



DiplomadoMarketing Deportivo y Sponsorización

» Modalidad: online

» Duración: 6 semanas

» Titulación: TECH Universidad Tecnológica

» Horario: a tu ritmo» Exámenes: online

 ${\tt Acceso~web: www.techtitute.com/ciencias-del-deporte/curso-universitario/marketing-deportivo-sponsorizacion}$

Índice

 $\begin{array}{c|c} 01 & 02 \\ \hline Presentación & Objetivos \\ \hline pág. 4 & 04 & 05 \\ \hline \end{array}$

pág. 12

Dirección del curso

Estructura y contenido

pág. 16

pág. 20

06

Metodología

Titulación

pág. 28





tech 06 | Presentación

El marketing deportivo y la sponsorización en el rugby son dos elementos clave para el desarrollo y la promoción de este deporte en todo el mundo. El marketing implica el uso de diversas técnicas para aumentar la visibilidad y la imagen de marca de un equipo o evento deportivo, mientras que la sponsorización se refiere a la colaboración de una marca con un equipo o evento deportivo para obtener beneficios mutuos.

Por esa razón, TECH ha diseñado un Diplomado en Marketing Deportivo y Sponsorización con el que busca dotar a los alumnos de las habilidades necesarias para poder ejercer su labor como especialistas, con la máxima eficiencia y calidad posibles. Así, a lo largo de este programa se abordarán aspectos como el Branding, la Publicidad, los Casos de Éxito, la Marca Personal o los Derechos de Imagen.

Todo ello, gracias a una cómoda modalidad 100% online que permite al alumno organizar sus horarios y sus estudios, pudiendo compaginarlos con sus otras labores e intereses del día a día. Además, esta titulación cuenta con los recursos teóricos y prácticos más completos del mercado, facilitando enormemente el proceso de estudio del alumno y permitiéndole alcanzar sus objetivos eficientemente.

Este **Diplomado en Marketing Deportivo y Sponsorización** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Marketing Deportivo y Sponsorización
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información deportiva y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Alcanza tu máximo potencial en el Marketing Deportivo, en solo 6 meses y con total libertad de organización de horarios"



Podrás ampliar tus conocimientos sobre Presencia Digital y Tendencias del Marketing Deportivo, a cualquier hora del día y sin moverte de casa"

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Accede a todo el contenido sobre Revolución Digital y E-Sports desde el primer día y con cualquier dispositivo con conexión a internet.

> Matricúlate ya y alcanza tu máximo potencial en el mundo del deporte, a través de un completo programa sobre Sponsorización y Patrocinio.







tech 10 | Objetivos



Objetivos generales

- Conocer en profundo sobre Rugby XV y VII, así como el resto de las modalidades
- Saber profundizar, desarrollar, y una física y técnica
- Adquirir una especialización en nutrición orientada al Rugby, según la modalidad y puesto del jugador
- Cómo gestionar las emociones y aplicar psicología al ámbito deportivo
- Aprender a gestionar equipos y jugadores
- Cómo vender el Rugby como producto para el consumidor
- Conocer en profundidad las herramientas para que el jugador pueda controlar sus emociones de cara a obtener el máximo rendimiento







Objetivos específicos

- Aprender a ver el Rugby como producto
- Aprender los diferentes canales de distribución
- Diferenciar e identificar el público objetivo



Supera tus metas más soñadas, gracias a una titulación 100% online que ahonda en aspectos esenciales en el mundo del Rugby como la Organización de Eventos y los E-Sports"





tech 14 | Dirección del curso

Dirección



D. Domínguez Narciso, Guillermo

- Jugador Profesional de Rugby en CAU Valencia
- Jugador Internacional con la Selección Española de Rugby
- Director Técnico en ligas inferiores del CAU Valencia
- Profesor de Educación Física en Rynnymede College
- Máster de Alto Rendimiento Deportivo por COES UCAN
- Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad Política de Madrio





Profesores

D. Gimeno Álvarez, Alejandro

- Director General en Gimeno Asesoramiento Deportivo
- Desarrollo y Dirección de ISMA Integral Sports Management
- Asistente de Marketing en ASBH Béziers Rugby
- Máster en Gestión Internacional del Deporte por la Escuela Europea de Negocios del Deporte
- Grado en Ciencias Empresariales y Marketing por la Escuela de Comercio Ruffel



Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria"





tech 18 | Estructura y contenido

Módulo 1. Marketing deportivo y sponsorización

- 1.1. Marketing Deportivo
 - 1.1.1. Marketing
 - 1.1.2. Diferencias empresa y entidad deportiva
 - 1.1.3. Tendencias del marketing deportivo
- 1.2. Patrocinio
 - 1.2.1. Misión y valor
 - 1.2.2. Diferenciación
 - 1.2.3. Estrategia
- 1.3. Patrocinio II
 - 1.3.1. Activación
 - 1.3.2. Medición
 - 1.3.3. Seguimiento
- 1.4. Mecenazgo
 - 1.4.1. Definición
 - 1.4.2. Diferencias
 - 1.4.3. Ventajas y desventajas
- 1.5. Sponsorización
 - 1.5.1. Definición
 - 1.5.2. Evolución y versiones
 - 1.5.3. Ventajas y desventajas
- 1.6. Organización de eventos
 - 1.6.1. Segmentación de audiencias
 - 1.6.2. Contenido
 - 1.6.3. Captación y fidelización
- 1.7. Canales de distribución
 - 1.7.1. Presencia Digital
 - 1.7.2. Activaciones
 - 1.7.3. Email Marketing





Estructura y contenido | 19 tech

- 1.8. Marca Personal en el ecosistema digital
 - 1.8.1. Valores
 - 1.8.2. Target
 - 1.8.3. Branding
- 1.9. Marca Personal II
 - 1.9.1. Publicidad
 - 1.9.2. Derechos de imagen
 - 1.9.3. Casos de éxito
- 1.10. Revolución digital
 - 1.10.1. *E-Sports*
 - 1.10.2. Apps
 - 1.10.3. Embajadores digitales



Consigue destacar en el mundo del deporte, gracias a unos materiales teóricos y prácticos que potenciarán enormemente tu perfil en el ámbito del Marketing y la Publicidad"





tech 22 | Metodología

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.



Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.



Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.



Relearning Methodology

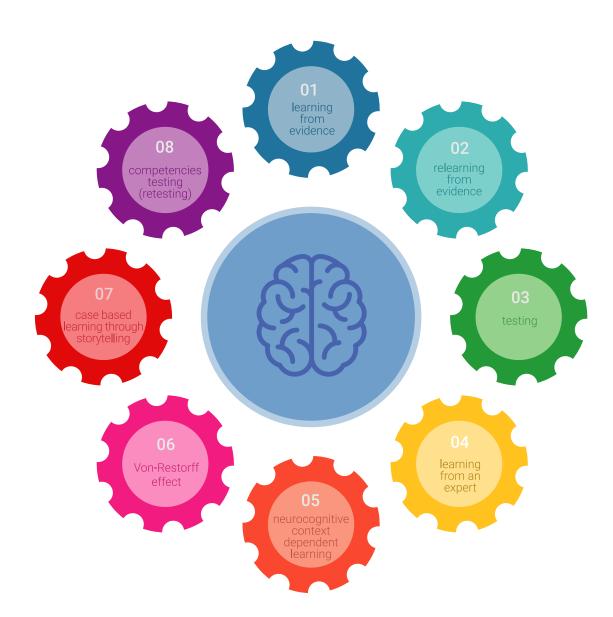
TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH se aprende con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



Metodología | 25 tech

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado a más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

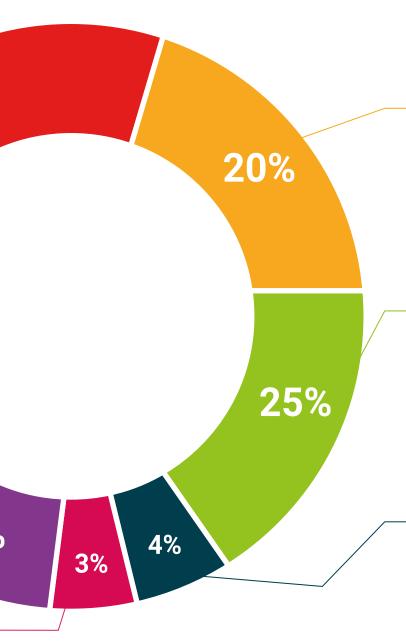
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta situación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.



Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.







tech 30 | Titulación

Este **Diplomado en Marketing Deportivo y Sponsorización** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: Diplomado en Marketing Deportivo y Sponsorización

N.º Horas Oficiales: 150 h.

Avalado por la NBA





^{*}Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado Marketing Deportivo y Sponsorización

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

