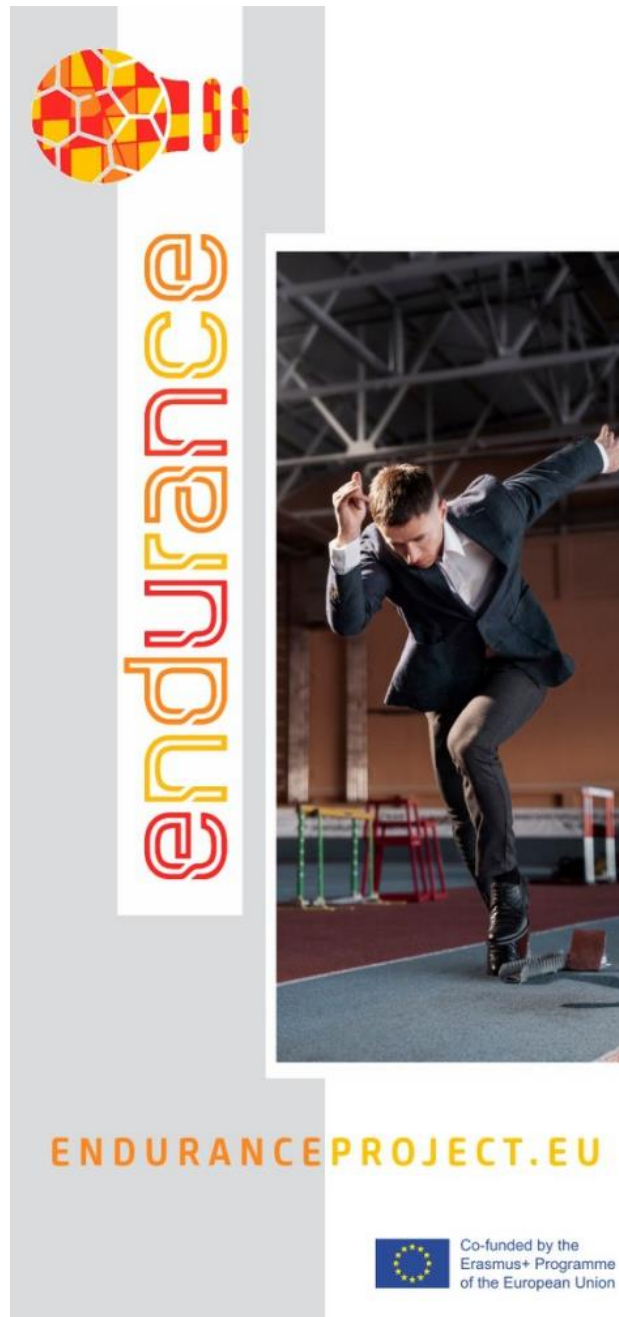




Usmernenia pre šírenie projektu ENDURANCE

104



endurance

endurance

ENDURANCEPROJECT.EU

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

OBSAH

O projekte ENDURANCE	3
Úvod do usmernení a metodiky projektu ENDURANCE	4
Metodika implementácie	5
A. Celkové usmernenia na implementáciu súboru nástrojov projektu ENDURANCE	5
Použiteľnosť	5
Cieľové skupiny	6
Implementácia tréningov	6
Vzdelávacie metódy	7
Logistika	8
B. Usmerňujúce poznámky k tréningovým modulom projektu ENDURANCE	8
B.1 Manažment a self-leadership	8
B.2 Základy projektového manažmentu pre začínajúcich športových podnikateľov	10
B.3 Marketing	12
B.4 Digitálne zručnosti	14
B.5 Inovačné zručnosti – Ako využiť inovácie v športe na podnikanie?	17
B.6 Financie a ekonomika	19
B.7 Branding	21
B.8 Založenie podnikania	22
Odporúčania na základe pilotovania projektu ENDURANCE	26
Odporúčania	26
Prípadové štúdie	27
Výskumníci	36
Vyhlásenie	37

O PROJEKTE ENDURANCE

Šport je najobľúbenejšou rekreačnou aktivitou, ktorá je už stáročia dôležitým prvkom spoločnosti. Podnikanie je tiež zakotvené v spoločnosti už celé veky a pomáha ľuďom sociálne a ekonomicky rásť. Európa výrazne investuje do podnikateľského vzdelávania, aby podporila hospodársky rast a sociálne začlenenie. EÚ taktiež uznáva potrebu nanovo definovať ako sa podnikanie identifikuje, vyučuje a rozvíja. Prepojenia medzi športom a podnikaním sú rôznorodé, ale málokedy sú rozpoznávané a využívané. Tieto dve oblasti sa v odbornom vzdelávaní a príprave len zriedka vyskytujú spoločne ako efektívne prepojené oblasti so synergickými väzbami. Nízky výskyt podnikateľského vzdelávania v športovo orientovaných disciplínach na rozvoj veľmi potrebných podnikateľských zručností a nedostatok prispôbenej podnikateľskej prípravy naznačuje potrebu cielených intervencií.

Projekt ENDURANCE, podporený programom Európskej únie Erasmus+, "prehodnocuje" vyučovanie a učenie sa podnikania na základe komplementárnosti a spoločných znakov medzi športom a podnikaním, ako sú odhodlanie, vytrvalosť, sebadôvera, rešpektovanie pravidiel, tímová hra, súťaživosť, zvládanie úspechu/neúspechu atď.

Cieľom projektu ENDURANCE je oživiť podnikateľského ducha a modernizovať spôsob, akým sa k podnikaniu pristupuje v odbornom vzdelávaní a príprave, a:

- 1) Zmapovať dynamiku športu a podnikania, spoločné črty a prepojenia pre udržateľnú kariéru študentov v systémoch odborného vzdelávania a prípravy a športu;
- 2) Vypracovať tréningy a nástroje projektu ENDURANCE na podporu podnikania, šité na mieru;
- 3) Vytvoriť online interaktívnu platformu otvorených vzdelávacích zdrojov pre tréningy projektu ENDURANCE (virtuálne a kombinované vzdelávanie);
- 4) Udržať výsledky a podporovať ich zavádzanie v ekosystémoch odborného vzdelávania a prípravy a športu;
- 5) Pokročiť v diskusii o podnikaní na politickej úrovni prostredníctvom Zelenej knihy projektu ENDURANCE.

Viac informácií o projekte ENDURANCE nájdete na webovej stránke projektu:

<https://enduranceproject.eu//>



ÚVOD DO USMERNENÍ A METODIKY PROJEKTU ENDURANCE

Usmernenia pre šírenie projektu ENDURANCE sú založené na skúsenostiach partnerov s realizáciou projektu až do súčasného konečného štádia. Tento dokument sprostredkuje získané skúsenosti a osvedčené postupy, ako poskytovať súbor nástrojov projektu ENDURANCE, aby ďalšie vzdelávacie a tréningové subjekty, ako aj športové organizácie mohli prevziať tréningy a nástroje projektu ENDURANCE a implementovať ich vo svojom prostredí. Usmernenia sú skutočným "manuálom projektu ENDURANCE", ktorý obsahuje:

- **Metodiku implementácie;**
- **Odporúčania na základe pilotných tréningových stretnutí;**
- **Tipy, ako najlepšie poskytovať podnikateľské vzdelávanie v športovom prostredí (prípadové štúdie).**

Usmernenia pre šírenie projektu ENDURANCE slúžia ako podpora pri využívaní a implementácii pre organizácie mimo partnerstva projektu ENDURANCE na osvojenie a začlenenie odbornej prípravy do svojich činností.

Na základe výsledkov vyvinutých a pilotovaných vzdelávacích materiálov projektu ENDURANCE, konzorcium partnerov projektu skonsolidovalo výsledky testovania a validácie v tomto dokumente, ktorý zahŕňa spätnú väzbu od cieľových skupín projektu a presné usmernenia pre realizáciu budúcich tréningov.

METODIKA IMPLEMENTÁCIE

A. CELKOVÉ USMERNENIA NA IMPLEMENTÁCIU SÚBORU NÁSTROJOV PROJEKTU ENDURANCE

Usmernenia obsahujú podrobnosti o prevádzkových a organizačných aspektoch, ako aj o dynamike vyučovania a učenia sa. Tento dokument obsahuje usmernenia pre školiteľov, odporúčania týkajúce sa štruktúry stretnutí, rady, ako kombinovať offline a online obsah, usmernenia týkajúce sa používania platformy otvorených vzdelávacích zdrojov v zmiešanom vzdelávacom prostredí a usmernenia o kategorizácii tréningu projektu ENDURANCE podľa Európskeho kvalifikačného rámca (EQF).

POUŽITEĽNOSŤ

Tieto usmernenia sú navrhnuté ako cesta k interaktívnej a otvorenej platforme vzdelávacích zdrojov, ktorá je poskytovateľom tréningu projektu ENDURANCE - účinného nástroja na rozvoj podnikateľských kapacít v oblasti športu. Na mieru vytvorené tréningy projektu ENDURANCE a súbor nástrojov na posilnenie podnikavosti môžu využívať rôzni poskytovatelia vzdelávania ako súčasť svojho portfólia buď vo formálnom, alebo neformálnom vzdelávacom prostredí. Inovatívny obsah tréningu je navrhnutý tak, aby podnecoval podnikavosť a poskytoval tréningové materiály a nástroje šité na mieru tým, že vytvára operatívne prepojenia medzi charakteristikami a spoločnými znakmi športu a podnikania, a to v rôznych aspektoch, spôsoboch myslenia a správania. Medzi príklady realizácie možno zaradiť napr.:

Formálne vzdelávanie	Športové univerzity, športové školy, poskytovatelia odborného vzdelávania a prípravy	Súbor vzdelávacích nástrojov projektu ENDURANCE môže byť integrovaný do učebných osnov vzdelávacieho subjektu ako ich neoddeliteľná súčasť alebo ako samostatný kurz.
Neformálne vzdelávanie	Športové federácie, kluby, organizácie alebo združenia	Moduly projektu ENDURANCE možno implementovať ako celý učebný plán alebo ich prispôbiť, pričom časti poznatkov možno využiť v neformálnom vzdelávaní v športových subjektoch.
Samovzdelávanie	Športovci, jednotlivci pôsobiaci v oblasti športu	Koncept projektu ENDURANCE sa zameriava aj na každého športovo založeného jednotlivca, ktorý chce rozvíjať svoje podnikateľské schopnosti. Online vzdelávacia platforma je k

dispozícii pre samovzdelávanie a samoštúdium na adrese www.enduranceproject.eu .
K dispozícii sú prípadové štúdie a profily podnikateľských vzorov ako zdroje inšpirácie a jasné prepojenie medzi vzdelávacími materiálmi a skutočnou podnikateľskou praxou. Školiteľom, ktorí používajú materiály projektu ENDURANCE, sa odporúča, aby používali aj príklady zo svojho prostredia, aby prepojili učiacich sa s praktickým využitím získaných vedomostí.
V závislosti od konkrétnych cieľov, prostredia a cieľovej skupiny je možné použiť aj len výber (t. j. konkrétny modul alebo súbor modulov) zo súboru nástrojov projektu ENDURANCE.

