

Programa Avançado

Gestão de Equipes, Marketing Esportivo e Patrocínio no Rugby

Reconhecido pela NBA





Programa Avançado Gestão de Equipes, Marketing Esportivo e Patrocínio no Rugby

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/ciencias-do-esporte/programa-avancado/gestao-equipes-marketing-esportivo-patrocínio-rugby

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

O Rugby se apresenta em diversas modalidades que variam entre si, tanto nas regras quanto nas características. Além disso, o Rugby VII é posicionado como a forma mais rápida e emocionante de jogar, enquanto o Rugby XV tem um aspecto mais físico. No entanto, a sobrevivência das equipes pode ser comprometida se não contarem com suficientes patrocinadores, tornando-se necessário uma capacitação em todos esses aspectos. Dessa forma, o aluno conhecerá as regras gerais do Rugby, bem como os fundamentos da gestão de clubes e como o patrocínio se transformou ao longo do tempo. Todos esses aspectos contam com uma metodologia 100% online e um conteúdo inovador desenvolvido por ex-jogadores de grande prestígio.



“

Atualize-se com a TECH sobre as técnicas de liderança mais eficazes no Rugby, otimizando a gestão de equipes”

Um técnico de Rugby deve ter a habilidade de motivar sua equipe, estimular o entrosamento e desenvolver um senso de responsabilidade e comprometimento em cada jogador. Isso é possível através de um ambiente positivo e de apoio, onde cada atleta possa se sentir valorizado e respaldado. Além disso, a gestão de equipes nesse esporte envolve o desenvolvimento de um plano de treinamento bem estruturado que aborde todas as áreas importantes do jogo, inclusive a técnica individual, a estratégia coletiva e o condicionamento físico.

Para dominar todos os fundamentos de uma adequada gestão de equipes, bem como de Marketing Esportivo e Patrocínio, a TECH disponibilizará ao profissional de esportes uma exclusiva capacitação nesse setor. O aluno conhecerá a importância da comunicação nos clubes de Rugby, bem como as competências individuais, coletivas e de equipe necessárias para liderar um time. Da mesma forma, serão abordadas as últimas tendências em Marketing Esportivo, abrangendo os conceitos básicos de organização de eventos e canais de distribuição ou a importância do e-mail marketing.

Este Programa Avançado é desenvolvido 100% online, proporcionando ao aluno a facilidade de poder estudá-lo confortavelmente, onde e quando desejar. Para isso, somente será necessário um dispositivo com acesso à internet, proporcionando um avanço significativo em sua carreira esportiva. A excelente equipe de professores desse programa terá um papel fundamental neste processo, considerando sua experiência no Rugby Profissional aplicada ao inovador conteúdo acadêmico disponível para o aluno.

Este **Programa Avançado de Gestão de Equipes, Marketing Esportivo e Patrocínio no Rugby** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Gestão de Equipes, Marketing Esportivo e Patrocínio no Rugby
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil fornece informações técnicas e práticas sobre aquelas disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Analise as técnicas mais eficazes para abordar o surgimento de conflitos no Rugby através da negociação"

“ *Destaque as melhores estratégias de marketing esportivo através de casos práticos ou vídeos úteis para rentabilizar o Rugby*”

A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

Através do seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional poderá ter uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, em um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva planejada para praticar diante de situações reais.

A proposta deste plano de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surjam ao longo do programa acadêmico. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

Estimule a escuta ativa e a participação em sessões de treinamento através deste Programa Avançado.

Lidere a revolução digital no Rugby, dominando a figura dos E-Sports ou aplicativos móveis.



02

Objetivos

Este Programa Avançado permitirá que o aluno domine de forma completa todos os aspectos relevantes para a gestão adequada de equipes de Rugby Profissional. Da mesma forma, os objetivos da capacitação também possibilitarão que o estudante considere o esporte como um produto, sempre com o propósito de melhorar sua rentabilidade e ampliar o interesse do público. Tudo isso e muito mais com base nas últimas tendências em Marketing Esportivo.



