



Programa. Ciclo de vida de los proyectos deportivos

Justificación

Objetivos

Competencias

Criterios de participación y aprobación

ANEXO 1

Módulo 1. Áreas de conocimiento: integración, alcance y cronograma

Módulo 2. Áreas de conocimiento: costo y calidad

Módulo 3. Áreas de conocimiento: recursos, contrataciones e interesados

Módulo 4. Áreas de conocimiento: riesgo y comunicación

Justificación

El curso de Gestión de Proyectos orientados a la Industria del Deporte busca preparar profesionales para planificar y gestionar equipos y procesos relacionados con los espacios de práctica deportiva.

El mercado de los eventos deportivos ha ido creciendo y profesionalizándose cada vez más, apoyado por los sectores del turismo y la cultura. Estructurar los proyectos que son desarrollados en las entidades deportivas es esencial.

Dirigido a profesionales de las áreas de deporte, administración, gestión de proyectos, gestión de personas y planificación involucrados en los clubes, federaciones, confederaciones y agencias de producción de eventos.

[CONTINUAR](#)

Objetivos

El planteo de objetivos permite que tenga una idea acabada de lo que se pretende que alcance al finalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de este curso. Pero el propósito es más fuerte aún: indicamos lo que debe lograr para que estos conocimientos aporten a los objetivos de su formación.

Para alcanzar estos objetivos, debe completar el proceso propuesto en el recorrido de las diferentes etapas del curso que se le presenta.

Entonces, si trabaja de la manera indicada, estará en condiciones de alcanzar los siguientes objetivos:

Objetivo general

Formación y desarrollo profesional para gestores de proyectos interesados en el mercado deportivo internacional.

Objetivos específicos

- Objetivo específico 1: Conocimiento del ciclo de vida de los proyectos, procesos y su relación con el deporte.
- Objetivo específico 2: Relación y gestión de personas y equipos.
- Objetivo específico 3: Conocimiento de la documentación de gestión de proyectos, cronogramas, costos, calidad, recursos, contratos, partes interesadas, riesgos y comunicación.
- Objetivo específico 4: Conocimiento de herramientas para la gestión de proyectos y la importancia de la comunicación.

CONTINUAR

Competencias

Las competencias que esperamos usted desarrolle con el recorrido de este curso son:

Competencias genéricas

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

- **Trabajo en equipo y colaborativo:** capacidad de integrarse con sus compañeros para lograr los objetivos compartidos y la sinergia de un grupo de alta performance.
- **Capacidad de análisis y reflexión:** capacidad de examinar metódicamente los distintos aspectos de una realidad o situación y asumir una valoración frente a ellos.
- **Creatividad y soluciones innovadoras basadas en el conocimiento:** capacidad para dar nuevas alternativas de solución a

problemas existentes basadas en el conocimiento formal.

Competencia específica

Capacidad para gestionar equipos multidisciplinares, con buena comunicación, perfil analítico y centrado. En este trayecto, desarrollar habilidades interpersonales, encontrando un equilibrio entre lo formal y lo operativo, sabiendo cómo dirigirse a los *stakeholders* desde el equipo operativo.

CONTINUAR

Criterios de participación y aprobación

Criterios de participación

Durante el mes de cursado, se espera que el alumno:

- Recorra los contenidos multimediales de cada uno de los módulos que integran el curso.
- Realice las actividades propuestas.
- Realice la evaluación final.

Criterios de aprobación

Se recomienda que el alumno realice las cuatro (4) actividades propuestas y luego resuelva el examen final.

Para aprobar el cursado, el alumno deberá obtener un puntaje de al menos 60% en el examen.

CONTINUAR

Módulo 1. Áreas de conocimiento: integración, alcance y cronograma

CONTINUAR

Módulo 2. Áreas de conocimiento: costo y calidad

CONTINUAR

Módulo 3. Áreas de conocimiento: recursos, contrataciones e interesados

CONTINUAR

Módulo 4. Áreas de conocimiento: riesgo y comunicación

Unidad 4.1 Storytelling

4.1.1 Metodología

4.1.2 7 reglas del storytelling

4.1.3 Estructura y elementos

4.1.4 Ejemplos e Historias

Unidad 4.2 Herramientas de presentación

4.2.1 Power Point y Prezi

4.2.2 Diseño de presentaciones

4.2.3 El orador y la presentación

4.2.4 Recomendaciones útiles

CONTINUAR