CIEĽOVÉ SKUPINY

Balík tréningových materiálov projektu ENDURANCE bol navrhnutý pre účastníkov odborného vzdelávania a prípravy, športovcov a športových profesionálov, ktorých cieľom je nájsť novú kariérnu cestu ako podnikatelia, a posilniť ich podnikateľského ducha v oblasti športu zdôraznením spoločných prepojení týchto dvoch oblastí a zabezpečiť pochopenie základných podnikateľských stratégií a činností.

IMPLEMENTÁCIA TRÉNINGOV

Postupujte podľa nižšie uvedenej koncepcie pre každý modul a na základe vašej cieľovej skupiny a publika môžete tréning aplikovať tak, ako ho vypracovali projektoví partneri ENDURANCE, alebo ho prispôbiť skupine, ktorú máte, s použitím najvhodnejších materiálov a dodatočných informácií (prípadové štúdie, profily podnikateľských vzorov, výsledky mapovania atď.).

Tréningové moduly projektu ENDURANCE:

- Manažment and self-leadership
- Základy projektového manažmentu pre začínajúceho športového podnikateľa
- Marketing
- Digitálne zručnosti
- Inovačné zručnosti - ako využiť inovácie v športe na podnikanie?
- Financie a ekonomika
- Branding
- Založenie podnikania

Každý modul tréningu projektu ENDURANCE pozostáva z:

- Úvodného videa;
- Gamifikovanej časti tréningu;

- Krátkej informácie o module;
- Vzdelávacích materiálov ku konkrétnym témam - dokumenty, prezentácie a ďalšie informácie týkajúce sa jednotlivých oblastí záujmu;
- Slovníka pojmov;
- Sebahodnotiaceho testu.

Vzdelávacie materiály sú logicky prepojené a projektív partneri ENDURANCE dôrazne odporúčajú, aby účastníci vzdelávania preskúmali všetky súvisiace vzdelávacie materiály na platforme otvorených vzdelávacích zdrojov s cieľom zabezpečiť širšie pochopenie celého spektra poznatkov s cieľom identifikácie inovatívnych podnikateľských príležitostí.

VZDELÁVACIE METÓDY

Podľa koncepcie Gagneho (1985) existuje deväť elementov úspešného vzdelávania. Tento princíp bol použitý pri tvorbe formátu tréningov projektu ENDURANCE a vyzývame školiteľov, aby ho tiež uplatňovali pri svojej práci:

1. Získanie pozornosti: rozprávanie príbehu, predstavenie problému, ktorý treba vyriešiť, a zdôraznenie jeho dôležitosti - vysvetlite, aké dôležité je vedieť pochopiť, ako podnikatelia myslia, a aké výhody im môžu priniesť zručnosti a vedomosti získané v oblasti športu.
2. Uveďte cieľ vzdelávania: umožní to účastníkom pochopiť účel ich prítomnosti - rozvíjanie podnikateľských zručností s cieľom zvýšiť zamestnateľnosť, inovatívnosť a rozvoj ekonomiky.
3. Stimulovať pripomenutie si predchádzajúcich vedomostí: nadviazať na existujúce vedomosti (ak existujú) a posúdiť všetky predchádzajúce vedomosti.
4. Prezentácia materiálu: predstavte moduly, postupnosť a učebné nástroje.
5. Poskytnite im podporu pri učení: v prípade potreby účastníkom vzdelávania pomôžte, ale nechajte ich, aby sa učili sami.
6. Vyvolanie výkonu: cvičenia a kvízy by im mali umožniť využitie získaných vedomostí.
7. Poskytnite spätnú väzbu: používajte kvízy a hodnotte ich pokrok.
8. Hodnotenie výkonov: na poskytnutie informácií o pokroku použite údaje z kvízov, cvičení a spätnej väzby.
9. Zlepšenie uchovávanía a prenosu: identifikujte podobné problémy a úlohy, aby sa študent dostal do situácie, kde aplikuje získané vedomosti.

Formát online interaktívnej a otvorenej platformy vzdelávacích zdrojov na poskytovanie tréningu projektu ENDURANCE umožňuje inovatívne možnosti vzdelávania, ktoré môžu poskytovať odborníci využívajúci pripravené materiály vo svojich výučbových aktivitách, alebo môžu byť použité ako cesta samovzdelávania pre budúcich podnikateľov v oblasti športu.

LOGISTIKA

Osobné tréningy

Nájdite pokojné a bezpečné prostredie s vhodnými nástrojmi a potrebnou logistikou. Niektoré návrhy zdrojov, ktoré by ste mohli potrebovať, sú:

- ✓ Zasadacia miestnosť;
- ✓ Projektor;
- ✓ Prenosný počítač;
- ✓ Materiály pre študentov, ako sú perá, papier atď.;
- ✓ Flipcharty;
- ✓ Fixky.

Online tréningy

V prípade online aktivít: dobré internetové pripojenie, správny softvér na realizáciu (napr. Zoom), online nástroje a webová stránka na vzdelávacie aktivity alebo aktivity na zoznamovanie.

Môžete tiež poskytnúť informácie o tréningoch projektu ENDURANCE a účastníci môžu kurz absolvovať sami, pričom všetky dôležité informácie sú na adrese: www.enduranceproject.eu

B. USMERŇUJÚCE POZNÁMKY K TRÉNINGOVÝM MODULOM PROJEKTU ENDURANCE

B.1 MANAŽMENT A SELF-LEADERSHIP

Výsledky vzdelávania

Podnikatelia musia mať mnoho zručností, aby mohli využiť súčasné digitálne príležitosti - ako hľadať nové možnosti rozvoja a zlepšovania, ako zvýšiť produktivitu, efektívnejšie využívať zdroje, zlepšiť komunikáciu a dohľad alebo zvýšiť bezpečnosť. Jednou z dôležitých zručností je self-leadership. Táto zručnosť je potrebná na to, aby ste sa stali osobou, ktorá je pripravená riadiť tím. Tento modul poskytuje účastníkom vzdelávania príležitosť na lepšie pochopenie tém, ako napríklad, čo je to self-leadership vo svete podnikania a športu, ako zlepšiť svoje manažérske zručnosti a výhody používania online digitálnych nástrojov a platforiem. V tomto module účastníci pochopia, prečo je táto zručnosť potrebná na to, aby sa stali úspešnými manažérmi a podnikateľmi, a aká je súvislosť medzi self-leadershipom v podnikaní a športe s niekoľkými príkladmi. Na konci tohto modulu majú účastníci možnosť absolvovať test, aby si overili svoje vedomosti z tejto témy.

Klasifikačná úroveň EQF - 3 - 5

Európsky rámec podnikateľských kompetencií (EntreComp)

- Oblasť: Akcieschopnosť
 - Kompetencia: Plánovanie a manažment
 - Vlákno: Definuj ciele
 - Vlákno: Plánuj a organizuj
 - Vlákno: Definuj priority
- Oblasť: Zdroje
 - Kompetencia: Sebavedomie a sebadôvera
 - Vlákno: Sleduj svoje túžby
 - Vlákno: Identifikuj svoje silné a slabé stránky
 - Kompetencia: Mobilizovať a inšpirovať ostatných
 - Vlákno: Inšpiruj ostatných a inšpiruj sa

V tomto module sa účastníci dozvedia viac o tom, aké vedomosti, zručnosti a postoje potrebuje človek, aby mohol vytvárať hodnoty a byť úspešným podnikateľom. Ako analyzovať zložité podnikateľské problémy a realizovať plán postupu vpred, ako viesť dôležité stretnutie, ako pestovať sebaopoznanie, ako podporovať inkluzívny dialóg a budovať dôveru, ako byť lepším komunikátorom a zabezpečiť svojmu tímu informácie a nástroje potrebné na dosiahnutie úspechu, zaviesť pravidelné kontroly a poskytovať týždennú spätnú väzbu.

Informácie a obsah tohto modulu sú rozdelené do 2 hlavných podtém - "Manažment a self-leadership" a "Ako zlepšiť svoje manažérske zručnosti ako podnikateľ". Tieto podtémy sú rozdelené do niekoľkých úrovní (stratégie pre self-leadership, vzťah medzi self-leadershipom v podnikaní a športe, lekcie pre self-leadership, posilnenie rozhodovania, rozvoj sebavedomia a výhody online platforiem) v 3 fázach - úvod, obsah a záver.

V tomto module je vhodné využiť aj niektoré prípadové štúdiá, podnikateľské vzory alebo výsledky mapovania vypracované v rámci projektu ENDURANCE:

- Príbeh "digitálneho nomáda" Velizara Milanova, ktorý vytvoril vlastný digitálny marketingový start-up "DigitInk" - jednu z najlepších digitálnych marketingových agentúr v oblasti digitálnej reklamy pre online podniky v Bulharsku. Viac informácií nájdete na: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- Príbeh Domenica Fioravantiho (olympijského víťaza v plávaní v Sydney 2000) – ktorý je spoluzakladateľom spoločnosti Akron, lídra v oblasti športového plaveckého oblečenia. Viac informácií nájdete na:

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

- SPORTSPOT (Fínsko) založili Juho Nenonen (fínsky basketbalista, ktorý vyhral dva fínske šampionáty a jeden fínsky pohár) a Teemu Harinen, pričom hlavnou činnosťou je vytváranie online podujatí pre podniky. SPORTSPOT inšpiruje ľudí a spája ich. Viac informácií nájdete na:

[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE Case Study FIN Sportspot.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf);

- O spoločných znakoch športu a podnikania - identifikácia spoločných znakov a prepojení medzi športom a podnikaním - nájdete viac informácií na:

[https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE IO2T1 aggregated report FINAL.pdf](https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE_IO2T1_aggregated_report_FINAL.pdf).