“

Impulsione sua carreira e torne-se um especialista em gestão e patrocínio de equipes de Rugby”



Objetivos Gerais

- Conhecer de forma detalhada o Rugby XV e VII, bem como as outras modalidades
- Conhecer e desenvolver as habilidades físicas e técnicas de um profissional
- Adquirir uma qualificação em nutrição voltada para o Rugby, considerando a modalidade e a posição do jogador
- Como gerenciar as emoções e aplicar a psicologia no contexto esportivo
- Aprender a gerenciar equipes e jogadores
- Como promover o Rugby como um produto ao consumidor
- Conhecer detalhadamente as ferramentas para o jogador controlar suas emoções e obter um melhor desempenho



Atinja suas metas profissionais obtendo o melhor desempenho de sua equipe através do Team Empowerment"





Objetivos Específicos

Módulo 1. Modalidades de Rugby

- ♦ Conhecer detalhadamente as origens do Rugby
- ♦ Detectar os valores desse esporte
- ♦ Conhecer de forma detalhada as modalidades e regulamentos gerais

Módulo 2. Gestão de Equipes de Rugby

- ♦ Aprender a administrar equipes
- ♦ Valorizar e aprender as técnicas de liderança
- ♦ Conhecer a gestão de conflitos

Módulo 3. Marketing Esportivo e Patrocínio

- ♦ Aprender a ver o Rugby como um produto
- ♦ Conhecer os diferentes canais de distribuição
- ♦ Diferenciar e identificar o público-alvo

03

Direção do curso

O compromisso da TECH com este programa alcançou altíssimos resultados graças à poderosa equipe de professores que foi reunida. Nesse sentido, o aluno atingirá com sucesso os objetivos propostos, aproveitando a experiência de ex-jogadores que alcançaram o auge do Rugby, consagrando-se campeões olímpicos e europeus em modalidades como o Rugby VII. Além disso, foram considerados ilustres técnicos que trabalham em escolas internacionais de destaque, portanto, sua trajetória profissional é absolutamente excepcional.



“

Alcance o sucesso com a ajuda de estrelas do rugby profissional, que já atingiram a liderança e dominam as técnicas de gestão de equipes e marketing esportivo"

Direção



Sr. Javier De Juan Roldán

- ♦ Jogador profissional de Rugby da seleção espanhola de Rugby VII
- ♦ Bicampeão europeu de Rugby VII
- ♦ Jogador profissional do Independiente Rugby Club
- ♦ Jogador profissional do Rugby Ciências
- ♦ Treinador nas escolas Ciências Rugby Club e Independiente Rugby Club



Sra. Marta Literas Ruiz

- ♦ Treinadora do Comando Geral do Exército Balear feminino de 7 e masculino de XV
- ♦ Cofundadora da All&Go
- ♦ Coordenadora da Associação para Mulheres no Ambiente Profissional
- ♦ Jogadora internacional de Rugby XV e 7
- ♦ Campeã Europeia de Rugby
- ♦ Diploma Olímpico Rio de Janeiro
- ♦ Formada em Ciências Políticas, Mestrado em Direção e Gestão de Recursos Humanos
- ♦ Mestrado em Gestão de Equipes



04

Estrutura e conteúdo

Ao longo de um ciclo educacional com duração de 150 horas, o aluno obterá todas as ferramentas necessárias para se destacar na gestão de equipes, no marketing esportivo e na conquista de patrocinadores. Dessa forma, será possível beneficiar-se de uma experiência acadêmica que permitirá assimilar todos os conceitos de forma ordenada através de sua reiteração em diagramas interativos, vídeos, análises de casos ou masterclasses. Essa metodologia é conhecida como *Relearning* e está revolucionando as bases dos formatos tradicionais de ensino.





“

Beneficie-se de uma jornada acadêmica individualizada com a qual você internalizará todas as principais técnicas do Rugby Profissional em apenas 450 horas"

Módulo 1. Modalidades de Rugby

- 1.1. Rugby
 - 1.1.1. Rugby
 - 1.1.2. Origens
 - 1.1.3. *World Rugby*
- 1.2. Rugby XV
 - 1.2.1. Iniciantes
 - 1.2.2. Rugby XV
 - 1.2.3. Rugby XV na Espanha
- 1.3. Rugby VII e Rugby XIII
 - 1.3.1. Iniciantes
 - 1.3.2. Rugby VII
 - 1.3.3. Rugby VII
- 1.4. Outras variedades de Rugby
 - 1.4.1. Rugby inclusivo e penitenciário
 - 1.4.2. Rugby tag e *Touch*
 - 1.4.3. Outras variedades
- 1.5. Regulamento geral
 - 1.5.1. Introdução
 - 1.5.2. Princípios do jogo
 - 1.5.3. Normas
- 1.6. Anti-doping
 - 1.6.1. *Keep Rugby Clean*
 - 1.6.2. Nutrição e suplementos
 - 1.6.3. Medicamentos
- 1.7. Antidoping
 - 1.7.1. *Antidoping Keep Rugby Onside*
 - 1.7.2. Disciplina
 - 1.7.3. Anticorrupção
- 1.8. Valores
 - 1.8.1. Por que defender esses valores?
 - 1.8.2. Integridade
 - 1.8.3. Terceiro Tempo

