



Emprendimiento en el ámbito deportivo

Fundación INCYDE



INDICE

1. Introducción.....	3
2. Objetivo del Programa.....	3
3. Características generales del programa.....	6
3.1 Destinatarios.....	6
3.2 Número de participantes.....	6
3.3 Duración.....	6
3.4.Estructura de contenidos.....	6
4. Desglose de contenidos.....	9

1. **Introducción**

El Fondo Social Europeo (FSE), creado en 1957, es el instrumento financiero de la Unión Europea más importante para la promoción del empleo. Respalda las políticas y prioridades destinadas a alcanzar el pleno empleo y a mejorar la calidad y la productividad en el trabajo, la movilidad geográfica y profesional de los trabajadores de la Unión, los sistemas de educación y formación, así como la inclusión social, contribuyendo de este modo a fomentar la cohesión territorial, económica y social.

La Fundación INCYDE participa en programas de formación cofinanciados por el FSE a través de los Programas Operativos Programa de Fomento del Autoempleo y las Iniciativas Empresariales (POEFE), y Programa Operativo de Empleo Juvenil. (POEJ); siendo nuestro objetivo principal, contribuir a la inserción en el mercado de trabajo a través del Emprendimiento.

Trabajamos con **jóvenes menores de 30 años**, que ni estudian ni trabajan, a través de los programas "Reactiva tu futuro: programas personalizados para emprendimiento juvenil; cofinanciados por el FSE a través del Programa Operativo **POEJ**.

En los Programas enmarcados en el Programa operativo **POEFE**, el colectivo al que nos dirigimos son aquellas personas, prioritariamente desempleadas pertenecientes a **colectivos de mayor riesgo** (jóvenes, mujeres y mayores de 45)-brindándoles la oportunidad de empezar y gestionar una empresa o un proyecto de autoempleo, independientemente de sus características o antecedentes particulares.





Para el periodo 2014-2020, la Fundación INCYDE, se ha fijado como meta:

- apoyar a más de **7.000 personas jóvenes** en su proceso de incorporación al mercado laboral incrementando sus conocimientos y habilidades emprendedoras y empresariales
- . trabajar con **15.000 personas desempleadas** (distribuidas al 50% entre hombres y mujeres) y lograr que, al menos, 3.000 se inserten laboralmente.

2. **Objetivo del Programa**

Para crear una empresa y/o consolidar una ya existente se precisan, además de determinadas capacidades, muchas horas de trabajo y formación en el terreno empresarial. Todo ello ha de ir acompañado de una fuerte motivación, que resulta vital para conseguir el objetivo y que proviene, en la mayoría de los casos, de una actitud emprendedora y activa.

El programa de emprendimiento en el ámbito deportivo tiene como principales objetivos:

- Realizar un recorrido desde el punto de vista de gestión de las distintas áreas funcionales de la empresa para poder determinar oportunidades de mercado y desarrollar el Plan de Empresa / Plan de Mejora, siempre con la ayuda de las herramientas de gestión para favorecer su puesta en marcha.
- Analizar el impacto que tienen las **nuevas tecnologías en la era de la transformación digital** sobre la creación de nuevos modelos de negocios y oportunidades de emprendimiento en el deporte.
- Facilitar una visión global y estratégica de la gestión y del emprendimiento en el ámbito deportivo, identificando los agentes del cambio y habilitadores tecnológicos que hacen del sector deportivo uno de los más atractivos a la hora de emprender.
- Conocer de primera mano modelos de gestión de empresas deportivas.
- Dotar a los participantes de las competencias directivas y habilidades para gestionar equipos en las organizaciones dedicadas al deporte. En definitiva,

el programa permitirá a extraer los conocimientos, herramientas y modelos para mejorar la gestión y el aporte de valor de entidades deportivas.

3. Características generales del programa

3.1 Destinatarios



Dirigido a jóvenes menores de 30 años que no estén empleados ni participen en los sistemas de educación o formación y sean beneficiarios de Garantía Juvenil, con espíritu emprendedor u con deseo de impulsar proyectos tecnológicos (aplicaciones móviles, wearables, inteligencia artificial, realidad aumentada, scouting, videoanálisis, big data...) relacionados con la mejora del rendimiento deportivo, el fomento de la práctica deportiva saludable, la gestión deportiva o el 'fan engagement', entre otros.

3.2 Número de participantes

Entre 20 y 25 participantes.

3.3 Duración.

6 semanas/ una semana por módulo.

