Materiales para estudiantes como lápices, papel, etc;
- ✓ Rotafolios;
- ✓ Marcadores.

Formación online

En caso de actividad en línea: buena conexión a Internet, software adecuado para la ejecución (por ejemplo, Zoom), herramientas en línea y un sitio web para actividades educativas o para romper el hielo.

También puedes proporcionar información a tus alumnos sobre la formación ENDURANCE, y ellos pueden realizar el curso por su cuenta, accediendo a la información en: www.enduranceproject.eu

B. NOTAS ORIENTATIVAS PARA LOS MÓDULOS DE FORMACIÓN ENDURANCE

B.1 GESTIÓN Y AUTOLIDERAZGO

Resultados de aprendizaje

Como empresario, debes tener muchas habilidades para aprovechar las oportunidades digitales actuales: cómo buscar nuevas posibilidades de desarrollo y mejora. Cómo mejorar la productividad, utilizar los recursos de forma más eficiente, mejorar la comunicación y la supervisión o mejorar la seguridad. Una de estas habilidades vitales es la capacidad de autoliderazgo. Esta habilidad es necesaria para convertirse en una persona preparada para dirigir un equipo a lo largo del camino. Este módulo proporcionará a los alumnos una mejor comprensión de temas como qué es el autoliderazgo en el mundo del emprendimiento y el deporte, cómo mejorar tus habilidades de gestión como gestor y emprendedor y los beneficios de utilizar herramientas y plataformas digitales en línea. En este módulo, podrán entender por qué es necesaria esta habilidad para tener éxito como gestor y empresario y cuál es la correlación entre el autoliderazgo en el mundo empresarial y el deporte con algunos ejemplos. Al final de este módulo, los alumnos tendrán la oportunidad de realizar una prueba de autoevaluación para comprobar sus conocimientos sobre este tema.

Nivel de clasificación del MEC - **Niveles 3 - 5**

Marco europeo de competencias empresariales (EntreComp)

- Área: En acción
 - Competencia: Planificación y gestión
 - Tema: Definir objetivos
 - Tema: Planificar y organizar
 - Tema: Definir prioridades
- Área: Recursos
 - Competencia: Autoconocimiento y autoeficacia
 - Tema: Sigue tus aspiraciones
 - Tema: Identifica tus fortalezas y debilidades
 - Competencia: Mobilizando a otros
 - Tema: Inspirar e inspirarse

En este módulo los alumnos descubrirán qué conocimientos, habilidades y actitudes necesita una persona para crear valores y ser un empresario de éxito. Cómo analizar problemas empresariales complejos y poner en marcha un plan para avanzar, cómo dirigir una reunión crítica, cómo cultivar el autoconocimiento, cómo fomentar el diálogo inclusivo y generar confianza, cómo ser

un mejor comunicador y garantizar que tu equipo disponga de la información y las herramientas necesarias para tener éxito, establecer controles periódicos y proporcionar feedback semanal.

La información y los contenidos de este módulo se organizan en 2 subtemas principales: "Gestión y autoliderazgo" y "Cómo mejorar tus habilidades de gestión como empresario". Estos subtemas se dividen en varios niveles (estrategias de autoliderazgo, correlación entre el autoliderazgo en el espíritu empresarial y el deporte, lecciones de autoliderazgo, refuerzo de la toma de decisiones, cultivo del autoconocimiento y ventajas de las plataformas en línea) con 3 etapas: introducción, contenido y conclusión.

En este módulo, podrían utilizar también algunos de los casos de estudio, modelos de roles o resultados de mapeo desarrollados en el marco ENDURANCE, por ejemplo:

- La historia del "nómada digital" Velizar Milanov, que formó su propia empresa de marketing digital "DigitInk", una de las principales agencias de marketing digital de publicidad para empresas en línea de Bulgaria. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- La historia de Domenico Fioravanti (campeón olímpico de natación en Sydney 2000) - Es cofundador de Akron, líder en el sector de la ropa de agua deportiva. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf;
- SPORTSPOT (Finlandia), fundada por Juho Nenonen (jugador de baloncesto finlandés que ganó dos campeonatos de Finlandia y un campeonato de copa de Finlandia) y Teemu Harinen, con la actividad principal de crear eventos en línea para empresas. SPORTSPOT inspira y une a la gente. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf;
- Puntos en común entre el deporte y el espíritu empresarial: identificación de rasgos comunes y vínculos entre el deporte y el espíritu empresarial. Más información en: https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE_IO2T1_aggregated_report_FINAL.pdf.

B.2 LO ESENCIAL DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS PARA ASPIRANTES A EMPRESARIOS DEPORTIVOS

Resultados de aprendizaje

Según la APM (Association for Project Management), la gestión de proyectos es la aplicación de procesos, métodos, habilidades, conocimientos y experiencia para alcanzar los objetivos específicos de un proyecto. Se trata de una mentalidad que busca la eficacia y la efectividad: buscar una idea de negocio, crear una empresa, lanzar una campaña de marketing o captar e

identificar grupos de interés para su marca. Los planteamientos de la gestión de proyectos deben aplicarse transversalmente a todas las funciones empresariales típicas. Existen algunas diferencias relevantes entre la gestión de proyectos y la gestión de otras funciones empresariales tradicionales como la comunicación, los RRHH, la auditoría, etc. Este módulo proporcionará a los alumnos una mejor comprensión de la Gestión de Proyectos: el ciclo de vida del proyecto, la identificación de las partes interesadas, la consolidación de la declaración de trabajo, el control y la auditoría del presupuesto, la garantía de calidad, el seguimiento, la evaluación y la gestión de riesgos. Tras completar con éxito este módulo, serán más capaces de establecer tareas y acciones concretas para lograr los resultados esperados, diseñar un plan de comunicación interna/externa y estrategias de comunicación. Al final, podrán hacer a prueba de autoevaluación relacionada con este tema.

Nivel de clasificación del MEC – **Niveles 3 - 5**

Marco europeo de competencias empresariales (EntreComp)

- Área: Ideas y oportunidades
 - Competencia: Visión
 - Tema: Pensar estratégicamente
 - Tema: Guía de acción
- Área: Recursos
 - Competencia: Mobilizar recursos
 - Tema: Gestionar recursos
 - Tema: Usar recursos responsablemente
 - Tema: Aprovecha tu tiempo al máximo
 - Competencia: Educación económica y financiera
 - Tema: Comprender los conceptos económicos y financieros
 - Tema: Presupuesto
 - Competencia: Mobilizar a otros
 - Tema: Comunicar eficientemente
- Area: En acción
 - Competencia: Tomar la iniciativa
 - Tema: Asumir la responsabilidad
 - Tema: Actuar
 - Competencia: Planificación y gestión
 - Tema: Definir metas
 - Tema: Planificar y organizar
 - Tema: Definir prioridades

- Tema: Supervisar tus progresos
- Competencia: Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
 - Tema: Calcular el riesgo

La definición de gestión incluye la capacidad de planificar, organizar, supervisar y dirigir a las personas. El proceso de planificación y gestión también incluye la capacidad de establecer prioridades, organizar y hacer un seguimiento. En este módulo, los alumnos sabrán más sobre cómo tomar la iniciativa, hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo, trabajar con otros y aprender a través de la experiencia. Sabrán más sobre cómo crear un plan de acción, que identifique las prioridades y los hitos para alcanzar los objetivos, cómo evaluar los beneficios y los riesgos de las opciones alternativas y tomar decisiones que reflejen sus preferencias. Tras familiarizarse con este módulo de formación, los alumnos deberán ser capaces de comprender la gestión de proyectos en sus aspectos esenciales, definir las funciones y responsabilidades de los gestores de proyectos, identificar las actividades y tareas que son instrumentales para cada ciclo de ejecución, llevar a cabo estrategias de comunicación eficaces, dentro y fuera del equipo del proyecto, y gestionar a las personas con más cuidado.