- 1.9. Figura do árbitro
 - 1.9.1. Árbitro no Rugby
 - 1.9.2. Gestos dos árbitros
 - 1.9.3. Tipos de árbitros
- 1.10. Campeonatos importantes
 - 1.10.1. Rugby XV
 - 1.10.2. Rugby VII
 - 1.10.3. Rugby XIII

Módulo 2. Gestão de Equipes de Rugby

- 2.1. Equipes de Rugby
 - 2.1.1. Grupo
 - 2.1.2. Equipe
 - 2.1.3. Tribu
- 2.2. Comunicação
 - 2.2.1. Mesmo idioma
 - 2.2.2. Necessidades e exigências
 - 2.2.3. Silêncios
- 2.3. Gestionar a equipe esportiva
 - 2.3.1. Missão
 - 2.3.2. Objetivos
 - 2.3.3. Estratégia
- 2.4. Liderar a equipe
 - 2.4.1. Competências individuais
 - 2.4.2. Competências da equipe
 - 2.4.3. Competências coletivas
- 2.5. Empoderamento da equipe
 - 2.5.1. Obter o melhor da sua equipe
 - 2.5.2. Obter o melhor do seu time
 - 2.5.3. Obter o melhor dos colaboradores
- 2.6. Lideranças
 - 2.6.1. Escuta dinâmica
 - 2.6.2. Tipos de liderança
 - 2.6.3. Vantagens e desvantagens

- 2.7. Estilo de gestão
 - 2.7.1. Sinergias
 - 2.7.2. Atender à diversidade
 - 2.7.3. Sentimento de pertencimento
- 2.8. Principais características
 - 2.8.1. Participação
 - 2.8.2. Reconhecimento
 - 2.8.3. Função mais adequada
- 2.9. Negociação e resolução de conflitos
 - 2.9.1. Reconhecimento e detecção
 - 2.9.2. Mapeamento de conflitos
 - 2.9.3. Assertividade e empatia
- 2.10. Protocolos
 - 2.10.1. Criação
 - 2.10.2. Implementação
 - 2.10.3. Revisão

Módulo 3. Marketing Esportivo e Patrocínio

- 3.1 Marketing esportivo
 - 3.1.1. Marketing
 - 3.1.2. Diferenças entre uma empresa e uma entidade esportiva
 - 3.1.3. Tendências de marketing esportivo
- 3.2. Patrocínio
 - 3.2.1. Missão e valor
 - 3.2.2. Diferenciação
 - 3.2.3. Estratégia
- 3.3. Patrocínio II
 - 3.3.1. Ativação
 - 3.3.2. Medidas
 - 3.3.3. Acompanhamento
- 3.4. Mecenato
 - 3.4.1. Definição
 - 3.4.2. Diferenças
 - 3.4.3. Vantagens e desvantagens

- 3.5. Patrocínio
 - 3.5.1. Definição
 - 3.5.2. Evolução e versões
 - 3.5.3. Vantagens e desvantagens
- 3.6. Organização de eventos
 - 3.6.1. Segmentação de público
 - 3.6.2. Conteúdo
 - 3.6.3. Recrutamento e fidelização
- 3.7. Canais de distribuição
 - 3.7.1. Presença digital
 - 3.7.2. Ativações
 - 3.7.3. E-mail Marketing
- 3.8 Marca pessoal no ecossistema digital
 - 3.8.1. Valores
 - 3.8.2. Target
 - 3.8.3. Branding
- 3.9. Marca pessoal II
 - 3.9.1. Publicidade
 - 3.9.2. Direitos de imagem
 - 3.9.3. Casos de sucesso
- 3.10. Revolução digital
 - 3.10.1. E-Sports
 - 3.10.2. Apps
 - 3.10.3. Embaixadores digitais

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH o aluno aprende através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os líderes do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

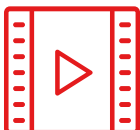
O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