B.2 ZÁKLADY PROJEKTOVÉHO MANAŽMENTU PRE ZAČÍNAJÚCICH ŠPORTOVÝCH PODNIKATEĽOV

Výsledky vzdelávania

Podľa APM (Asociácie pre projektový manažment) je projektový manažment aplikácia procesov, metód, zručností, znalostí a skúseností na dosiahnutie konkrétnych cieľov projektu. Ide o mentalitu, ktorá sa usiluje o efektívnosť a účinnosť: hľadanie podnikateľského nápadu, založenie podniku, spustenie marketingovej kampane alebo zameranie a identifikácia záujmových skupín pre vašu značku. Prístupy projektového riadenia by sa mali prierezovo uplatňovať vo všetkých typických podnikateľských funkciách. Medzi projektovým riadením a riadením iných tradičných podnikateľských funkcií, ako je komunikácia, personalistika, audit atď. existujú určité relevantné rozdiely. Tento modul umožní účastníkom lepšie pochopiť projektový manažment - životný cyklus projektu, identifikáciu zainteresovaných strán, konsolidáciu pracovného výkazu, kontrolu rozpočtu a audit, zabezpečenie kvality, monitorovanie, hodnotenie a riadenie rizík. Po úspešnom absolvovaní tohto modulu budú účastníci vedieť lepšie stanoviť konkrétne úlohy a opatrenia na dosiahnutie očakávaných výsledkov, navrhnuť plán internej/externej komunikácie a stratégie komunikácie. Na záver si môžu urobiť test relevantný k tejto téme.

Klasifikačná úroveň EQF - 3 - 5

Európsky rámec podnikateľských kompetencií (EntreComp)

- Oblasť: Nápady a príležitosti
 - Kompetencia: Vízia
 - Vlákno: Mysli strategicky
 - Vlákno: Iniciuj činnosť
- Oblasť: Zdroje

- Kompetencia: Mobilizácia zdrojov
 - Vlákno: Manažuj zdroje
 - Vlákno: Zodpovedne využívaj zdroje
 - Vlákno: Plnohodnotne využívaj čas
- Kompetencia: Finančná a ekonomická gramotnosť
 - Vlákno: Pochop ekonomické a finančné pojmy
 - Vlákno: Rozpočtuj
- Kompetencia: Mobilizovať a inšpirovať ostatných
 - Vlákno: Efektívne komunikuj
- Oblasť: Akcieschopnosť
 - Kompetencia: Iniciatívnosť
 - Vlákno: Preberaj zodpovednosť
 - Vlákno: Podnikaj kroky
 - Kompetencia: Plánovanie a manažment
 - Vlákno: Definuj ciele
 - Vlákno: Plánuj a organizuj
 - Vlákno: Definuj priority
 - Vlákno: Monitoruj svojho pokrok
 - Kompetencia: Zvládanie neistoty
 - Vlákno: Preberaj kalkulované riziko

Definícia manažmentu zahŕňa schopnosť plánovať, organizovať, monitorovať a riadiť jednotlivcov. Proces plánovania a riadenia zahŕňa aj schopnosť určovať priority, organizovať a sledovať. V tomto module sa účastníci dozvedia viac o tom, ako prevziať iniciatívu, ako sa vyrovnávať s neistotou, nejednoznačnosťou a rizikom, ako spolupracovať s ostatnými a ako sa učiť prostredníctvom skúseností. Zistia, ako vytvoriť akčný plán, v ktorom sa určia priority a míľniky na dosiahnutie cieľov, ako zhodnotiť prínosy a riziká alternatívnych možností a urobiť výber, ktorý odráža ich preferencie. Po oboznámení sa s týmto vzdelávacím modulom by mali účastníci pochopiť projektové riadenie a jeho základy, definovať úlohy a zodpovednosti projektových manažérov, identifikovať činnosti, ktoré sú nástrojmi na každý realizačný cyklus, realizovať efektívne komunikačné stratégie v rámci projektového tímu aj mimo neho a zodpovedne riadiť ľudí.

Informácie a obsah tohto modulu sú rozdelené do 2 hlavných podtém - "Definovanie projektového manažmentu" a "Životný cyklus projektu". Tieto podtémy sú rozdelené do niekoľkých úrovní (definícia projektového manažmentu (PM), definovanie pilierov PM, zdroje a prevádzkové požiadavky, realizácia a monitorovanie kvality projektu, prierezové činnosti: čo je

spoločné pre všetky projekty, projektový nápad, realizácia a monitorovanie kvality projektu) v 3 etapách - úvod, obsah, záver. Po absolvovaní modulu by účastníci mali vedieť ako stanoviť konkrétne úlohy a činnosti, spresniť interný časový harmonogram pre záver/finalizáciu plánovaných činností, odhadnúť množstvo a povahu zdrojov, ktoré potrebujú, ako postupovať pri realizácii a vývoji projektu, možné riziká a navrhnuť dôsledné protiopatrenia (plán B), navrhnuť interný/externý komunikačný plán a stratégie komunikácie.

V tomto module môžete využiť aj niektoré prípadové štúdie, modelové situácie alebo výsledky mapovania vypracované v rámci projektu ENDURANCE. Niektoré z nich sú:

- Príbeh Edurne Pasaban, prvej ženy na svete, ktorá vystúpila na štrnásť najvyšších hôr na Zemi, je zakladateľkou a majiteľkou spoločnosti ABELETXE - jedinečného priestoru určeného na oslavu udalostí. Je patrónkou a zakladateľkou organizácie Horolezci pre Himaláje, v rámci ktorej sa venuje rozvoju projektov súvisiacich so vzdelávaním detí v Himalájach. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_ESP_Edurne_Pasaban.pdf
- Príbeh "digitálneho nomáda" Velizara Milanova, ktorý založil vlastnú digitálnu marketingovú spoločnosť "DigitInk" - jednu z najlepších digitálnych marketingových agentúr v oblasti digitálnej reklamy pre online podniky v Bulharsku. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- Príbeh Domenica Fioravantiho (olympijského víťaza v plávaní v Sydney 2000) - spoluzakladateľa spoločnosti Akron, lídra v oblasti športového oblečenia do vody. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf.

B.3 MARKETING

Výsledky vzdelávania

Ľudia zvyčajne majú predstavu o tom, čo je marketing, pretože sa spája s propagáciou, reklamou a komunikáciou. Hoci je to technicky vzaté pravda, ide o veľmi obmedzené vnímanie marketingu. Marketing je činnosť alebo súbor procesov na vytváranie, komunikáciu, poskytovanie a výmenu ponúk, ktoré majú hodnotu pre zákazníkov, klientov, partnerov a samotnú spoločnosť. Marketing je funkcia, ktorá spája spotrebiteľa, zákazníka a verejnosť s marketérom prostredníctvom informácií - informácií používaných na identifikáciu a definovanie príležitostí, výziev, vytváranie a hodnotenie činností; a monitorovanie výkonnosti. Špecifikuje informácie potrebné na riešenie

týchto otázok, navrhuje metódu zberu informácií, riadi a realizuje proces zberu údajov, analyzuje výsledky a oznamuje zistenia a ich dôsledky. V kontexte tohto vzdelávacieho modulu poskytnuté definície reflektujú definíciu od Americkej marketingovej asociácie (AMA): "*Marketing je činnosť, súbor inštitúcií a procesov na vytváranie, komunikáciu, poskytovanie a výmenu ponúk, ktoré majú hodnotu pre zákazníkov, klientov, partnerov a spoločnosť ako celok.*"

Tento modul je venovaný tomu, aby účastníkom priblížil, čo máme na mysli v podnikateľskom prostredí, keď hovoríme o marketingu, ako vytvárať a udržiavať hodnotu, aby sme boli schopní poskytnúť viac informácií súvisiacich s pojmom hodnota - hodnota ako kvantita, kvalita, výstup, výsledok, výnosy a zisk. Účastníci získajú užitočné informácie súvisiace s rôznymi typmi marketingu - influencer marketing, vzťahový marketing, virálny marketing (jav, ktorý uľahčuje šírenie a povzbudzuje ľudí, aby posolstvo šírili ďalej), marketing kľúčových slov, obsah, inbound/outbound marketing atď. V tomto module je naším cieľom uľahčiť účastníkom pochopenie marketingu a činností, ktoré priamo súvisia so znalosťou tejto disciplíny, napríklad: ako definovať dlhodobé komunikačné stratégie, zapojiť externú verejnosť, vytvoriť a udržať hodnotu vlastnej značky, vytvoriť pozitívnu reputáciu, zachytiť potreby a príležitosti z externého prostredia, definovať stratégie umiestnenia na trhu a načrtnúť užívateľsky prívetivý a zrozumiteľný marketingový plán. Na záver si účastníci môžu urobiť sebahodnotiaci test, aby si overili svoje vedomosti týkajúce sa marketingu.

Klasifikačná úroveň EQF - 3 - 5

Európsky rámec podnikateľských kompetencií (EntreComp)

- Oblasť: Nápady a príležitosti
 - Kompetencia: Rozpoznanie príležitostí
 - Vlákno: Identifikuj vytvor a využi príležitosti
 - Vlákno: Pochop potreby
 - Kompetencia: Kreativita
 - Vlákno: Rozvíjaj nápady
 - Vlákno: Navrhuj hodnoty
 - Vlákno: Buď inovatívny
 - Kompetencia: Hodnotenie nápadov
 - Vlákno: Odhaľ hodnotu nápadov
- Oblasť: Zdroje
 - Kompetencia: Mobilizovanie a inšpirovanie ostatných
 - Vlákno: Inšpiruj ostatných a inšpiruj sa
 - Vlákno: Efektívne komunikuj

- Vlákno: Efektívne využívaj médiá
- Oblasť: Akcieschopnosť
 - Kompetencia: Plánovanie a manažment
 - Vlákno: Definuj ciele
 - Vlákno: Plánuj a organizuj
 - Vlákno: Sleduj svoj pokrok

Obsah tohto modulu je navrhnutý tak, aby poskytol viac informácií a predstavil témy a terminológiu, ktoré sú všeobecne rozšírené v zavedenej marketingovej teórii a praxi. Zameriavame sa na to, aby sme účastníkom poskytli základy marketingu, ktoré môžu využiť a experimentovať s nimi v rámci svojich aktivít. Modul sa venuje trhom, potrebám, požiadavkám a typom marketingu na základe operatívneho kontextu (B2C, B2B, C2B a C2C), marketingovému mixu (model 4P - Produkt, cena, miesto, reklama), zákazníkom, konkurencii atď.