La información y los contenidos de este módulo se organizan en 2 subtemas principales: "Definición de la gestión de proyectos" y "Ciclo de vida del proyecto". Estos subtemas se dividen en varios niveles (definición de la gestión de proyectos, definición de los pilares de la gestión de proyectos, recursos y requisitos operativos, ejecución y supervisión de la calidad del proyecto, actividades transversales: lo que es común a todos los proyectos, la idea del proyecto, ejecución y supervisión de la calidad del proyecto) con 3 etapas: introducción, contenido y conclusión. Después del módulo, los alumnos deberían saber más sobre cómo establecer tareas y acciones concretas, perfeccionar el calendario interno para la conclusión/finalización de las actividades planificadas, estimar la cantidad y naturaleza de los recursos que necesitan, avanzar en la ejecución y desarrollo del proyecto, posibles riesgos y diseñar contramedidas coherentes (plan B) y diseñar un plan de comunicación interna/externa y estrategias para la comunicación.

En este módulo, también puede utilizar algunos de los estudios de casos, modelos de rol o resultados de mapeo, desarrollados en el marco ENDURANCE. Algunos de ellos son:

- La historia de Eurne Pasaban, la primera mujer del mundo en escalar las catorce montañas más altas de la Tierra. Es propietaria de ABELETXE, un espacio único dedicado a la celebración de eventos. Es patrona y fundadora de Mountaineers for the Himalayas, donde trabaja para desarrollar proyectos relacionados con la educación de los niños en el Himalaya. Más información en:

https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_ESP_Eurne_Pasaban.pdf

- La historia del "nómada digital" Velizar Milanov, que creó su propia empresa de marketing digital "DigitInk", una de las principales agencias de marketing digital en publicidad digital para empresas en línea de Bulgaria. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- La historia de Domenico Fioravanti (campeón olímpico de natación en Sydney 2000) - Es cofundador de Akron, líder en el sector de la ropa de agua deportiva. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf.

B.3 MARKETING

Resultados de aprendizaje

En general, la gente tiene una idea "más o menos" de lo que es el marketing, ya que normalmente se asocia a la promoción, la publicidad y la comunicación. Aunque esto es técnicamente cierto, se trata de una percepción muy limitada y reductora del Marketing. El marketing es la actividad, el conjunto de instituciones y los procesos para crear, comunicar, entregar e intercambiar ofertas que tengan valor para los clientes, los consumidores, los socios y la sociedad. El marketing es una función que vincula al consumidor, al cliente y al público con el vendedor a través de la información, información utilizada para identificar y definir oportunidades y retos, generar y evaluar acciones y supervisar el rendimiento. Especifica la información necesaria para abordar estas cuestiones, diseña el método de recogida de información, gestiona y ejecuta el proceso de recogida de datos, analiza los resultados y comunica las conclusiones y sus implicaciones. En el contexto de este módulo de formación, nuestras definiciones favoritas de referencia están representadas por las de la American Marketing Association (AMA) "Marketing es la actividad, el conjunto de instituciones y los procesos para crear, comunicar, entregar e intercambiar ofertas que tengan valor para los clientes, los consumidores, los socios y la sociedad en general."

Este módulo está dedicado a introducir a los participantes a lo que nos referimos en el entorno empresarial cuando hablamos de Marketing, cómo crear y retener valor, para dar más información relacionada con el concepto de valor - valor como cantidad, calidad, producción, ingresos de resultados y beneficios. Recibirán información útil relacionada con los diferentes tipos de marketing - marketing de influencers, marketing relacional, marketing viral (fenómeno que facilita y anima a la gente a transmitir un mensaje publicitario), marketing de palabras clave, contenidos, inbound/outbound marketing, etc. En este módulo, nuestro objetivo es facilitar a los alumnos la comprensión del Marketing y una serie de "CÓMO" que están directamente

relacionados con el dominio de esta disciplina, tales como: definir estrategias de comunicación a largo plazo, captar público externo, crear y retener valor para la propia marca, establecer una reputación positiva, interceptar necesidades y oportunidades del entorno externo, definir estrategias de posicionamiento en el mercado y esbozar un plan de marketing fácil de usar y de entender. Al final, los alumnos podrán realizar una autoevaluación para comprobar sus conocimientos sobre marketing.

Nivel de clasificación del MEC - Nivel 3 - 5

Marco Europeo de Competencias Empresariales (EntreComp)

- Área: Ideas y oportunidades
 - Competencia: Detectando oportunidades
 - Tema: Identificar, crear y aprovechar oportunidades
 - Tema: Descubrir las necesidades
 - Competencia: Creatividad
 - Tema: Desarrollar ideas
 - Tema: Diseñar valor
 - Tema: Ser innovador
 - Competencia: Valorar las ideas
 - Tema: Reconocer el valor de las ideas
- Área: Recursos
 - Competencia: Mobilizar a otros
 - Tema: Inspirar e inspirarse
 - Tema: Comunicar eficazmente
 - Tema: Usar eficazmente los medios de comunicación
- Área: Actuar
 - Competencia: Planificación y gestión
 - Tema: Definir metas
 - Tema: Planificar y organizar
 - Tema: Supervisar tus progresos

El contenido de este módulo está diseñado para proporcionar más información e introducir los temas y la terminología que son ampliamente comunes en la teoría y la práctica establecidas del Marketing. Nos centramos en proporcionar a los alumnos los fundamentos del marketing que puedan reproducir y experimentar en sus entornos operativos, como los mercados, las necesidades y demandas, y los tipos de marketing basados en el contexto operativo (de empresa a cliente, de empresa a empresa, de cliente a empresa y de cliente a cliente), la combinación de



marketing (modelo de las 4 P: producto, precio, ubicación y promoción), los clientes y los competidores, etc.

En el módulo de Marketing, los alumnos podrían utilizar también algunos de los casos de estudio, modelos de conducta o resultados de mapeo desarrollados en el marco de ENDURANCE, como por ejemplo:

- La historia de Domenico Fioravanti (campeón olímpico de natación en Sydney 2000) - Es cofundador de Akron, líder en el sector de la ropa de agua deportiva. Más información en:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf.
- SPORTSPOT inspira a las personas y las une. Más información en:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf
- OCTAGO CORPORATION - un grupo de entusiastas decidió trasladar su afición a la esfera comercial a través de la start-up OCTAGO. Más información en:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_SK_Octago.pdf

B.4 HABILIDADES DIGITALES

Resultados de aprendizaje

El objetivo principal de este módulo es subrayar la importancia de las competencias digitales para que los estudiantes de deporte, los atletas, los de FP, los profesores y los entrenadores creen sus propias empresas en la industria del deporte. En concreto, el módulo se centra en cómo diseñar y gestionar una página web y cómo conseguir un buen posicionamiento y visibilidad online. Se ha hecho especial hincapié en la necesidad de potenciar las competencias digitales para las clases de fitness a distancia.