3.4. Estructura de contenidos

Se ha diseñado una estructura común de programa formativo a modo de itinerario, conformado por sesiones grupales, tutorías individualizadas, formación on-line complementaria.

INCYDE cuenta con una metodología propia (INCYNCO), holística y de eficacia demostrada por la experiencia en



años de trabajo en emprendimiento, que está encaminada a definir, desarrollar y validar modelos de negocio para los emprendedores, y que a la vez logra optimizar los flujos de información entre los agentes intervinientes en las distintas fases del proyecto.

Parte de una exposición inicial de cinco bloques que representan todas las áreas imprescindibles en el análisis de viabilidad, planificación, cuantificación, validación y gestión empresarial. A continuación, guía y tutoriza en la realización de un análisis pormenorizado de cada área y en las interacciones de los distintos elementos que configuran el plan de negocio, así como en la evolución lógica hacia el plan de gestión de sus empresas y negocios.

a. Sesiones de formación conjunta:



¿Cómo se organiza?

En estas sesiones conjuntas se impartirán los contenidos generales del programa, con el fin de proporcionar los conocimientos, herramientas y habilidades esenciales en cada una de las áreas de conocimiento y promover las sinergias e intercambios de experiencia entre los participantes en el mismo (duración aproximada 4 horas).

b. Acciones de acompañamiento y consultoría individualizado

Con la consigna de la mayor flexibilidad y adaptación a cada uno de los alumnos participantes, se desarrollan actuaciones de formación individualizada en los que se orienta a cada uno en función de su perfil profesional y de la actividad de cada proyecto empresarial, en el proceso de aplicación e implementación de los contenidos generales abordados a las sesiones conjuntas de formación.



c. Mentoring y seguimiento

En cada curso presencial se reserva un paquete de entre 50 y 100 horas de acompañamiento para el grupo, a distribuir entre aquellos participantes más avanzados en la creación de su negocio.

4. Desglose de contenidos.

Semana 1.- Dirección de proyectos y Estrategia empresarial en el ámbito del deporte.

El objetivo de este módulo es adquirir las competencias necesarias para maximizar el impacto tanto deportivo como empresarial de los equipos de alto rendimiento, así como identificar las oportunidades de negocio en el sector y establecer las líneas de trabajo para el resto del programa.

Semana 2.- Esports: nuevas tendencias del deporte

Gracias a la expansión de internet y las nuevas tecnologías y plataformas, los eSports están viviendo su mejor momento en términos de notoriedad, inversión y seguidores. Se analizará la publicidad y marketing en Esports, así como el funcionamiento y claves del rendimiento en Esports.

Semana 3.- Creatividad e Innovación

Adquirir una visión real del sector empresarial deportivo y realizar un recorrido sobre cómo, mediante la innovación y la creatividad, se puede aportar valor incluso a modelos de negocios tradicionales. Así mismo, se realizarán talleres de generación de ideas, solución creativa de problemas y otras herramientas que fomentan la innovación en la empresa actual.

Semana 4.- Aplicaciones informáticas, gestión de la información, internet y redes sociales.

Identificar las herramientas más adecuadas para gestionar los sistemas de información, así como las tecnologías digitales habilitadoras que facilitan la creación de nuevos modelos de negocio relacionados con el deporte.

Por otra parte, se profundizará en conceptos y herramientas relacionadas con la automatización del marketing y la gestión de las redes sociales que contribuyen a impulsar la digitalización en proyectos empresariales relacionadas con el deporte.

Semana 5.- Plan Financiero y Jurídico y Fiscal

Formas jurídicas y fiscalidad para el autónomo y la pyme. Elaboración de un plan según la tipología del modelo de negocio. Herramientas de financiación para proyectos deportivos.

Semana 6.- Dirección de Proyectos. Toma de decisiones. Casos de Éxito.

Revisión final de los planes de empresa y de consolidación. Generación del plan de acción y resumen ejecutivo.

Técnicas para la realización de presentaciones eficaces y elaboración de un pitch para inversores.

Se realizará un estudio de diferentes proyectos relacionados con el sector deportivo donde se analizará sus respectivos modelos de negocio y los aspectos clave para su éxito.



www.incyde.org



[@FundacionIncyde](https://twitter.com/FundacionIncyde)



www.facebook.com/fundacionincyde



<http://www.linkedin.com/company/fundacion-incyde>



<https://www.instagram.com/fundacionincyde>