V module Marketing môžu účastníci a študenti využiť aj niektoré prípadové štúdie, podnikateľské vzory alebo výsledky mapovania vypracované v rámci projektu ENDURANCE, ako napr.:

- Príbeh Domenica Fioravantiho (olympijského víťaza v plávaní v Sydney 2000) - spoluzakladateľa spoločnosti Akron, lídra v oblasti športového oblečenia do vody. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf.
- SPORTSPOT inšpiruje ľudí a spája ich. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf
- OCTAGO CORPORATION - skupina nadšencov sa rozhodla presunúť svoje hobby do komerčnej sféry prostredníctvom start-upu OCTAGO. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_SK_Octago.pdf

B.4 DIGITÁLNE ZRUČNOSTI

Výsledky vzdelávania

Hlavným cieľom tohto modulu je zdôrazniť význam digitálnych zručností pre študentov, športovcov, účastníkov odborného vzdelávania a prípravy, učiteľov a trénerov v oblasti športu pri zakladaní vlastných podnikov. Modul sa zameriava najmä na to, ako navrhnuť a spravovať webové stránky a ako dosiahnuť dobré umiestnenie a viditeľnosť na internete. Osobitný dôraz bol kladený na potrebu posilnenia digitálnych zručností pre poskytovanie hodín na diaľku.

Digitálne prostredie navždy zmenilo pravidlá hry v oblasti podnikania v športe. Športové kluby, nezávislí tréneri a federácie už medzi sebou nesúťažia ako v minulosti; teraz sú noví konkurenti väčšinou digitálne založení a využívajú sociálne médiá, videostreaming a hry. Digitálne zručnosti sú pre budúcich podnikateľov v oblasti športu nevyhnutné, pretože zvládnutie základných digitálnych zručností pripravuje pôdu pre rozvoj ich budúcej kariéry. V tomto module získajú účastníci informácie súvisiace s digitálnymi nástrojmi a zručnosťami, napríklad ako na diaľku poskytovať športové tréningy, viesť kurzy online alebo organizovať doručovanie určitého vzdelávacieho obsahu. Prečo zohrávajú dôležitú úlohu rôzne farby, aká je kvalita zvuku a prečo je pri vedení online hodín dobré uprednostniť prirodzené svetlo, ktoré dopadá priamo na vás a nie za vás?

Klasifikačná úroveň EQF - 3 - 5

Európsky rámec podnikateľských kompetencií (EntreComp)

- Oblasť: Nápady a príležitosti
 - Kompetencia: Kreativita
 - Vlákno: Buď otvorený a zvedavý
- Oblasť: Zdroje
 - Kompetencia: Mobilizovanie a inšpirovanie ostatných
 - Vlákno: Efektívne komunikuj
 - Vlákno: Efektívne využívaj médiá
- Oblasť: Akcieschopnosť
 - Kompetencia: Plánovanie a manažment
 - Vlákno: Plánuj a organizuj
 - Vlákno: Buď flexibilný a prispôsobivý

Európska komisia navrhla "Novú agendu zručností pre Európu", ktorej cieľom je posilniť ľudský kapitál, zamestnateľnosť a konkurencieschopnosť na riešenie výziev v oblasti zručností, ktorým Európa v súčasnosti čelí. Cieľom je, aby každý človek mal kľúčový súbor kompetencií potrebných pre osobný rozvoj, sociálne začlenenie, aktívne občianstvo a zamestnanosť. Jednou z týchto kompetencií sú digitálne kompetencie - schopnosť zhromažďovať a spravovať digitálne zdroje, ktoré sú potrebné na transformáciu myšlienok na činy. Existujú rôzne typy podnikania vrátane digitálneho podnikania. Digitálne podnikanie je podnikanie, ktoré zahŕňa využívanie nových digitálnych technológií (najmä sociálnych médií, veľkých dát, mobilných a cloudových riešení). Účelom tohto využitia môže byť zlepšenie obchodných operácií, nové podnikateľské modely, zlepšenie obchodných informácií alebo lepšie zapojenie zákazníkov a zainteresovaných strán.

Obsah tohto modulu je navrhnutý tak, aby poskytol viac informácií a tréning ako využiť digitálne zručnosti na posilnenie podnikateľského ducha športovcov. Obsahuje dve hlavné podtémy - "Prečo sú digitálne zručnosti dôležité pre podnikanie v oblasti športu" a "Efektívna online komunikácia - Praktické kroky pre zviditeľnenie vášho športového podniku online". V tomto module získate užitočné informácie o tom, ako vytvoriť profesionálnu webovú stránku, ktorá vás bude úspešne prezentovať vašim budúcim klientom, ako si vybrať vhodnú hostingovú službu, nainštalovať WordPress, vytvoriť databázu (umožní vám ukladať obsah, informácie, prístupy atď.), ako vytvoriť firemnú identitu, logo alebo použiť nástroje ako sú Canva alebo Freepik.

V tomto module majú účastníci možnosť využiť niektoré užitočné odkazy, prípadové štúdie, podnikateľské vzory alebo výsledky mapovania, vypracované v rámci projektu ENDURANCE. Niektoré z týchto užitočných odkazov pre budúcich podnikateľov nájdete na nasledovných adresách:

- Príbeh "digitálneho nomáda" Velizara Milanova, ktorý založil vlastnú digitálnu marketingovú spoločnosť "DigitInk" - jednu z najlepších digitálnych marketingových agentúr v oblasti digitálnej reklamy pre online podniky v Bulharsku. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- SPORTSPOT inšpiruje ľudí a spája ich. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf;
- Logo Maker (<https://www.logomaker.com>): Umožňuje ľahko a zadarmo vytvoriť vlastné logo. Aplikácia nevyžaduje registráciu a umožňuje uloženie vo formáte PNG, čo uľahčuje proces manipulácie s obrázkami.
- Freepik (<https://www.freepik.com>): Freepik je bezplatná banka obrázkov, ktorá ponúka viac ako 10 miliónov vizuálnych zdrojov. Môžete použiť rôzne ilustrácie, fotografie a vektorové tvary. Vylepšenie vašej značky pomocou obrázkov nebolo nikdy také jednoduché.
- Canva (<https://www.canva.com/>): Táto webová stránka na tvorbu grafického dizajnu a kompozície obrázkov ponúka nástroje na vytváranie vlastných návrhov, vďaka ktorým môžete dosiahnuť profesionálne výsledky.
- Dávajte si pozor na rôzne časové pásma (v prípade medzinárodného pôsobenia). Timezone.io vám umožňuje sledovať miestny čas vašich klientov a pomáha vám plánovať hodinu v čase, ktorý vyhovuje všetkým. Tento nástroj sa jednoducho používa: jednoducho vložte svojich klientov/študentov a ich konkrétne mestá na webovú stránku (<https://timezone.io>).

B.5 INOVAČNÉ ZRUČNOSTI – AKO VYUŽIŤ INOVÁCIE V ŠPORTE NA PODNIKANIE?

Výsledky vzdelávania

V tomto module získajú účastníci užitočné informácie o základoch v oblasti inovácií a o procese dizajnového myslenia. Naučia sa rozpoznávať pojmy súvisiace s inováciami a získajú vedomosti o metódach generovania nápadov/riešenia problémov. Tento modul poskytuje úvod do dizajnového myslenia, metód generovania nápadov a okrem toho krátky exkurz do stratégií modrého oceánu. Informácie poskytnuté v tomto module by mali vyprovokovať a povzbudiť účastníkov k získaniu ďalších informácií o tejto inováčnej zručnosti (predstavivosť, kreativita, riešenie problémov, kritické myslenie, flexibilita, presvedčanie, riskovanie atď.) Tieto zručnosti sú nevyhnutné pre podnikateľov a pre tých, ktorí plánujú založiť vlastný podnik. Podnikatelia musia byť schopní držať krok so zmenami na trhu a v prevádzkovom prostredí. Niekedy kríza znamená nové príležitosti. Pochopenie procesu dizajnového myslenia a schopnosť implementovať ho do vlastného rozvoja je jednou zo základných zručností podnikateľa. Tento modul ilustruje a opisuje proces, ktorý stojí za dizajnovým myslením, a pomáha účastníkom vzdelávania pochopiť jeho podstatu.

V tomto module sa účastníci dozvedia informácie týkajúce sa inováčných zručností, napríklad čo je to dizajnové myslenie a jeho vzťah medzi pozorovaním, empatiou, prostredím a inovatívnymi riešeniami. Naučia sa, ako generovať množstvo nápadov a používať metódu brainstormingu, ako používať flipcharty, lepiace papieriky a niektoré užitočné techniky, ako napríklad "brainwriting", "abeceda", "grid" alebo "kruhový brainstorming".

Klasifikačná úroveň EQF - 3 - 5

Európsky rámec podnikateľských kompetencií (EntreComp)

- Oblasť: Nápady a príležitosti
 - Kompetencia: Rozoznanie príležitostí
 - Vlákno: Identifikuj vytvor a využi príležitosti
 - Vlákno: Pochop potreby
 - Kompetencia: Kreativita
 - Vlákno: Rozvíjaj nápady
 - Vlákno: Navrhuj hodnoty
 - Vlákno: Buď inovatívny
 - kompetencia: Vízia
 - Vlákno: Maj predstavivosť
 - Vlákno: Rozmýšľaj kreatívne

- Vlákno: Iniciuj činnosť
 - Kompetencia: Hodnotenie nápadov
 - Vlákno: Rozpoznaj hodnotu nápadov
 - Vlákno: Zdieľaj a ochraňuj nápady
- Oblasť: Zdroje
 - Kompetencia: Mobilizovať a inšpirovať ostatných
 - Vlákno: Inšpiruj ostatných a inšpiruj sa
 - Vlákno: Efektívne komunikuj

Inovačné zručnosti sú nevyhnutné pre transformáciu, inovácie a rast. Tieto zručnosti významne prispievajú k rozvoju niektorých oblastí podnikania, ako je napríklad sociálne podnikanie, ktorého cieľom je poskytovať inovatívne riešenia nevyriešených sociálnych problémov. Preto často ide ruka v ruku s procesmi sociálnej inovácie, ktorých cieľom je zlepšiť život ľudí prostredníctvom podpory sociálnych zmien. Inovačné zručnosti úzko súvisia s kompetenciou kreativity tým, že zlepšujú existujúce produkty, služby a procesy tak, aby lepšie spĺňali potreby spoločnosti (mnohé inovácie už zmenili spoločnosť).