El entorno digital ha cambiado para siempre las reglas del juego del negocio del deporte. Los clubes deportivos, los entrenadores autónomos y las federaciones ya no compiten entre sí como en las décadas pasadas; ahora, los nuevos competidores son en su mayoría de base digital y utilizan las redes sociales, el streaming de vídeo y los juegos. Las competencias digitales son esenciales para los futuros empresarios del ámbito deportivo, ya que el dominio de las

competencias digitales básicas allana el camino para el desarrollo de su futura carrera. En este módulo, los alumnos obtendrán más información relacionada con las herramientas y habilidades digitales, como por ejemplo cómo llevar el entrenamiento deportivo digitalmente a distancia, impartir clases en línea u organizar contenidos. ¿Por qué juegan un papel importante los diferentes colores, cuál es la calidad del sonido y por qué es bueno preferir que la luz natural te dé directamente y no por detrás cuando impartes clases en línea?

Nivel de clasificación del MEC - Nivel 3 - 5

Marco Europeo de Competencias Empresariales (EntreComp)

- Área: Ideas y oportunidades
 - Competencia: Creatividad
 - Tema: Ser curioso y abierto
- Área: Recursos
 - Competencia: Mobilizar a otros
 - Tema: Comunicar eficazmente
 - Tema: Usar eficazmente los medios de comunicación
- Área: Actuar
 - Competencia: Planificación y gestión
 - Tema: Planear y organizar
 - Tema: Ser flexible y adaptarse a los cambios

La Comisión Europea ha propuesto "Una nueva Agenda de Capacidades para Europa": *reforzar el capital humano, la empleabilidad y la competitividad* para abordar los retos en materia de capacidades a los que se enfrenta actualmente Europa. El objetivo es que todo el mundo posea el conjunto de competencias clave necesarias para el desarrollo personal, la inclusión social, la ciudadanía activa y el empleo. Una de estas competencias es la competencia digital: la capacidad de reunir y gestionar los recursos digitales necesarios para convertir las ideas en acciones. Existen diferentes tipos de emprendimiento, incluido el emprendimiento digital. El emprendimiento digital es el que implica el uso de nuevas tecnologías digitales (en particular, medios sociales, macrodatos, soluciones móviles y en la nube). El propósito de este uso puede ser mejorar las operaciones empresariales, inventar nuevos modelos de negocio, mejorar la inteligencia empresarial o relacionarse con los clientes y las partes interesadas.

El contenido de este módulo está diseñado para dar más información y ofrecer un itinerario formativo sobre cómo utilizar las competencias digitales para mejorar tu espíritu emprendedor como deportista de negocios. Hay dos subtemas principales: "Por qué son importantes las

competencias digitales en el ámbito de las empresas deportivas" y "Comunicación eficaz en línea. Pasos prácticos para la visibilidad en línea de tu empresa deportiva". En este módulo, recibirás información útil sobre cómo hacer una página web profesional que te presente con éxito a tus futuros y próximos clientes, cómo elegir un servicio de alojamiento adecuado, instalar WordPress, crear una base de datos (te permitirá guardar los contenidos, información, accesos, etc.), cómo crear una Identidad corporativa, crear un logotipo o utilizar Canva y Freepik.

En este módulo, los alumnos podrían utilizar algunos enlaces útiles o estudios de casos, modelos de conducta o resultados de mapeo, desarrollados en el marco ENDURANCE. Algunos de estos enlaces útiles para el aspirante a empresario pueden encontrarse en:

La historia del "nómada digital" Velizar Milanov, que creó su propia empresa de marketing digital "DigitInk", una de las principales agencias de marketing digital en publicidad digital para empresas en línea de Bulgaria. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;

- SPORTSPOT inspira a las personas y las une. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf;
- Logo Maker <https://www.logomaker.com>: Te permite crear fácilmente tu propio tipo de logotipo gratuito. La app no requiere identificación y permite guardar en formato PNG, lo que facilita el proceso de manipulación de la imagen.
- Freepik <https://www.freepik.com>: Freepik es un banco de imágenes gratuitas que ofrece más de 10 millones de recursos visuales. Puedes utilizar diferentes ilustraciones, fotografías, vectores. Mejorar tu marca con imágenes nunca ha sido tan fácil;
- Canva <https://www.canva.com/> : Esta web de diseño gráfico y composición de imágenes ofrece herramientas para crear tus propios diseños, pudiendo conseguir resultados profesionales;
- Ten en cuenta las diferentes zonas horarias (en caso de público internacional), Timezone.io te permite realizar un seguimiento de la hora local de tus clientes y te ayuda a programar tu clase a una hora conveniente para todos. Esta herramienta es fácil de usar: basta con poner tu cliente / estudiantes y tus ciudades afiliadas en el sitio web <https://timezone.io> .

B.5 HABILIDADES DE INNOVACIÓN -¿CÓMO APROVECHAR LA INNOVACIÓN EN EL DEPORTE PARA LA EMPRESA?

Resultados de aprendizaje

En este módulo, los alumnos obtendrán información más útil sobre los fundamentos de las innovaciones y el proceso de pensamiento de diseño. Reconocerán términos relacionados con las innovaciones y adquirirán conocimientos sobre los métodos de generación de ideas y resolución de problemas. Este módulo ofrece una introducción al pensamiento de diseño, a los métodos de generación de ideas y, además, un breve viaje a la Estrategia del Océano Azul. La información proporcionada en este módulo debe provocar y animar a los alumnos a obtener información adicional sobre las habilidades de innovación (imaginación, creatividad, resolución de problemas, pensamiento crítico, flexibilidad, persuasión, asunción de riesgos, etc.). Estas habilidades son esenciales para los emprendedores y para quienes planean crear su propia empresa. Los empresarios tienen que ser capaces de seguir el ritmo de los cambios del mercado y del entorno operativo. A veces la crisis significa nuevas oportunidades. Comprender el proceso de pensamiento de diseño y la capacidad de aplicarlo al propio desarrollo es una de las habilidades básicas del emprendedor. Este módulo ilustra y describe el proceso que subyace al pensamiento de diseño y ayuda a los alumnos a comprender su naturaleza.

En el módulo, los alumnos obtendrán más información relacionada con las habilidades de innovación, como qué es el Design Thinking y su relación con la observación, la empatía, el entorno y las soluciones innovadoras. Aprenderán a generar muchas ideas y a utilizar un método de brainstorming, a utilizar rotafolios, notas adhesivas y algunas técnicas útiles como el "brainwriting", el "alfabeto", la "cuadrícula" o el "brainstorming en círculo".

