

Programa



Acá va la introducción a la lectura (justificar texto).



Justificación



Objetivos del plan de estudios



Competencias



Módulo 1. Introducción al business intelligence



Módulo 2. Fan insights [percepciones de los fans], market research [investigación de mercados] y med



Módulo 3. Corporate Partnerships y Data



Módulo 4. Data Visualization y Trends

Justificación

La industria del deporte se encuentra en plena fase de crecimiento y profesionalización. En este contexto, una de las áreas de conocimiento con mayor protagonismo presente y futuro es el *business intelligence*, imprescindible para entender hacia donde debe navegar cualquier entidad deportiva.

Business intelligence se define como un área transversal dentro de cualquier *sports property*, que persigue como último objetivo mejorar el rendimiento de sus distintos departamentos y maximizar los ingresos de la entidad. Ello, a partir de un conocimiento exhaustivo del mercado, la utilización del dato para conocer mejor a los fans y la optimización del inventario de activos comerciales.

Actualmente, creemos que existe poca formación específica acerca de *Business Intelligence* y cierta confusión con otros conceptos como *Big Data* o *Data Science*. Por este motivo, consideramos que este curso puede llenar un vacío existente y dotar a los alumnos de un conocimiento profundo sobre una de las áreas más estratégicas y relevantes dentro de la industria del deporte en los próximos años.

CONTINUAR

Objetivos del plan de estudios

- **Objetivo general:** identificar los puntos de la *sports property* para optimizar su performance económica y conocimiento de sus fans.
- **Objetivos específicos**
 - Objetivo específico 1: los estudiantes serán capaces de entender y explicar la data que aplica a la industria del deporte y su comparativa a nivel mundial.
 - Objetivo específico 2: los estudiantes serán capaces de explicar la data y de incluirla en estrategias comerciales utilizando diferentes herramientas.
 - Objetivo específico 3: los estudiantes podrán aprender, a nivel introductorio, el uso de herramientas de *business intelligence* como medición de audiencias, demografías de fans, manejo de inventario de patrocinios, entre otros
 - Objetivo específico 4: los estudiantes serán capaces de definir estrategias de patrocinios y ventas.

CONTINUAR

Competencias

- **Genéricas**

Las competencias definidas como genéricas para extra-grado son las siguientes:

- Trabajo en equipo y colaborativo

Definición: capacidad de integrarse con sus compañeros para lograr los objetivos compartidos y la sinergia de un grupo de alta *performance*.

- Capacidad de análisis/reflexión:

Definición: capacidad de examinar metódicamente los distintos aspectos de una realidad o situación y asumir una valoración frente a ellos.

- Creatividad/soluciones innovadoras basadas en el conocimiento

Definición: capacidad para dar nuevas alternativas de solución a problemas existentes basadas en el conocimiento formal.

- **Específica:** capacidad de interpretación de datos para tomar decisiones de negocio más eficientes e incrementar el *revenue* potencial en una *sports property*.

CONTINUAR

Módulo 1. Introducción al business intelligence

- 1.1 BI (*business intelligence*) *fundamentals* [fundamentos de la inteligencia empresarial]
- 1.2 Pilares de BI en el deporte
- 1.3 *Data Management*
- 1.4 La importancia de *business intelligence* en la estrategia de equipo
- 1.5 Clientes internos de BI

CONTINUAR

Módulo 2. Fan insights [percepciones de los fans], market research [investigación de mercados] y med

2.1. *Fan-centric approach* [enfoque centrado en los fans]

2.2. *Fan funnel* [embudo de fans]

2.3. *Market research*

2.4. Medición de audiencias

CONTINUAR

Módulo 3. Corporate Partnerships y Data

3.1 Commercial Strategy Solutions

3.2 Asset Management

[CONTINUAR](#)

Módulo 4. Data Visualization y Trends

4.1 Cómo visualizar data

4.2 *Partnerships*

4.3 Tecnologías emergentes: inteligencia artificial

[CONTINUAR](#)