Obsah tohto modulu je navrhnutý tak, aby poskytol užitočné informácie o inovačných zručnostiach a o tom, ako by mohli zlepšiť podnikateľský nápad. V tomto module sa dozviete viac o "dizajnovom myslení" a získate užitočné informácie o tom, ako prijať perspektívu používateľov a vcítiť sa do problému, s ktorým sa stretávajú, podrobne definovať problém zosumarizovaním dostupných informácií, uskutočniť brainstorming rôznych možných riešení problémov, pripraviť prototyp riešenia, identifikovať nové cesty a zdôrazniť silné a slabé stránky, a nakoniec otestovať prototyp získaním spätnej väzby od konečných používateľov. Účastníci vzdelávania získajú súbor návodov na vedenie úspešného brainstormingu - pravidlá a kroky úspešného brainstormingu, rôzne metódy "brainwritingu" a riešenia problémov.

V tomto module môžu účastníci využiť niektoré prípadové štúdie, modelové situácie alebo výsledky mapovania, ktoré boli vypracované v rámci projektu ENDURANCE. Niektoré z nich môžete nájsť na:

- Príbeh "digitálneho nomáda" Velizara Milanova, ktorý založil vlastnú digitálnu marketingovú spoločnosť "DigitInk" - jednu z najlepších digitálnych marketingových agentúr v oblasti digitálnej reklamy pre online podniky v Bulharsku. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- SPORTSPOT inšpiruje ľudí a spája ich. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf;

- Príbeh Domenica Fioravantiho (olympijského víťaza v plávaní v Sydney 2000) – ktorý je spoluzakladateľom spoločnosti Akron, lídra v oblasti športového plaveckého oblečenia. Viac informácií nájdete na:
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE Role Model IT Domenico Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).

B.6 FINANCIE A EKONOMIKA

Výsledky vzdelávania

V tomto module získajú účastníci vzdelávania užitočné informácie o financiách a ekonomike, zoznámia sa s niektorými základnými finančnými pojmami z mikroekonomickej a makroekonomickej teórie. Oblasť financií zahŕňa tri hlavné podkategórie: osobné financie, podnikové financie a verejné financie. V module účastníci získajú informácie o tom, ako ich rozhodnutia ovplyvnia finančnú prosperitu podniku a pochopia, ako sa to deje, čo im pomôže prijímať lepšie rozhodnutia. Pochopenie financií je veľmi užitočné aj pre ich osobný život, pretože im pomôže sa cítiť istejšie pri prijímaní správnych rozhodnutí. Tento modul im poskytne príležitosť pochopiť, čo je to finančný plán, získať viac informácií týkajúcich sa základných finančných pojmov, odhadu výdavkov, odhadu príjmov, možných zdrojov financovania a získavania finančných prostriedkov a ako prezentovať svoj podnikateľský nápad investorom.

Klasifikačná úroveň EQF - 3 - 5

Európsky rámec podnikateľských kompetencií (EntreComp)

- Oblasť: Nápady a príležitosti
 - Kompetencia: Rozoznanie príležitostí
 - Vlákno: Analyzuj kontext
 - Kompetencia: Vízia
 - Vlákno: Rozmýšľaj strategicky
- Oblasť: Zdroje
 - Kompetencia: Mobilizácia zdrojov
 - Vlákno: Manažuj zdroje
 - Vlákno: Zodpovedne využívaj zdroje
 - Kompetencia: Finančná a ekonomická gramotnosť
 - Vlákno: Pochop ekonomické a finančné pojmy
 - Vlákno: Rozpočtuj
 - Vlákno: Hľadaj financovanie
 - Kompetencia: Mobilizovať a inšpirovať ostatných

- Vlákno: Komunikuj efektívne
- Oblasť: Akcieschopnosť
 - Kompetencia: Plánovanie a manažment
 - Vlákno: Definuj ciele
 - Vlákno: Plánuj a organizuj
 - Vlákno: Monitoruj svoj pokrok

Informácie a obsah tohto modulu sú rozdelené do 3 hlavných podtém - "Základné prognózy nákladov", "Finančný plán" a "Metódy financovania / získavania finančných prostriedkov". Tieto podtémy sú rozdelené do niekoľkých úrovní, ktoré poskytnú informácie o tom, ako si pripraviť osobný rozpočet na prežitie, aké sú počiatočné náklady - náklady na rozbeh, úvod do základných finančných pojmov a ako si vytvoriť vlastný finančný plán. Na záver majú účastníci možnosť podrobne sa oboznámiť s niektorými spôsobmi financovania / získavania finančných prostriedkov a s tým, ako prezentovať podnikateľský nápad investorom / bankám. Po absolvovaní modulu by mali účastníci vedieť viac o zložkách finančného plánu (odhadované príjmy, fixné náklady, variabilné náklady, jednorazové náklady, peňažné toky, plánovaný finančný výsledok) a o rôznych spôsoboch financovania a získavania finančných prostriedkov (vlastné peniaze, rodina a priatelia, crowdfunding, anjelskí investori, banky / úverové linky, granty atď.).

V tomto module majú účastníci vzdelávania k dispozícii niektoré prípadové štúdie, modelové situácie alebo výsledky mapovania, ktoré boli vypracované v rámci projektu ENDURANCE. Niektoré z nich môžete nájsť na:

- Príbeh "digitálneho nomáda" Velizara Milanova, ktorý založil vlastnú digitálnu marketingovú spoločnosť "DigitInk" - jednu z najlepších digitálnych marketingových agentúr v oblasti digitálnej reklamy pre online podniky v Bulharsku. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- SPORTSPOT inšpiruje ľudí a spája ich. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf;
- Príbeh Domenica Fioravantiho (olympijského víťaza v plávaní v Sydney 2000) – ktorý je spoluzakladateľom spoločnosti Akron, lídra v oblasti športového plaveckého oblečenia. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf.

B.7 BRANDING

Výsledky vzdelávania

Tento modul pomôže účastníkom vzdelávania dozvedieť sa viac o tom, čo je to branding, ako rozpoznať správny čas na vstup a vyhodnotiť analýzu konkurencie, ako vytvoriť logo a identitu značky, a tiež ako ju prezentovať zákazníkovi. Účastníci vzdelávania sa podrobne oboznámia s procesom tvorby, šírenia a budovania značky, s rôznymi možnými spôsobmi a posolstvami, ktoré značka komunikuje svojim zákazníkovi, s hodnotou, kvalitou a obrazom značky v mysliach potenciálnych klientov, ako vytvoriť a viesť stratégiu budovania značky, ktorá pomôže zákazníkovi identifikovať značku - čo stelesňuje, ponúka a ako vyzerá, vytvoriť jedinečný hlas, osobnosť a identitu značky, ktoré pomôžu zmysluplne osloviť špecifické cieľové publikum.

Klasifikačná úroveň EQF - 3 - 5

Európsky rámec podnikateľských kompetencií (EntreComp)

- Oblasť: Nápady a príležitosti
 - Kompetencia: Rozpoznanie príležitostí
 - Vlákno: Analyzuj kontext
 - Kompetencia: Kreativita
 - Vlákno: Rozvíjaj nápady
 - Vlákno: Buď inovatívny
 - Kompetencia: Vízia
 - Vlákno: Predstavuj si
 - Vlákno: Mysli strategicky
- Oblasť: Zdroje
 - Kompetencia: Mobilizovať a inšpirovať ostatných
 - Vlákno: Inšpiruj ostatných a inšpiruj sa
 - Vlákno: Presviedčaj
 - Vlákno: Komunikuj efektívne
 - Vlákno: Efektívne využívaj médiá

EntreComp bol zavedený s cieľom vytvoriť spoločný referenčný rámec pre podnikanie ako kompetenciu. Pomáha občanom rozvíjať ich schopnosti, aktívne sa zapájať do spoločnosti, riadiť vlastný život a kariéru a začínať iniciatívy vytvárajúce hodnoty. Podnikanie ako kompetencia sa vzťahuje na všetky oblasti života. Umožňuje občanom osobný rozvoj, aktívne prispievať k spoločenskému rozvoju, vstupovať na trh práce ako zamestnanci alebo podnikatelia a zakladať alebo rozširovať podniky, ktoré môžu mať sociálny, kultúrny alebo obchodný motív. Proces tvorby

značky ako koncepčný model pozostáva z dvoch hlavných rozmerov, ktoré priamo odrážajú definíciu podnikania ako schopnosti premeniť myšlienky na činy, ktoré vytvárajú hodnotu pre niekoho iného ako pre seba - nové "myšlienky a príležitosti" a značka (posolstvá, logo a identita) ako "zdroje". Značka je kreativita (rozvíjanie tvorivých a účelných nápadov), vízia (práca na svojej vízii budúcnosti) a rozpoznanie príležitostí (predstavivosť a schopnosť identifikovať príležitosti na vytváranie hodnoty), ale je to aj mobilizácia zdrojov (zhromažďovanie a riadenie potrebných zdrojov), schopnosť získať podporu potrebnú na dosiahnutie hodnotných výsledkov, vedomosti a zručnosti, ako preukázať efektívnu komunikáciu, presvedčanie, vyjednávanie a vedenie.