Nivel de clasificación del MEC - Nivel 3 - 5

Marco Europeo de Competencias Empresariales (EntreComp)

- Área: Ideas y oportunidades
 - Competencia: Detectando oportunidades
 - Tema: Identificar, crear y aprovechar oportunidades
 - Tema: Descubrir las necesidades
 - Competencia: Creatividad
 - Tema: Desarrollar ideas
 - Tema: Diseñar valor
 - Tema: Ser innovador
 - Competencia: Vision
 - Tema: Imaginar
 - Tema: Pensar creativamente
 - Tema: Guiar la acción
 - Competencia: Valorando ideas

- Tema: Reconocer el valor de las ideas
- Tema: Compartir y proteger las ideas
- Área: Recursos
 - Competencia: Mobilizando a otros
 - Tema: Inspirar e inspirarse
 - Tema: Comunicar eficazmente

Las capacidades de innovación son esenciales para la transformación, la innovación y el crecimiento. Estas competencias contribuyen significativamente al desarrollo de determinadas áreas del espíritu empresarial, como el emprendimiento social, que pretende aportar soluciones innovadoras a problemas sociales sin resolver. Por lo tanto, a menudo va de la mano de procesos de innovación social destinados a mejorar la vida de las personas promoviendo el cambio social. Las capacidades de innovación están estrechamente relacionadas con la competencia de creatividad al mejorar los productos, servicios y procesos existentes para que satisfagan mejor las necesidades de la comunidad (muchas innovaciones ya han transformado la sociedad).

El contenido de este módulo está diseñado para ofrecer información útil sobre las habilidades de innovación y cómo podrían mejorar una idea de negocio. En este módulo, aprenderán más sobre el "Design thinking", y recibirán más información útil sobre cómo adoptar la perspectiva de los usuarios y empatizar con el problema que experimentan, definir el problema en detalle agregando la información dispersa disponible, realizar una lluvia de ideas sobre varias soluciones posibles para los problemas, preparar un prototipo para la solución e identificar nuevas vías y destacar los puntos fuertes y débiles, y, por último, probar este prototipo solicitando la opinión de los usuarios finales. Recibirán una serie de instrucciones para guiar una lluvia de ideas con éxito: reglas y pasos para realizar con éxito una lluvia de ideas, distintos métodos para la redacción de ideas y la resolución de problemas.

En este módulo, los estudiantes podrán usar casos de estudio, modelos o resultados de mapeo, desarrollados en el marco de ENDURANCE. Algunos de ellos se pueden encontrar en:

- La historia del "nómada digital" Velizar Milanov, que creó su propia empresa de marketing digital "DigitInk", una de las principales agencias de marketing digital en publicidad digital para empresas en línea de Bulgaria. Más información en: https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- SPORTSPOT, cómo el deporte inspira y une a las personas. Más información en: https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf;
- La historia de Domenico Fioravanti, cofundador de Akron, líder en el sector de la ropa de agua deportiva Akron lanzó una innovadora línea de productos sin plástico (colección

"Save the Planet") y consiguió acuerdos de patrocinio técnico para importantes eventos nacionales. Más información en:

[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE Role Model IT Domenico Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).

B.6 ECONOMÍA Y FINANZAS

Resultados de aprendizaje

En este módulo, los alumnos obtendrán más información útil sobre Economía y Finanzas y algunos conceptos financieros básicos basados en teorías microeconómicas y macroeconómicas. El campo de las finanzas incluye tres subcategorías principales: finanzas personales, finanzas corporativas y finanzas públicas. En el módulo los alumnos obtendrán información sobre cómo sus decisiones afectan al bienestar financiero de su empresa y comprender cómo ocurre esto les ayudará a contribuir de forma más eficaz y a tomar mejores decisiones. La comprensión de las finanzas también es muy útil para su vida personal, ya que les ayuda a sentirse más seguros a la hora de tomar decisiones correctas. Este módulo les dará la oportunidad de entender qué es un plan financiero, obtener más información sobre conceptos financieros básicos, estimación de gastos, estimación de ingresos, posibles fuentes de financiación y recaudación de fondos, y cómo presentar su idea de negocio a los inversores.

Nivel de clasificación del MEC - Nivel 3 - 5

Marco Europeo de Competencias Empresariales (EntreComp)

- Área: Ideas y oportunidades
 - Competencia: Detectando oportunidades
 - Tema: Analizar el contexto
 - Competencia: Visión
 - Tema: Pensar estratégicamente
- Área: Recursos
 - Competencia: Mobilizar recursos
 - Tema: Gestionar recursos
 - Tema: Usar los recursos responsablemente
 - Competencia: Alfabetización económica y financiera
 - Tema: Entender los conceptos de económicos y financieros
 - Tema: Presupuesto
 - Tema: Encontrar financiación
 - Competencia: Mobilizar a otros



- Tema: Comunicar eficazmente
- Área: Actuar
 - Competencia: Planificación y gestión
 - Tema: Definir metas
 - Tema: Planificar y organizar
 - Tema: Supervisar tus progresos

La información y los contenidos de este módulo están organizados en 3 subtemas principales: "Previsión de costes básicos", "Plan financiero" y "Métodos de financiación/recaudación de fondos". Estos subtemas se dividen en varios niveles que proporcionarán información sobre cómo preparar un presupuesto personal para la supervivencia, cuáles son los costes iniciales-costes de puesta en marcha, una introducción a los conceptos financieros básicos y cómo crear su propio plan financiero. Al final, los alumnos tendrán la oportunidad de conocer en detalle algunos métodos de financiación / recaudación de fondos y cómo presentar la idea de negocio a inversores / bancos. Tras el módulo, los alumnos deberán conocer mejor los componentes del plan financiero (ingresos estimados, coste fijo, coste variable, coste único, flujo de caja, resultado financiero previsto) y las diferentes formas de financiación y recaudación de fondos (dinero propio, familia y amigos, crowdfunding, inversores ángeles, bancos / líneas de crédito, subvenciones, etc.).

En este módulo, los estudiantes podrán usar casos de estudio, modelos o resultados de mapeo, desarrollados en el marco de ENDURANCE. Algunos de ellos se pueden encontrar en:

- La historia del "nómada digital" Velizar Milanov, que creó su propia empresa de marketing digital "DigitInk", una de las principales agencias de marketing digital en publicidad digital para empresas en línea de Bulgaria. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- SPORTSPOT, cómo el deporte inspira y une a las personas. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf;
- La historia de Domenico Fioravanti, cofundador de Akron, líder en el sector de la ropa de agua deportiva Akron lanzó una innovadora línea de productos sin plástico (colección "Save the Planet") y consiguió acuerdos de patrocinio técnico para importantes eventos nacionales. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf.

B.7 BRANDING

Resultados de aprendizaje

Este módulo ayudará a los alumnos a saber más sobre qué es el curso de branding, recibirán la información adecuada sobre cómo reconocer y evaluar el análisis de la entrada y la competencia, cómo crear el logotipo y la identidad, presentarla a los clientes y, al final, finalizarla. Se familiarizarán en detalle con el proceso de creación, difusión y construcción de una marca, las diferentes y posibles formas y los mensajes que la marca comunica con los clientes, el valor, la calidad y la imagen de la marca en la mente de sus clientes potenciales. Crear y llevar a cabo una estrategia de marca que ayude a los clientes a identificar su marca, lo que representa, lo que ofrece y lo que parece, establecer una voz de marca única, una personalidad y una identidad de marca que ayuden a llegar a un público objetivo específico de forma significativa.

