



# Programa: Fundamentos sobre la planificación y organización de eventos deportivos

## TEMARIO

---

- ≡ **Módulo 1. Introducción a la planificación y organización de eventos deportivos**
- ≡ **Módulo 2. La Competición Deportiva**
- ≡ **Módulo 3. Un evento deportivo, mucho más que un partido**
- ≡ **Módulo 4. Servicios de un evento deportivo y sus clientes**

# Módulo 1. Introducción a la planificación y organización de eventos deportivos

---

## Fundamentos de la planificación y organización de eventos deportivos

- 1.1. Lista de abreviaturas y términos utilizados
- 1.2. ¿Qué es un evento deportivo? - La visión desde CONMEBOL y los diferentes tipos de eventos
- 1.3. Estructura común de los eventos deportivos
- 1.4. Cuestiones iniciales, preguntas que nos debemos formular
- 1.5. Las habilidades de un organizador de eventos

## Aspectos Iniciales de Marketing de una competición

- 1.6. Conceptos básicos de Marketing de Eventos
- 1.7. Desarrollando la identidad de su evento
- 1.8. Ejemplo práctico I - CONMEBOL Sudamericana
- 1.9. Ejemplo práctico II – Look & Feel y embajada del hincha en la ciudad sede de un evento

CONTINUAR

# Módulo 2. La Competición Deportiva

---

## Estableciendo la Competición deportiva: Reglamentos y Manuales Operativos

- 2.1. Desarrollando el reglamento de su competición
- 2.2. Los Manuales operativos; ¿Cuál es su utilidad?
- 2.3. Manual Operativo Competiciones CONMEBOL

[CONTINUAR](#)

# Módulo 3. Un evento deportivo, mucho más que un partido

---

## Un evento deportivo, mucho más que un partido

- 3.1. Un evento, mucho más que un partido
- 3.2. Finales Únicas CONMEBOL Libertadores – CONMEBOL Sudamericana
- 3.3. Responsabilidad Social y Responsabilidad ambiental
- 3.4. Post evento (oportunidades de legado y debriefing final)

## La cuenta regresiva de un evento deportivo

- 3.5. La importancia de la cuenta regresiva en su planificación
- 3.6. La cuenta regresiva de un día de partido

CONTINUAR

# Módulo 4. Servicios de un evento deportivo y sus clientes

---

## Servicios y Clientes

4.1. Introducción a los conceptos de cliente y nivel de servicio

4.2. Servicios del evento

[CONTINUAR](#)