Informácie a obsah tohto modulu sú rozdelené do niekoľkých hlavných podtém - vstupná analýza, analýza konkurencie, tvorba loga, tvorba identity, prezentácia zákazníčkovi a finalizácia. Tieto podtémy poskytujú vhodné informácie súvisiace so stratégiou značky, stručným popisom značky (vízia a poslanie, prísľub a hodnota značky, cieľové publikum, kľúčoví konkurenti, hlas a kultúra značky atď.), podnikateľským modelom (rámec na pochopenie návrhu a testovanie kľúčových predpokladov na trhu) a aké kľúčové slová sa spájajú so značkou. V tomto module účastníci vzdelávania získajú informácie týkajúce sa toho, ako vybrať správny názov firmy (metafory alebo pojmy opisujúce značku) a ako vybrať vzhľad značky - farby, písmo atď. Na konci tohto modulu sa majú účastníci možnosť otestovať v tejto téme.

V tomto module môžu účastníci vzdelávania využiť niektoré prípadové štúdie, modelové situácie alebo výsledky mapovania, ktoré boli vypracované v rámci projektu ENDURANCE. Niektoré z nich môžete nájsť na:

- OCTAGO CORPORATION - skupina nadšencov sa rozhodla presunúť svoje hobby do komerčnej sféry prostredníctvom start-upu OCTAGO. Viac informácií nájdete na: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_SK_Octago.pdf;
- Príbeh Domenica Fioravantiho (olympijského víťaza v plávaní v Sydney 2000) – ktorý je spoluzakladateľom spoločnosti Akron, lídra v oblasti športového plaveckého oblečenia. Viac informácií nájdete na: https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf.

B.8 ZALOŽENIE PODNIKANIA

Výsledky vzdelávania

Cieľom tohto modulu je oboznámiť účastníka vzdelávania s kľúčovými krokmi pri zakladaní podniku v oblasti športu. Experti v športe, športovci a atléti majú sklon k podnikaniu, vykazujú vyššiu podnikateľskú orientáciu a sú zvyčajne vybavení vlastnosťami, ktoré sa dajú využiť aj

v podnikaní. Okrem toho športová kariéra pozitívne ovplyvňuje aj ďalšie aspekty súvisiace s jednotlivcom, ktoré sú relevantné pre podnikanie, ako sú osobné zdroje, sociálne vzťahy a siete kontaktov, ako aj sociálne, emocionálne a vodcovské schopnosti. Po absolvovaní tohto modulu účastníci vzdelávania pochopia vzájomné prepojenia medzi športom a podnikaním. Uvedomia si, ktoré z atribútov rozvíjaných a kultivovaných prostredníctvom športu sú užitočné v podnikaní. Ďalej pochopia podstatu podnikateľských nápadov, ako aj ich potenciálne zdroje a spôsoby, ako zlepšiť ich tvorbu. Dozvedia sa o význame a možných spôsoboch testovania podnikateľských nápadov. Účastníci vzdelávania získajú vhodné informácie týkajúce sa kľúčových zdrojov potrebných na rozvoj inovatívneho nápadu alebo príležitosti súvisiacej s novým podnikom, založenie nového podniku alebo iniciovanie sociálneho podniku, identifikáciu hlavných typov príjmov pre podniky, neziskové organizácie a štát. Naučia sa vytvárať aktivity s rôznymi právnymi formami (obchodná spoločnosť, sociálny podnik, nezisková organizácia atď.) s rôznymi štruktúrami vlastníctva (individuálna spoločnosť, spoločnosť s ručením obmedzeným, družstvo), uchádzať sa o verejné alebo súkromné programy podpory podnikania, finančné schémy, verejné dotácie alebo výzvy na predkladanie ponúk, vypracovať udržateľné podnikateľské plány alebo podnikateľský model nápadu. Nakoniec sa naučia, ako navrhnuť svoje budúce podnikanie, vytvárať, poskytovať a získavať hodnoty pre svojich klientov a zákazníkov, pričom budú využívať a prispôbovať rôzne koncepcie podnikateľských modelov.

Klasifikačná úroveň EQF - 3 - 5

Európsky rámec podnikateľských kompetencií (EntreComp)

- Oblasť: Nápady a príležitosti
 - Kompetencia: Rozpoznanie príležitostí
 - Vlákno: Identifikuj, vytvor a využi príležitosti
 - Vlákno: Sústreď sa na výzvy
 - Vlákno: Pochop potreby
 - Vlákno: Analyzuj kontext
 - Kompetencia: Kreativita
 - Vlákno: Buď zvedavý a otvorený
 - Vlákno: Rozvíjaj nápady
 - Vlákno: Definuj problémy
 - Vlákno: Navrhni hodnotu
 - Vlákno: Buď inovatívny
- Oblasť: Zdroje
 - Kompetencia: Sebauvedomenie a sebadôvera
 - Vlákno: Identifikuj svoje silné a slabé stránky

- Vlákno: Dôveruj svojim schopnostiam
 - Kompetencia: Finančná a ekonomická gramotnosť
 - Vlákno: pochop ekonomickým a finančným pojmom
 - Kompetencia: Mobilizovať a inšpirovať ostatných
 - Vlákno: Komunikuj efektívne
- Oblasť: Akcieschopnosť
 - Kompetencia: Plánovanie a manažment
 - Vlákno: Vytvor udržateľný podnikateľský plán
 - Vlákno: Riadiť riziká

Podnikanie je proces, v ktorom sa identifikuje, vyhodnocuje a využíva príležitosť. Schopnosť identifikovať alebo vytvárať a využívať príležitosti je podstatnou súčasťou podnikateľského správania. Proces zakladania podniku sa skladá z niekoľkých rozmerov, ktoré priamo odrážajú definíciu podnikania ako schopnosti premeniť myšlienky na činy - "Finančná a ekonomická gramotnosť", "Mobilizácia zdrojov" a "Plánovanie a manažment". Tieto kompetencie pomáhajú zlepšovať obchodné operácie, vymýšľať nové podnikateľské modely, zlepšovať podnikateľskú inteligenciu alebo spolupracovať so zákazníkmi a zainteresovanými stranami.

Informácie a obsah tohto modulu sú usporiadané do 3 úrovní:

- Základné informácie - podnikateľské nápady (riešenia problémov, výhody atď.) a príležitosti;
- Validácia podnikateľského nápadu – Nastavenie mysle na testovanie a validáciu, testovanie podnikateľských nápadov v praxi;
- Návrh projektu - podnikateľský model kanvas (vizuálne znázornenie podnikateľského modelu).

Tento modul sa zaoberá niektorými najdôležitejšími aspektmi súvisiacimi so založením podniku v športovom prostredí. Vysvetľuje, ktoré z atribútov rozvíjaných a kultivovaných športom (ako sú zručnosti, vlastnosti a iné prednosti súvisiace so športom) sú užitočné v podnikaní, ako vznikajú podnikateľské nápady, aké sú ich kľúčové zložky a ako možno trénovať schopnosť vytvárať podnikateľské nápady. Ďalej vysvetľuje dôležitosť testovania podnikateľských nápadov pred ich realizáciou tým, že zdôrazňuje nastavenie mysle na testovanie a validáciu a poukazuje na to, ako možno testovanie realizovať v praxi. Nakoniec predstavuje podnikateľský model, koncept používaný na vysvetlenie toho, ako bude podnik fungovať, a poskytuje návod, ako vypracovať vlastný návrh podnikateľského modelu. Na konci tohto modulu majú účastníci možnosť si urobiť test o svojich vedomostiach z tejto témy.



V tomto module môžu účastníci vzdelávania využiť prípadové štúdie, modelové situácie alebo výsledky mapovania, ktoré boli vypracované v rámci projektu ENDURANCE. Niektoré z nich môžete nájsť na:

- Príbeh "digitálneho nomáda" Velizara Milanova, ktorý založil vlastnú digitálnu marketingovú spoločnosť "Digitlnk" - jednu z najlepších digitálnych marketingových agentúr v oblasti digitálnej reklamy pre online podniky v Bulharsku. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf;
- Príbeh Domenica Fioravantiho (olympijského víťaza v plávaní v Sydney 2000) – ktorý je spoluzakladateľom spoločnosti Akron, lídra v oblasti športového plaveckého oblečenia. Viac informácií nájdete na:
https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf;

ODPORÚČANIA NA ZÁKLADE PILOTOVANIA PROJEKTU ENDURANCE

Táto časť je založená na pilotovaní projektu ENDURANCE. Môžete si v nej prečítať a získať poznatky o tom, ako sa dá podnikateľský tréning aplikovať v oblasti športu. Z hľadiska osobnostných vlastností, ktoré šport aj podnikanie rozvíjajú a vyžadujú, majú tieto oblasti veľa spoločného. Športovci a atléti počas svojej kariéry čelia rôznym výzvam, ktoré ich nevedomky učia a pripravujú na svet podnikania. Vzhľadom na to sa v tejto časti môžete dozvedieť, ako uplatniť podnikateľskú prípravu v oblasti športu. Nájdete tu aj niekoľko osvedčených postupov, prípadových štúdií a tipov a trikov, ktoré pripravili partnerské organizácie projektu, aby vás inšpirovali.

ODPORÚČANIA

Na základe získanej spätnej väzby a hodnotenia projektový tím zistil, že účastníci vzdelávania oceňovali vyváženú kombináciu obsahu tréningov projektu ENDURANCE a prípadových štúdií / osvedčených postupov, ktoré pomáhajú transformovať inovatívne nápady do reálnych riešení. Účastníci oceňovali najmä počet kurzov, rôznorodosť obsahu, dostupnosť všetkých materiálov v 7 jazykoch a možnosť si kurzy stiahnuť. Niektorí z nich sa už predtým stretli s podobnými materiálmi, ale nie v takomto jedinečnom formáte a bezplatne. Študenti si zvyčajne nemôžu dovoliť platiť jednotlivé kurzy zručností, ktoré by podnikatelia mali mať, a ocenili otvorenosť a nepretržitú dostupnosť otvorenej vzdelávacej platformy projektu ENDURANCE.

Podľa účastníkov vzdelávania je ideálnym učiteľom/facilitátorom na túto tému úspešný športovec s úspešnou podnikateľskou alebo profesionálnou kariérou. Počas pilotného testovania sa vyskytlo niekoľko praktických úloh, ktoré účastníci úspešne vyriešili diskusiou a zdieľaním osvedčených postupov z ich každodennej práce. Taktiež ocenili rozsiahle a zaujímavé informácie, pohodlné ovládanie a priateľské rozhranie platformy. Poznatky a informácie získané pri práci s platformou a zdieľané osvedčené postupy sú najčastejšie zaznamenanými myšlienkami spätnej väzby.