Nivel de clasificación del MEC - Nivel 3 - 5

Marco Europeo de Competencias Empresariales (EntreComp)

- Área: Ideas y oportunidades
 - Competencia: Detectando oportunidades
 - Tema: Analizar el contexto
 - Competencia: Creatividad
 - Tema: Desarrollar ideas
 - Tema: Ser innovador
 - Competencia: Visión
 - Tema: Imaginar
 - Tema: Pensar estratégicamente
- Área: Recursos
 - Competencia: Mobilizar a otros
 - Tema: Inspirar e inspirarse
 - Tema: Persuadir
 - Tema: Comunicar eficazmente
 - Tema: Usar los medios de comunicación eficazmente

El EntreComp se puso en marcha para establecer un marco de referencia común para el espíritu empresarial como competencia. Ayuda a los ciudadanos a desarrollar su capacidad, a participar activamente en la sociedad, a gestionar sus propias vidas y carreras y a poner en marcha

iniciativas creadoras de valor. El espíritu empresarial como competencia se aplica a todos los ámbitos de la vida. Capacita a los ciudadanos para fomentar su desarrollo personal, contribuir activamente al desarrollo social, entrar en el mercado laboral como empleados o como empresarios, y poner en marcha o ampliar empresas que pueden tener un motivo social, cultural o empresarial. El proceso de Branding como modelo conceptual se compone de dos dimensiones principales que reflejan directamente la definición de espíritu empresarial como la capacidad de convertir ideas en acciones que generen valor para alguien distinto de uno mismo - nuevas "Ideas y oportunidades" y marca (mensajes, logotipo e identidad) como "Recursos". La Marca es Creatividad (desarrollar ideas creativas y con propósito), Visión (trabajar hacia su visión del futuro) y Detectar oportunidades (imaginación y habilidades para identificar oportunidades para crear valor), pero también es Movilizar recursos (reunir y gestionar los recursos que necesita), la capacidad de obtener el apoyo necesario para lograr resultados valiosos, conocimientos y habilidades para demostrar una comunicación eficaz, persuasión, negociación y liderazgo.

La información y los contenidos de este módulo se organizan en varios subtemas principales: análisis de la entrada, análisis de la competencia, creación del logotipo, creación de la identidad, presentación al cliente y finalización. Estos subtemas proporcionarán la información adecuada relacionada con la estrategia de marca, el resumen de la marca (declaraciones de visión y misión, promesa y valor de la marca, público objetivo, competidores clave, voz y cultura de la marca, etc.), el modelo de negocio (el marco de trabajo para entender el diseño y poner a prueba los supuestos de su negocio en el mercado) y cuáles son las palabras clave asociadas a su marca. En este módulo Los alumnos recibirán información sobre cómo elegir un nombre de empresa adecuado (metáforas o conceptos que describan la marca) y cómo elegir el aspecto de la marca: colores, tipo de letra, etc. Al final de este módulo, los alumnos tendrán la oportunidad de realizar una prueba de autoevaluación sobre sus conocimientos de este tema.

En este módulo, los alumnos podrían utilizar algunos casos de estudio, modelos de rol o resultados de mapeo, desarrollados en el marco ENDURANCE. Algunos de ellos se pueden encontrar en:

- OCTAGO CORPORATION – un grupo de entusiastas decidió trasladar su afición al ámbito comercial a través de la start-up OCTAGO. Más información en: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE Case Study SK Octago.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_SK_Octago.pdf);
- La historia de Domenico Fioravanti, cofundador de Akron, líder en el sector de la ropa de agua deportiva, la empresa Akron lanzó una innovadora línea de productos sin plástico (colección "Save the Planet") y consiguió acuerdos de patrocinio técnico para importantes eventos nacionales. Más información en:

[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE Role Model IT Domenico Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).

B.8 CREACIÓN DE UNA EMPRESA

Resultados de aprendizaje

El objetivo de este módulo es llevar al alumno a través de los hitos clave de la creación de una empresa a partir de un entorno deportivo. El ámbito deportivo, los atletas y los deportistas son propensos a emprender, muestran una mayor orientación empresarial y suelen estar dotados de cualidades que pueden capitalizarse también en el ámbito empresarial. Además, la carrera deportiva también afecta positivamente a otros aspectos individuales relevantes para el espíritu empresarial, como los recursos personales, las relaciones sociales y las redes, así como las capacidades sociales, emocionales y de liderazgo. Tras cursar este módulo, los alumnos comprenderán las interrelaciones entre el deporte y el espíritu empresarial. Se darán cuenta de cuáles de los atributos desarrollados y cultivados a través del deporte son útiles en el espíritu empresarial. Además, comprenderán la naturaleza de las ideas empresariales, así como sus fuentes potenciales y las formas de mejorar su generación. Conocerán la importancia y los medios potenciales de poner a prueba las ideas empresariales. Los alumnos obtendrán la información adecuada relacionada con los recursos clave necesarios para apoyar una idea u oportunidad innovadora para desarrollar un nuevo negocio, lanzar una nueva empresa o iniciar una empresa social, para identificar los principales tipos de ingresos para las empresas, las organizaciones sin ánimo de lucro y el Estado. Aprenderán a crear actividades de valor con diferentes formas (una empresa, una empresa social, una organización sin ánimo de lucro, etc.) con diferentes estructuras de propiedad (empresa individual, sociedad limitada, cooperativa), a solicitar programas de apoyo empresarial públicos o privados, planes de financiación, subvenciones públicas o licitaciones, a desarrollar planes de negocio sostenibles o el modelo de negocio de una idea. Por último, aprenderán a diseñar su futuro negocio, a crear, entregar y captar valor para sus clientes y consumidores, utilizando y adaptando diferentes conceptos de modelos de negocio.

Nivel de clasificación del MEC - Nivel 3 - 5

Marco Europeo de Competencias Empresariales (EntreComp)

- Área: Ideas y oportunidades

- Competencia: Detectando oportunidades
 - Tema: Identificar, crear y aprovechar oportunidades
 - Tema: Centrarse en los retos
 - Tema: Descubrir las necesidades
 - Tema: Analizar el contexto
- Competence: Creatividad
 - Tema: Ser curioso y abierto
 - Tema: Desarrollar ideas
 - Tema: Definir problemas
 - Tema: Diseñar valor
 - Tema: Ser innovador
- Área: Recursos
 - Competencia: Autoconocimiento y autoeficacia
 - Tema: Identificar tus fortalezas y debilidades
 - Tema: Creer en tus habilidades
 - Competencia: Alfabetización económica y financiera
 - Tema: Entender los conceptos económicos y financieros
 - Competencia: Mobilizar a otros
 - Tema: Comunicar efectivamente
- Área: Actuar
 - Competencia: Planificación y gestión
 - Tema: Desarrollar un plan de negocio sostenible
 - Tema: Gestión del riesgo

El espíritu empresarial es un proceso en el que se identifica, evalúa y explota una oportunidad. La capacidad de identificar o crear y explotar oportunidades es una parte esencial de los comportamientos empresariales. El proceso de creación de una empresa se compone de varias dimensiones que reflejan directamente la definición del espíritu empresarial como la capacidad de convertir las ideas en acción: "Conocimientos financieros y económicos", "Movilización de recursos" y "Planificación y gestión". Estas competencias ayudan a mejorar las operaciones empresariales, inventar nuevos modelos de negocio, mejorar la inteligencia empresarial o relacionarse con los clientes y las partes interesadas.

La información y los contenidos de este módulo se organizan en 3 niveles:

- Preparar el terreno: ideas de negocio (problemas, soluciones, ventajas, etc.) y oportunidades;

- Validar tu idea de negocio: mentalidad de prueba y validación y puesta a prueba de ideas de negocio en la práctica
- Diseñar tu proyecto - business model canvas (representación visual de un modelo de negocio).