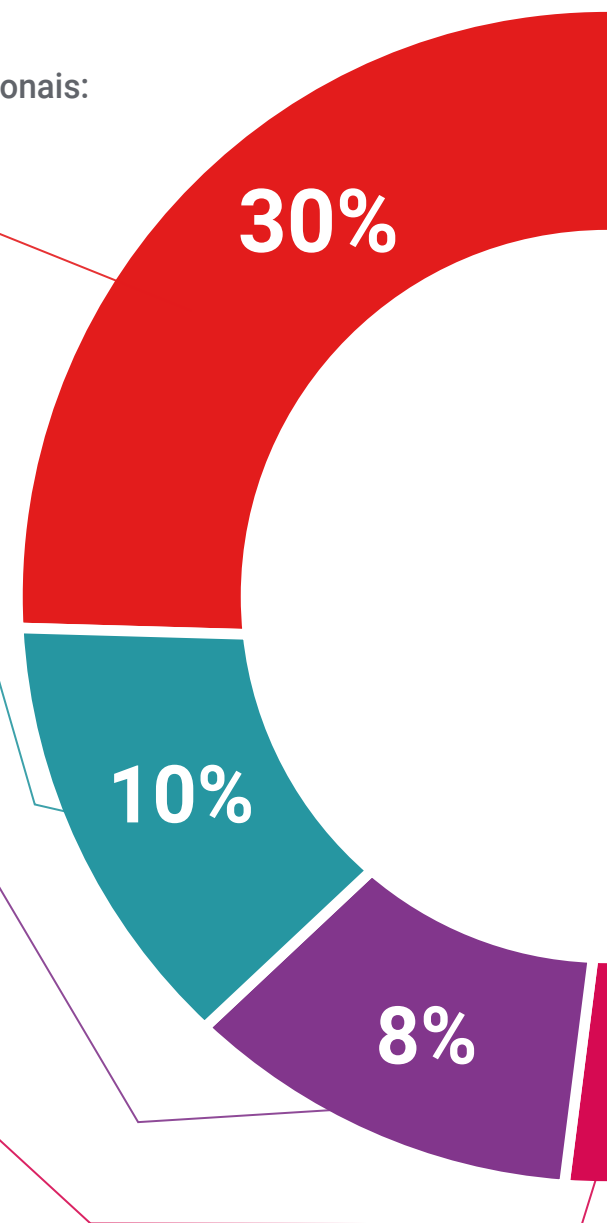
Práticas de habilidades e competências

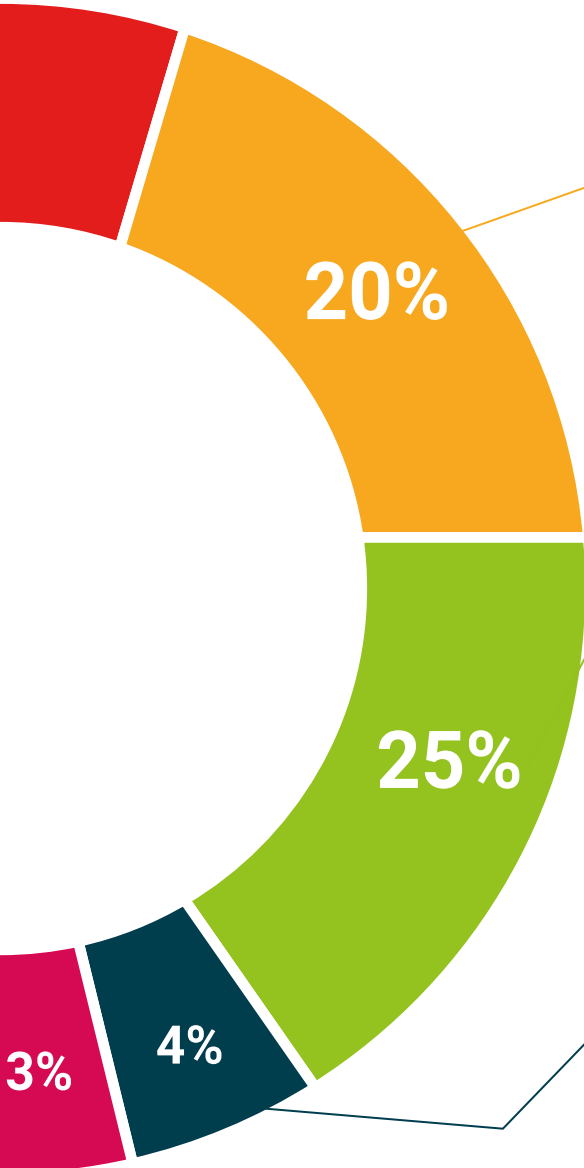
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Gestão de Equipes, Marketing Esportivo e Patrocínio no Rugby garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Programa Avançado de Gestão de Equipes, Marketing Esportivo e Patrocínio no Rugby** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Gestão de Equipes, Marketing Esportivo e Patrocínio no Rugby**

N.º de Horas Oficiais: **450h**

Reconhecido pela NBA



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Gestão de Equipes,
Marketing Esportivo
e Patrocínio no Rugby

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Gestão de Equipes, Marketing Esportivo e Patrocínio no Rugby

Reconhecido pela NBA