Účastníci vzdelávania potvrdili, že projektový tím vnímal vhodné cieľové skupiny, ktoré môžu absolvovať tréning projektu ENDURANCE:

- študenti odborného vzdelávania a prípravy vo všeobecnosti;
- čerství absolventi a (mladí) začínajúci podnikatelia - bez ohľadu na ich znalosti športového prostredia;
- bývalí športovci s preferenciou k podnikateľskej kariére;
- ktokoľvek, kto má podnikateľský nápad a chce sa dozvedieť viac o samotných základoch podnikania.



Každý modul obsahuje viacero odporúčaní na čítanie a externé odkazy na ďalšie referencie. Ak študentov obzvlášť zaujme niektorá z tém, ktorými sa zaoberajú vzdelávacie zdroje projektu ENDURANCE, môžu sa do nich pozrieť, aby získali podrobnejšie informácie.

Pokiaľ ide o koncepciu projektu ENDURANCE ako celku, ako sme už spomenuli, projektový tím si uvedomil, že o možnostiach vyplývajúcich z celkového ekosystému príležitostí duálnej kariéry sa vie len málo. Toto potvrdenie dáva priestor celej novej panoráme ďalších nápadov na podporu dlhodobej udržateľnosti projektu.

PRÍPADOVÉ ŠTÚDIE

Nesmiete dovoliť, aby úspech zmenšil vašu túžbu byť víťazom.

V každom športovcovi je priestor na zlepšenie.

Lionel Messi

Aby sme plne pochopili, ako sa dá podnikanie spojiť so športom, ako môže športovec prejsť z jednej sféry do druhej a prečo je podnikanie dôležité v 21. storočí, vypracovali sme niekoľko prípadových štúdií. Tieto prípadové štúdie predstavujú úspešné príklady z partnerských krajín. Dúfame, že vám poslúžia ako inšpirácia.

Prípadová štúdia v oblasti podnikateľského vzdelávania v športe	
Autor: IHF	
Názov vzdelávacieho programu	Micro Learning Entrepreneurship for Athletes - MLEA, medzinárodný projekt spolufinancovaný programom E+ v rámci akcie ŠPORT
Vedúca inštitúcia	Partnerstvo tvoria: Zagreb School of Economics and Management ako žiadateľ (CRO), Croatian Olympic Committee (CRO), Stiftelsen Stockholm School of Economics Institute for Research (SWE), WHU - Otto Beisheim School of Management (GER), Olympic Committee of Bosnia (BIH), Olympic Committee of Serbia (SRB), Olympic Committee of Slovenia (SLO) and the EUSA Institute (SLO).
Webová stránka	https://www.mlea.eu/about
Forma doručenia	Osobne
	Online



	X	Hybridne
Možnosti registrácie	X	Bezplatne
		Platené
Výslovné zameranie na podnikanie v športe	X	Áno
		Nie
Obdobie dodania	K dispozícii prostredníctvom platformy OER v rámci projektu	
K dispozícii v	Anglický jazyk	
Hlavné adresované témy	Modulárne učebné osnovy o podnikaní	
Získaný titul	Nedostupné	
Odporúčané tímom projektu ENDURANCE	<p>Projektoví partneri z Chorvátska, Nemecka, Srbska, Slovinska, Švédska a Bosny a Hercegoviny sa rozhodli realizovať tento projekt a riešiť tak zjavnú medzeru v podnikateľskom vzdelávaní športovcov (v partnerských krajinách a na úrovni EÚ vo všeobecnosti), ktoré je adekvátne pre športovcov riešiacich súčasné problémy, t. j. zosúladenie športovej a vzdelávacej/zamestnaneckej kariéry. Podľa usmernení EÚ o duálnej kariére čelia športovci výzvam, ako skĺbiť športovú kariéru so vzdelávaním/zamestnaním. Úspech na najvyššej športovej úrovni si vyžaduje intenzívny tréning a odhodlanie. Pri všetkých súťažiach doma a v zahraničí je ťažké zladiť športovú kariéru s výzvami a obmedzeniami vzdelávacieho systému a trhu práce. Hlavným cieľom projektu je podporiť vzdelávanie v športe / prostredníctvom športu a podporiť implementáciu usmernení EÚ o duálnej kariére športovcov vytvorením na mieru šitých modulárnych učebných osnov o podnikaní pre športovcov, obohatených o prvky gamifikácie a aplikovanú metodiku mikrovzdelávania, ponúkaných ako online vzdelávací mikrovzdelávací kurz o podnikaní prostredníctvom vzdelávacieho priestoru/webovej stránky MLEA.</p>	
Akékoľvek ďalšie relevantné pripomienky		

Prípadová štúdia v oblasti podnikateľského vzdelávania v športe

Autor: BSDA



Názov vzdelávacieho programu	Kurz Inovácie a podnikanie v športových organizáciách online	
Vedúca inštitúcia	Cruyff Institute	
Webová stránka	https://johancruyffinstitute.com/en/programa/course-in-innovation-and-entrepreneurship-in-sport-organizations-online/	
Forma doručenia	<input type="checkbox"/>	Osobne
	<input checked="" type="checkbox"/>	Online
	<input type="checkbox"/>	Hybridne
Možnosti registrácie	<input type="checkbox"/>	Bezplatne
	<input checked="" type="checkbox"/>	Platené
Výslovné zameranie na podnikanie v športe	<input checked="" type="checkbox"/>	Áno
	<input type="checkbox"/>	Nie
Obdobie dodania	Október 11, 2022	
K dispozícii v	Anglický jazyk	
Hlavné adresované témy	<p>Poskytnúť účastníkom vedomosti a nástroje v oblasti riadenia inovácií a podnikateľského procesu športových inštitúcií.</p> <p>Cieľom tohto kurzu je poskytnúť účastníkom prehľad o hlavných koncepciách a postupoch pre úspech v športových organizáciách.</p>	
Získaný titul	Osvedčenie o absolvovaní kurzu Inovácie a podnikanie v športových organizáciách od Johan Cruyff Institute.	
Odporúčané tímom projektu ENDURANCE	<p>Hospodárske a sociálne prostredie je mimoriadne dynamické a nestále, vytváranie nových podnikov alebo zavádzanie neustálych inovácií predstavuje v súčasnosti skôr jasnú potrebu ako príležitosť.</p> <p>Tento kurz sa zaoberá hlavnými konceptami podnikania a inovácií s využitím aktuálnych metodík a riešením reálnych kazuistík športových inštitúcií.</p>	
Akékoľvek ďalšie relevantné pripomienky	Program je určený pre všetkých, ktorí si chcú doplniť vzdelanie špecializovaným kurzom, ktorý zavádza prvky inovácií a podnikania v oblasti športu.	

Prípadová štúdia v oblasti podnikateľského vzdelávania v športe

Autor: Športová asociácia Poreč

Názov vzdelávacieho programu	Podnikový manažment v športe (postgraduálne štúdium)	
Vedúca inštitúcia	PAR University college	
Webová stránka	https://par.hr/en/par/	
Forma doručenia	<input checked="" type="checkbox"/>	Osobne
	<input type="checkbox"/>	Online
	<input type="checkbox"/>	Hybridne
Možnosti registrácie	<input type="checkbox"/>	Bezplatne
	<input checked="" type="checkbox"/>	Platené
Výslovné zameranie na podnikanie v športe	<input checked="" type="checkbox"/>	Áno
	<input type="checkbox"/>	Nie
Obdobie dodania	Október, 2022	
K dispozícii v	Chorvátsky jazyk	
Hlavné adresované témy	<p>Špecializované postgraduálne odborné štúdium športového manažmentu je založené na získavaní kompetencií uplatniteľných v manažérskej praxi, ako je rozvoj kritického myslenia, vodcovstva a tímovej práce, generovanie nových podnikateľských nápadov, uplatňovanie digitálnych nástrojov a komunikačných zručností v športe.</p> <p>Výberom študijného odboru Manažment malých a stredných podnikov, Finančný manažment alebo Športový manažment sa študenti v druhom ročníku štúdia zameriavajú na získanie špecifických kompetencií pre určitú oblasť podnikania.</p> <p>Študijný odbor Manažment športu je prispôsobený získavaniu manažérskych kompetencií pre riadenie športových organizácií.</p>	
Získaný titul	Po ukončení štúdia sa získava titul odborného špecialistu v oblasti ekonómie.	
Odporúčané tímom projektu ENDURANCE	Šport a podnikanie sú dnes oblasti výrazne prepojené. Získané kompetencie v športe sa dajú uplatniť aj v podnikaní. Štúdium je zamerané na reálne skúsenosti zo sveta podnikania, a práve tu je viditeľná pridaná hodnota.	
Akékoľvek ďalšie relevantné pripomienky	Tak ako sa počas športovej kariéry vytvárajú kontakty, známosti alebo siete kontaktov... to isté, spolu s kvalitným vzdelaním, môže byť veľkou pomocou pri začatí podnikania.	