Este módulo abarca algunos de los aspectos más importantes relacionados con la creación de una empresa a partir de una formación deportiva. Explica cuáles de los atributos desarrollados y cultivados con el deporte (como habilidades, cualidades y otros activos relacionados con el deporte) son útiles en el espíritu empresarial, cómo se crean las ideas de negocio, cuáles son sus componentes clave y cómo se puede entrenar la capacidad de generar ideas de negocio. Además, explica la importancia de poner a prueba las ideas empresariales antes de ponerlas en práctica, haciendo hincapié en la mentalidad de prueba y validación y señalando cómo se puede llevar a la práctica. Por último, presenta el modelo de negocio, un concepto utilizado para explicar cómo funcionará una empresa, y proporciona directrices sobre cómo redactar un lienzo de modelo de negocio propio. Al final de este módulo, los alumnos tendrán la oportunidad de realizar a una prueba de autoevaluación sobre sus conocimientos de este tema.

En este módulo, los alumnos podrían utilizar algunos estudios de casos, modelos de rol o resultados de mapeo, desarrollados en el marco ENDURANCE. Algunos de ellos se pueden encontrar en:

- La historia del "nómada digital" Velizar Milanov "DigitInk"- una de las mejores agencias de marketing digital en publicidad digital para negocios online. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- La historia de Domenico Fioravanti, cofundador de Akron, líder en el sector de la ropa de agua deportiva. Más información en: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf;

RECOMENDACIONES DE PILOTAJE ENDURANCE

La presente sección se basa en el pilotaje ENDURANCE, y en ella podrás leer y adquirir algunos conocimientos sobre cómo se puede aplicar el entrenamiento del espíritu empresarial en el deporte. En términos de rasgos de personalidad que ambos cultivan y exigen, el deporte y el espíritu empresarial tienen mucho en común. A lo largo de sus carreras, los atletas y deportistas se enfrentan a una serie de retos que, sin saberlo, les enseñan y preparan para el mundo del espíritu empresarial. Teniendo esto en cuenta, en esta sección podrás aprender cómo podrías aplicar la formación empresarial en el deporte. También encontrarás algunas buenas prácticas,

estudios de casos y consejos y trucos que las organizaciones asociadas han preparado para inspirarte.

RECOMENDACIONES

A partir de los comentarios y la evaluación recibidos, el equipo del proyecto ha revelado que los estudiantes quedaron sorprendidos por la combinación equilibrada de ENDURANCE de contenidos de formación impartidos y casos prácticos / mejores prácticas que ayudan a transformar ideas innovadoras en soluciones del mundo real. En particular, mostraron su aprecio por el número de cursos, la variedad de contenidos, la disponibilidad de todos los materiales en 7 idiomas y la posibilidad de descargar los cursos. Algunos de ellos habían encontrado anteriormente materiales similares, pero no en una solución única y gratuita. Al ser estudiantes, no podían permitirse pagar cursos individuales sobre las competencias que deben tener los empresarios y apreciaron la apertura y la disponibilidad 24 horas al día, 7 días a la semana de la plataforma de REA de ENDURANCE.

Según los participantes, el profesor / facilitador ideal en este tema es un deportista de éxito con una realización empresarial o profesional exitosa. Durante la prueba piloto hubo varias tareas prácticas que los participantes resolvieron con éxito debatiendo y compartiendo buenas prácticas de su trabajo diario. Además, apreciaron la amplia e interesante información, el cómodo manejo y la interfaz amigable de la plataforma. Los conocimientos e información adquiridos al trabajar con la plataforma y las buenas prácticas compartidas son las opiniones más comunes registradas.

Los participantes confirmaron la percepción del equipo del proyecto sobre los objetivos adecuados que pueden someterse a los planes de formación de ENDURANCE:

- Estudiantes de FP en general;
- Recién licenciados y (jóvenes) aspirantes a empresarios - independientemente de su comprensión / conocimiento del entorno deportivo;
- Antiguos deportistas con vocación de emprender una carrera empresarial;
- Cualquiera que tenga un prototipo de idea de negocio y desee saber más sobre los fundamentos del espíritu empresarial.

Cada módulo ofrece múltiples recomendaciones de lectura y enlaces externos para profundizar en el tema. Si a los estudiantes les fascina especialmente alguno de los temas abordados por los recursos de formación de ENDURANCE, les invitamos a que busquen en ellos referencias más detalladas y afinadas.

Por lo que respecta al concepto ENDURANCE en su conjunto, como ya hemos mencionado, el equipo del proyecto se dio cuenta de que se sabe poco sobre las oportunidades derivadas del ecosistema general de oportunidades de doble carrera profesional. Una confirmación que da cabida a todo un nuevo panorama de nuevas ideas para apoyar la sostenibilidad del proyecto a largo plazo.

CASOS DE ESTUDIO

***No hay que dejar que el éxito disminuya el deseo de ser un ganador.
Todos los atletas pueden mejorar.
Lionel Messi***

Para comprender plenamente cómo puede combinarse el espíritu empresarial con el deporte, cómo puede un deportista pasar de una esfera a la otra y por qué es importante el espíritu empresarial en el siglo XXI, hemos desarrollado varios estudios de casos. Estos estudios de casos presentan ejemplos de éxito de los países socios. Esperamos que puedan servirle de gran inspiración.

Caso de estudio en el ámbito de la educación empresarial en el deporte	
Autor: IHF	
Nombre del programa educativo	Micro Learning Entrepreneurship for Athletes - MLEA, Proyecto internacional cofinanciado por el programa E+ en el marco de la acción SPORT
Institución principal	La asociación está compuesta por: Zagreb School of Economics and Management como solicitante (CRO), Comité Olímpico Croata (CRO), Stiftelsen Stockholm School of Economics Institute for Research (SWE), WHU - Otto Beisheim School of Management (GER), Comité Olímpico de Bosnia (BIH), Comité Olímpico de Serbia (SRB), Comité Olímpico de Eslovenia (SLO) y el Instituto EUSA (SLO).
Web	https://www.mlea.eu/about
Formulario de entrega	<input type="checkbox"/> Presencial
	<input type="checkbox"/> Online
	<input checked="" type="checkbox"/> Híbrido
	<input checked="" type="checkbox"/> Gratis

Opciones de inscripción		De pago
Centrarse explícitamente en el espíritu empresarial es deporte	X	Sí
		No
Plazo de entrega	Disponible a través de la plataforma REA del proyecto	
Disponible en	Español	
Principales temas tratados	Planes de estudios modulares sobre el espíritu empresarial	
Titulación obtenida	n/a	
Recomendado por el equipo ENDURANCE	<p>Los socios del proyecto, procedentes de Croacia, Alemania, Serbia, Eslovenia, Suecia y Bosnia y Herzegovina, decidieron emprender este proyecto y abordar una laguna flagrante en la educación empresarial para deportistas (en los países de los socios y a nivel de la UE en general) que sea adecuada para los deportistas que se enfrentan a problemas contemporáneos, es decir, el equilibrio entre el deporte y la carrera educativa o laboral. Según las Directrices de la UE sobre las carreras duales, los deportistas se enfrentan al reto de compaginar las carreras deportivas con la educación/trabajo. Triunfar al más alto nivel en un deporte exige un entrenamiento intensivo y dedicación. Con todas las competiciones en el país y en el extranjero, es difícil conciliar la carrera deportiva con los retos y restricciones del sistema educativo y el mercado laboral. El objetivo principal del proyecto es promover la educación en y a través del deporte y apoyar la aplicación de las Directrices de la UE sobre las carreras duales de los atletas con el desarrollo de un plan de estudios a medida y modular sobre el espíritu empresarial para los atletas, enriquecido con elementos de ludificación y metodología de microaprendizaje aplicada, y ofrecido como curso de microaprendizaje educativo en línea sobre el espíritu empresarial en el espacio de aprendizaje/sitio web de MLEA.</p>	
Cualquier otra observación pertinente		