Prípadová štúdia v oblasti podnikateľského vzdelávania v športe	
Autor: Karelia University of Applied Sciences	
Názov vzdelávacieho programu	Cesta futbalistu 90 kreditov
Vedúca inštitúcia	Haaga-Helia University of Applied Sciences
Webová stránka	https://www.haaga-helia.fi/fi/jalkapalloilijan-opintopolku
Forma doručenia	<input checked="" type="checkbox"/> Osobne
	<input type="checkbox"/> Online
	<input type="checkbox"/> Hybridne
Možnosti registrácie	<input type="checkbox"/> Bezplatne
	<input checked="" type="checkbox"/> Platené
Výslovné zameranie na podnikanie v športe	<input checked="" type="checkbox"/> Áno
	<input type="checkbox"/> Nie
Obdobie dodania	August, 2022
K dispozícii v	Fínsky jazyk
Hlavné adresované témy	<p>Program "Footballer's Pathway" je 90-kreditový program odbornej prípravy a kariérneho poradenstva, ktorý sa má začať realizovať popri profesionálnom športe približne o dva roky. Je možné doň vstúpiť aj po ukončení športovej kariéry.</p> <p>Základom tejto cesty je kariérne poradenstvo, mentoring a silné prepojenie medzi pracovným a súkromným životom. Počet kreditov, ktoré je potrebné absolvovať počas tejto cesty, sa môže prispôbiť jednotlivcovi a účasť na nej je možná výlučne prostredníctvom virtuálneho dištančného vzdelávania. Prednášky nie sú takmer vôbec rozvrhnuté, takže je možné študovať úplne podľa vlastného rozvrhu.</p> <p>Semester I: Príprava na štúdium Semester II: Podnikateľské zručnosti I Semester III: Podnikateľské zručnosti II Semester IV: Rozvoj podnikania a inovácie</p>
Získaný titul	Žiadny titul, ale právo požiadať o denné štúdium.
Odporúčané tímom projektu ENDURANCE	Je veľmi dôležité, aby športovci mali určité študijné cesty, pretože všetci vieme, že byť športovcom je práca na plný úväzok. Počas športovej kariéry sa nedá absolvovať žiadne bežné štúdium. Ale nič netrvá večne,



	ani športová kariéra. Je dôležité, aby sa športovec pozeral do budúcnosti a po skončení športovej kariéry si vybudoval ďalšiu kariéru. Život je jednoduchší s diplomom a plánom, keď sa športová kariéra skončí.
Akékoľvek ďalšie relevantné pripomienky	Počas štúdia "Footballer's Pathway" sa rozvíjajú dôležité základné zručnosti a kompetencie, ktoré sú dobrým základom pre ďalšie štúdium na vysokej škole, napríklad v odbore Haaga-Helia Podnikového manažmentu alebo Športový inštruktor. Možné sú aj iné stupne vzdelania.

Prípadová štúdia v oblasti podnikateľského vzdelávania v športe	
Autor: IDP	
Názov vzdelávacieho programu	Workshop "Digital & entrepreneurship" pre (bývalých) športovcov
Vedúca inštitúcia	LVenture Group & SKS365
Webová stránka	https://www.digitalinsportstraining.com/
Forma doručenia	<input type="checkbox"/> Osobne
	<input type="checkbox"/> Online
	<input checked="" type="checkbox"/> Hybridne
Možnosti registrácie	<input type="checkbox"/> Bezplatne
	<input checked="" type="checkbox"/> Platené
Výslovné zameranie na podnikanie v športe	<input checked="" type="checkbox"/> Áno
	<input type="checkbox"/> Nie
Obdobie dodania	Marec – Máj 2021
K dispozícii v	Taliansky jazyk
Hlavné adresované témy	<ul style="list-style-type: none"> • Osobný branding a komunikácia • Podnikanie • Digitálny marketing
Získaný titul	Certifikát
Odporúčané tímom projektu ENDURANCE	Program je špeciálne navrhnutý tak, aby zmenil pohľad na šport, a ponúka "biznis orientovaný" tréning s cieľom získať základné nástroje a vedomosti pre novú profesionálnu výzvu.

	Tento súbor workshopov je zhustený do 5 stretnutí, na ktorých sa účastníci (t. j. bývalí športovci) stretnú s aspektmi osobnej značky, digitálnej komunikácie, sociálnej zodpovednosti a podnikania v súvislosti so športom a začnú dizajnovať svoj podnikateľský model.
Akékoľvek ďalšie relevantné pripomienky	<p>Cieľom tréningu bolo získať nástroje a zručnosti na efektívne využitie získaných bohatých skúseností v praxi s cieľom rozvíjať a vytvárať hodnoty pre komunitu a zainteresované strany.</p> <p>Zvyšovanie zručností osôb, najmä tých, ktoré sú potrebné na splnenie požiadaviek čoraz konkurenčnejšieho trhu práce, môže prispieť k rozvoju aktívneho občianstva, ako aj k podpore zamestnateľnosti.</p>

Prípadová štúdia v oblasti podnikateľského vzdelávania v športe	
Autor: Univerzita Komenského Bratislava	
Názov vzdelávacieho programu	Podnikanie v športe (univerzitný kurz na magisterskej úrovni)
Vedúca inštitúcia	Univerzita Komenského Bratislava, Fakulta telesnej výchovy a športu
Webová stránka	https://fsport.uniba.sk/
Forma doručenia	<input checked="" type="checkbox"/> Osobne
	<input type="checkbox"/> Online
	<input type="checkbox"/> Hybridne
Možnosti registrácie	<input checked="" type="checkbox"/> Bezplatne
	<input type="checkbox"/> Platené
Výslovné zameranie na podnikanie v športe	<input checked="" type="checkbox"/> Áno
	<input type="checkbox"/> Nie
Obdobie dodania	Letný semester
K dispozícii v	Slovenský jazyk
Hlavné adresované témy	Cieľom tohto predmetu je poskytnúť študentom praktické znalosti v špecifických oblastiach podnikania v športe. Medzi hlavné riešené témy patria: šport ako priestor na vykonávanie podnikateľskej činnosti; podnikateľské subjekty v kontexte športu (odvetvia, príklady, medzinárodné súvislosti); finančné riadenie podnikateľských subjektov v športe (základné pojmy, zdroje financovania); dane, účtovníctvo,

	zdravotné, sociálne a dôchodkové poistenie podnikateľa; riadenie ľudských zdrojov; marketing v športe; zaistenie bezpečnosti a ochrany zdravia pri práci; ochrana osobných údajov; etika podnikania.
Získaný titul	Súčasť magisterského študijného programu
Odporúčané tímom projektu ENDURANCE	Tento kurz bol navrhnutý tak, aby nadväzoval na kurz "Úvod do podnikania v športe", takže ponúka pokročilejšie a špecifickejšie témy, ktoré sú mimoriadne užitočné pre budúcich športových podnikateľov. Keďže sa nezaobrá témami súvisiacimi s nápadmi, vytváraním/objavovaním príležitostí ani neprechádza procesom podnikania, účastníci takéhoto kurzu by mali mať s týmito témami predchádzajúce skúsenosti.
Akékoľvek ďalšie relevantné pripomienky	Okrem koncepcie a obsahu učebných osnov sú kľúčovými faktormi úspechu realizácie tohto programu: motivácia a angažovanosť študentov, ako aj lektorov, demonštrácia preberaných vedomostí a zručností na praktických príkladoch a zapojenie odborníkov z praxe do poskytovania predmetu.

Prípadová štúdia v oblasti podnikateľského vzdelávania v športe	
Autor: IWS	
Názov vzdelávacieho programu	Formación IAD (Instituto Andaluz del Deporte) 2022, "Aprende y descubre nuevas metas" Sportive Andalusian Institute- Tréningový program 2022 "Uč sa a objav nové ciele" ("Learn and discover new goals")
Vedúca inštitúcia	Instituto Andaluz del Deporte
Webová stránka	https://ws226.juntadeandalucia.es/iadformaconti/wordpress/
Forma doručenia	<input checked="" type="checkbox"/> Osobne
	<input checked="" type="checkbox"/> Online
	<input checked="" type="checkbox"/> Hybridne
Možnosti registrácie	<input type="checkbox"/> Bezplatne
	<input checked="" type="checkbox"/> Platené
Výslovné zameranie na podnikanie v športe	<input checked="" type="checkbox"/> Áno
	<input type="checkbox"/> Nie
Obdobie dodania	Október 1, 2022

K dispozícii v	Španielsky jazyk
Hlavné adresované témy	Oblasť 1. Riadenie športového podniku Oblasť 2. Marketing a šport Oblasť 3. Športová infraštruktúra Oblasť 4. Šport a ženy Oblasť 5. Riadenie športových podujatí Oblasť 6. Technológia a šport Oblasť 7. Prispôsobený a inkluzívny šport Oblasť 8. Médiá a šport Oblasť 9. Udržateľný rozvoj Oblasť 10. Prechod od športu na trh práce
Získaný titul	Certifikát
Odporúčané tímom projektu ENDURANCE	Kurz ponúka špecializovaný a rôznorodý program športovej prípravy, pretože zahŕňa 41 vzdelávacích aktivít v tematických oblastiach, ako je športový manažment, marketing a šport, komunikácia, udržateľný rozvoj, športové podujatia, šport a ženy, prispôsobený a inkluzívny šport, technológie, infraštruktúry a prechod športovcov na trh práce.
Akékoľvek ďalšie relevantné pripomienky	Kurz zlepšuje tvrdé a mäkké zručnosti a výmenu skúseností v oblasti športu, podporuje spojenectvo a výmenu poznatkov medzi národnými a medzinárodnými inštitúciami.

VÝSKUMNÍCI

Bulgarian Sports Development Association	Bulharsko	Yoanna Dochevska Ivaylo Zdravkov
Univerzita Komenského Bratislava, Fakulta managementu	Slovensko	Marian Holienka Juraj Mikuš Oskar Karlík
IDP SAS	Taliansko	Riccardo Di Marco
INTERNET WEB SOLUTIONS	Španielsko	Roberta Albertazzi Maria Cristina Scarano
IHF, INSTITUT DE HAUTE FORMATION AUX POLITIQUES COMMUNAUTAIRES ASBL	Belgicko	Lorenzo Costantino
Karelia University of Applied Sciences	Fínsko	Harri Mielonen Satu Mustonen Anne Ryhänen
Poreč Sport's Association	Chorvátsko	Irena Šker Aleksandar Beaković Verica Mance
Súkromná stredná športová škola	Slovensko	Silvia Jakabova Slavomir Abrahamovsky





VYHLÁSENIE

Táto správa je jedným z výstupov projektu "ENDURANCE" vedeného Univerzitou Komenského v Bratislave a spolufinancovaného z programu Európskej únie Erasmus+.

Podpora Európskej komisie na vytvorenie tejto publikácie neznamená schválenie jej obsahu, ktorý vyjadruje len názory autorov, a Komisia nenesie zodpovednosť za akékoľvek použitie informácií v nej obsiahnutých.

V prípade akýchkoľvek pripomienok k tejto správe sa obráťte na BSDA: info@bulsport.bg

V tejto správe boli použité materiály zo všetkých podujatí projektu a verejné zdroje a informácie.

© ENDURANCE, Univerzita Komenského Bratislava, 2022

Reprodukcia je povolená pod podmienkou uvedenia zdroja.