Caso de estudio en el ámbito de la educación empresarial en el deporte

Autor: Bulgarian Sports Development Association	
Nombre del programa educativo	Curso de Innovación y Emprendimiento en las Organizaciones Deportivas Online
Institución principal	Cruyff Institute
Web	https://johancruyffinstitute.com/en/programa/course-in-innovation-and-entrepreneurship-in-sport-organizations-online/
Formulario de entrega	<input type="checkbox"/> Presencial
	<input checked="" type="checkbox"/> Online
	<input type="checkbox"/> Híbrido
Opciones de inscripción	<input type="checkbox"/> Gratis
	<input checked="" type="checkbox"/> De pago
Centrarse explícitamente en el espíritu empresarial es deporte	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
	<input type="checkbox"/> No
Plazo de entrega	11 de octubre de 2022
Disponible en	Español
Principales temas tratados	<p>Proporcionar a los participantes conocimientos y herramientas sobre la gestión de la innovación y el proceso empresarial de las instituciones deportivas.</p> <p>Este curso pretende dar a los participantes una visión de los principales conceptos y prácticas para el éxito en las organizaciones deportivas.</p>
Titulación obtenida	Certificado del Curso de Innovación y Emprendimiento en Organizaciones Deportivas de Johan Cruyff Institute.
Recomendado por el equipo ENDURANCE	<p>El entorno económico y social es extremadamente dinámico y volátil, la creación de nuevas empresas o la implementación de constantes innovaciones representan hoy en día una clara necesidad más que una oportunidad.</p> <p>Este curso abordará los principales conceptos de emprendimiento e innovación, utilizando metodologías actuales y tratando casuísticas reales de instituciones deportivas.</p>

Cualquier otra observación pertinente	El programa está dirigido a cualquier persona que desee complementar su formación con un curso especializado que introduzca los elementos de la innovación y el espíritu empresarial en el ámbito del deporte.
---------------------------------------	--

Caso de estudio en el ámbito de la educación empresarial en el deporte	
Autor: Poreč Sport's Association	
Nombre del programa educativo	Gestión empresarial del deporte (estudios de posgrado)
Institución principal	PAR University college
Web	https://par.hr/en/par/
Formulario de entrega	<input checked="" type="checkbox"/> Presencial
	<input type="checkbox"/> Online
	<input type="checkbox"/> Híbrido
Opciones de inscripción	<input type="checkbox"/> Gratis
	<input checked="" type="checkbox"/> De pago
Centrarse explícitamente en el espíritu empresarial es deporte	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
	<input type="checkbox"/> No
Plazo de entrega	Octubre de 2022
Disponible en	Español
Principales temas tratados	<p>El estudio profesional de postgrado especializado en Gestión Deportiva se basa en la adquisición de competencias aplicables en la práctica directiva, como el desarrollo del pensamiento crítico, el liderazgo y el trabajo en equipo, la generación de nuevas ideas de negocio, la aplicación de herramientas digitales y las habilidades de comunicación en el ámbito deportivo.</p> <p>Al elegir el campo de estudios de Gestión de pequeñas y medianas empresas, Gestión financiera o Gestión deportiva, los estudiantes del segundo año de estudios se centran en la adquisición de competencias específicas para un determinado ámbito empresarial.</p>



	El campo de estudio de Gestión Deportiva se adapta a la adquisición de competencias directivas para gestionar organizaciones deportivas.
Titulación obtenida	Al finalizar los estudios se obtiene el título de especialista profesional en economía
Recomendado por el equipo ENDURANCE	Hoy en día, el deporte y el espíritu empresarial están significativamente conectados. La adquisición de competencias en el deporte puede aplicarse sin duda a la empresa. El estudio está orientado a la experiencia real del mundo empresarial, y aquí es donde se hace visible el valor añadido.
Cualquier otra observación pertinente	A medida que se crean contactos, conocidos o redes durante la carrera deportiva... lo mismo, junto con una educación de calidad, puede ser de gran ayuda a la hora de crear una empresa.

Caso de estudio en el ámbito de la educación empresarial en el deporte	
Autor: Karelia University of Applied Sciences	
Nombre del programa educativo	The Footballer's Pathway 90cr
Institución principal	Haaga-Helia University of Applied Sciences
Web	https://www.haaga-helia.fi/fi/jalkapalloilijan-opintopolku
Formulario de entrega	<input checked="" type="checkbox"/> Presencial
	<input type="checkbox"/> Online
	<input type="checkbox"/> Híbrido
Opciones de inscripción	<input type="checkbox"/> Gratis
	<input checked="" type="checkbox"/> De pago
Centrarse explícitamente en el espíritu empresarial es deporte	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
	<input type="checkbox"/> No
Plazo de entrega	22 de agosto
Disponible en	Español

Principales temas tratados	<p>El Camino del Futbolista es un programa de formación y orientación profesional de 90 créditos, que se desarrollará paralelamente al deporte profesional en unos dos años. También es posible incorporarse una vez finalizada la carrera deportiva.</p> <p>El núcleo del itinerario consiste en orientación profesional, tutoría y un fuerte vínculo entre la vida laboral y personal. El número de créditos que hay que cursar durante el itinerario puede adaptarse a cada persona y la participación es posible íntegramente a través de la enseñanza virtual a distancia. Apenas hay clases con horario fijo, por lo que es posible estudiar según el propio horario.</p> <p>Semestre I: Prepararse para estudiar Semestre II: Habilidades empresariales I Semestre III: Habilidades empresariales II Semestre IV: Desarrollo e innovación empresarial</p>
Titulación obtenida	No cualquier titulación pero derecho a solicitar un estudiante a tiempo completo.
Recomendado por el equipo ENDURANCE	Es crucial que los deportistas dispongan de ciertos itinerarios de estudio porque todos sabemos que ser deportista es un trabajo a tiempo completo. No se pueden realizar estudios ordinarios durante la carrera deportiva. Pero nada dura para siempre, ni tampoco la carrera deportiva. Es importante que el atleta mire hacia adelante y más allá de la carrera deportiva para construir otra carrera. Es mucho más fácil hacerlo si existe un título y un plan para cuando termine la carrera deportiva.
Cualquier otra observación pertinente	Durante la trayectoria de estudios del futbolista se desarrollan importantes destrezas y competencias básicas, que constituyen una buena base para continuar los estudios hacia una licenciatura, por ejemplo en la titulación de Haaga-Helia en Administración de Empresas o en Instructor Deportivo. También son posibles otras titulaciones.

Caso de estudio en el ámbito de la educación empresarial en el deporte	
Autor: IDP	
Nombre del programa educativo	Taller sobre "Digital & entrepreneurship" para (antiguos) deportistas
Institución principal	LVenture Group & SKS365
Web	https://www.digitalinsportstraining.com/

Formulario de entrega		Presencial
		Online
	X	Híbrido
Opciones de inscripción		Gratis
	X	De pago
Centrarse explícitamente en el espíritu empresarial es deporte	X	Sí
		No
Plazo de entrega	Marzo – Mayo 2021	
Disponible en	Español	
Principales temas tratados	<ul style="list-style-type: none"> • Marca personal y comunicación • Emprendimiento • Marketing digital 	
Titulación obtenida	Certificado	
Recomendado por el equipo ENDURANCE	<p>Diseñado específicamente para cambiar la forma de ver el deporte, el programa ofrece un curso de formación "orientado a los negocios" con el objetivo de adquirir herramientas y conocimientos fundamentales para un nuevo reto profesional.</p> <p>Una experiencia condensada en 5 talleres en los que los participantes (es decir, antiguos deportistas) se enfrentan a los aspectos de la marca personal, la comunicación digital, la responsabilidad social y el espíritu empresarial relacionados con el deporte y empiezan a esbozar un modelo de negocio ganador.</p>	
Cualquier otra observación pertinente	<p>La formación entendida como adquisición de herramientas y competencias para poner en práctica eficazmente el caudal de experiencia adquirida con vistas al desarrollo y la producción de valor para la comunidad y las partes interesadas.</p> <p>Aumentar las competencias de una persona, en particular las necesarias para responder a las exigencias de un mercado laboral cada vez más competitivo, puede contribuir al desarrollo de una ciudadanía activa, además de apoyar la empleabilidad.</p>	

Caso de estudio en el ámbito de la educación empresarial en el deporte

Autor: Comenius University Bratislava	
Nombre del programa educativo	Iniciativa empresarial en el deporte (máster universitario)
Institución principal	Comenius University Bratislava, Faculty of Physical Education and Sport
Web	https://fsport.uniba.sk/
Formulario de entrega	<input checked="" type="checkbox"/> Presencial
	<input type="checkbox"/> Online
	<input type="checkbox"/> Híbrido
Opciones de inscripción	<input checked="" type="checkbox"/> Gratis
	<input type="checkbox"/> De pago
Centrarse explícitamente en el espíritu empresarial es deporte	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
	<input type="checkbox"/> No
Plazo de entrega	Semestre de verano
Disponible en	Español
Principales temas tratados	El objetivo de este curso es proporcionar a los estudiantes conocimientos prácticos en las áreas específicas del espíritu empresarial en el deporte. Los principales temas abordados incluyen El deporte como espacio para llevar a cabo el espíritu empresarial; Entidades empresariales en el contexto deportivo (industrias, ejemplos, contexto internacional); Gestión financiera de las entidades empresariales en el deporte (conceptos básicos, fuentes de financiación); Fiscalidad, contabilidad, salud, seguro social y de pensiones del empresario; Gestión de recursos humanos; Marketing en el deporte; Garantizar la seguridad y la salud en el trabajo; Protección de datos personales; y Ética empresarial.
Titulación obtenida	Parte de un programa de estudios de máster
Recomendado por el equipo ENDURANCE	Este curso se ha diseñado como continuación del curso "Introducción a la iniciativa empresarial en el deporte", por lo que ofrece temas más avanzados y específicos que resultan de gran utilidad para los futuros empresarios deportivos. Dado que no cubre temas relacionados con la ideación, la creación/descubrimiento de oportunidades ni recorre el

	proceso de emprendimiento, los participantes de dicho curso deben tener una experiencia previa con estos temas.
Cualquier otra observación pertinente	Más allá del diseño y los contenidos de los planes de estudios, los factores clave del éxito de la aplicación de este programa residen en: la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como de los profesores; la demostración de los conocimientos y competencias tratados en ejemplos prácticos; y la implicación de los profesionales en la impartición de la asignatura.

Caso de estudio en el ámbito de la educación empresarial en el deporte	
Autor: IWS	
Nombre del programa educativo	Formación IAD (Instituto Andaluz del Deporte) 2022, "Aprende y descubre nuevas metas" Instituto Andaluz del Deporte- Programa de Formación 2022 "Aprende y descubre nuevas metas"
Institución principal	Instituto Andaluz del Deporte
Web	https://ws226.juntadeandalucia.es/iadformaconti/wordpress/
Formulario de entrega	<input checked="" type="checkbox"/> Presencial
	<input checked="" type="checkbox"/> Online
	<input checked="" type="checkbox"/> Híbrido
Opciones de inscripción	<input type="checkbox"/> Gratis
	<input checked="" type="checkbox"/> De pago
Centrarse explícitamente en el espíritu empresarial es deporte	<input checked="" type="checkbox"/> Sí
	<input type="checkbox"/> No
Plazo de entrega	1 de octubre de 2022
Disponible en	Español
Principales temas tratados	Ámbito 1. Gestión de una empresa deportiva Ámbito 2. Marketing y deporte Ámbito 3. Infraestructuras deportivas Ámbito 4. Deporte y mujer Ámbito 5. Gestión de acontecimientos deportivos

	<p>Ámbito 6. Tecnología y deporte</p> <p>Ámbito 7. Deporte adaptado e inclusivo</p> <p>Ámbito 8. Medios de comunicación y deporte</p> <p>Ámbito 9. Desarrollo sostenible</p> <p>Ámbito 10. Transición del deporte al mercado laboral</p>
Titulación obtenida	Certificado
Recomendado por el equipo ENDURANCE	El curso ofrece un programa de formación deportiva especializado y variado, ya que abarca 41 actividades formativas en áreas temáticas como la gestión deportiva, el marketing y el deporte, la comunicación, el desarrollo sostenible, los acontecimientos deportivos, el deporte y la mujer, el deporte y la mujer, el deporte adaptado e inclusivo, la tecnología, las infraestructuras y la transición de los deportistas al mercado laboral.
Cualquier otra observación pertinente	El curso mejora las competencias duras y blandas y el intercambio de experiencias en el ámbito del deporte, favoreciendo las alianzas y el intercambio de conocimientos entre instituciones nacionales e internacionales.

INVESTIGADORES

Bulgarian Sports Development Association	Bulgaria	Yoanna Dochevska Ivaylo Zdravkov
Comenius University Bratislava, Faculty of Management	Slovakia	Marian Holienka Juraj Mikuš Oskar Karlík
IDP SAS	Italy	Riccardo Di Marco
INTERNET WEB SOLUTIONS	Spain	Roberta Albertazzi Maria Cristina Scarano
IHF, INSTITUT DE HAUTE FORMATION AUX POLITIQUES COMMUNAUTAIRES ASBL	Belgium	Lorenzo Costantino
Karelia University of Applied Sciences	Finland	Harri Mielonen Satu Mustonen Anne Ryhänen
Poreč Sport's Association	Croatia	Irena Šker



		Aleksandar Beaković Verica Mance
Súkromná stredná športová škola	Slovakia	Silvia Jakobova Slavomir Abrahamovsky





AVISO LEGAL

Este informe constituye uno de los resultados del proyecto "ENDURANCE", dirigido por la Universidad Comenius de Bratislava y cofinanciado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea.

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Para cualquier comentario sobre este informe, ponte en contacto con BSDA: info@bulsport.bg

Este informe utiliza materiales de todos los eventos del proyecto y recursos e información públicos.

ENDURANCE, Universidad Comenius de Bratislava, 2022

Reproducción autorizada siempre que se cite la fuente.

