



# Endurance käyttöohjeet

104



The banner features the 'endurance' logo at the top left, with the word 'endurance' written vertically in a stylized font. A photograph shows a man in a dark suit performing a parkour move over a hurdle. At the bottom, the text 'ENDURANCEPROJECT.EU' is displayed in orange and yellow. The European Union flag logo and the text 'Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union' are located at the bottom right of the banner.

## CONTENT

ENDURANCE HANKE .....	3
JOHDANTO ENDURANCEN OHJEISIIN JA MENETELMIIN .....	4
TOTEUTTAMISMENETELMÄT .....	5
A. YLEISET SUUNTAVIIVAT ENDURANCE-TYÖKALUPAKETIN TOTEUTTAMISEKSI .....	5
KÄYTETTÄVYYS .....	5
KOHDERYHMÄ.....	6
KOULUTUKSEN TOTEUTTAMINEN .....	6
OPISKELUMENETELMÄT.....	7
VINKIT PAIKAN PÄÄLLÄ TAPAHTUVIINN SEKÄ ONLINE KOULUTUKSIIN .....	8
B. ENDURANCE KOULUTUSMATERIAALEJA KOSKEVAT OHJEET JA SUOSITUKSET .....	9
B.1 JOHTAMINEN JA ITSENSÄ JOHTAMINEN.....	9
B.2 PROJEKTIHALLINNAN PERUSTEET ALOITTAVILLE URHEILUALAN YRITTÄJILLE.....	11
B.3 MARKKINOINTI.....	13
B.4 DIGITAALISET TAIDOT .....	16
B.5 INNOVAATIOTAIDOT.....	18
B.6 RAHOITUS JA TALOUS.....	21
B.7 BRÄNDÄYS.....	23
B.8 YRITYKSEN PERUSTAMINEN .....	25
PILOTOINNIN JÄLKEISET SUOSITUKSET.....	27
SUOSITUKSET .....	27
TAPAUSTUTKIMUKSET.....	29
HANKKEESSA TUTKIMUSTYÖTÄ TEHNEET KUMPPANIT.....	37
VASTUUVAPAUSLAUSEKE .....	39



## ENDURANCE HANKE

Urheilu on yksi vanhimmista ja suosituimmista virkistystoiminnan muodoista ja tärkeä osa yhteiskuntaa. Samoin yrittäjyys on ollut tärkeää kautta aikojen. Yrittäjyys on auttanut ihmisiä kehittymään sekä yhteiskunnallisesti että myös taloudellisesti. Tänä päivänä Eurooppa investoi voimakkaasti yrittäjyyskasvatukseen talouskasvun ja yhteiskunnallisen osallisuuden ylläpitämiseksi. EU:n tasolla ymmärretään myös tarve uudistaa yrittäjyyden tunnistamista, opettamista ja vaalimista. Urheilun ja yrittäjyyden väliset yhteydet ovat moninaiset, mutta niitä tunnustetaan ja hyödynnetään harvoin, varsinkin ammatillisessa koulutuksessa. Niiden välillä kuitenkin voidaan todeta olevan selkeä yhteys. Tarvitaan kohdennettuja toimia, koska urheiluun suuntautuneilla ammattialoilla ei juurikaan harjoiteta ammattikorkeakouluopintoja, joissa kehitettäisiin paljon kaivattuja yrittäjyystaitoja.

Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelman tukemassa ENDURANCE-hankkeessa uudistetaan yrittäjyyden opettamista ja oppimista urheilun ja yrittäjyyden yhtäläisyyksien pohjalta. Näitä ovat mm. päättäväisyys, sinnikkyys, itseluottamus, kestävyys, sääntöjen noudattaminen, joukkuepelaaminen, itseluottamus, kilpailu, onnistuminen/epäonnistuminen jne.

ENDURANCE:n tavoitteena on herättää yrittäjähenkisyys uudelleen henkiin ja nykyaikaistaa tapaa, jolla yrittäjyyttä käsitellään ammatillisessa koulutuksessa:

- 1) kartoitetaan urheilun ja yrittäjyyden dynamiikkaa, yhteisiä piirteitä ja yhteyksiä ammatillisen koulutuksen ja urheilujärjestelmän oppijoiden kestäville urille
- 2) kehitetään ENDURANCE-yrittäjyyskoulutuksen ja -työkalujen räätälöintiä
- 3) perustetaan interaktiivinen avointen opetusresurssien verkkoalusta ENDURANCE-koulutusta varten (virtuaalinen ja yhdistetty oppiminen)
- 4) ylläpidetään tuloksia ja edistetään niiden käyttöönottoa ammatillisen koulutuksen ja urheilun alalla
- 5) edistetään yrittäjyyskeskustelua poliittisella tasolla ENDURANCE:n vihreän kirjan avulla

Lisätietoja ENDURANCEsta löytyy hankkeen verkkosivuilta: <https://enduranceproject.eu//>

## JOHDANTO ENDURANCEN OHJEISIIN JA MENETELMIIN

Tässä materiaalissa käsitellyt ohjeet ja menetelmät sekä koulutusmateriaalien käyttöönottoa koskevat ohjeistukset perustuvat kumppaneiden kokemuksiin ENDURANCE-hankkeen toteuttamisesta nykyiseen kehitysvaiheeseen asti. Asiakirjassa esitetään kokemuksia ja parhaita käytäntöjä ENDURANCE-työkalupaketin toteuttamisesta, jotta muutkin koulutusyksiköt ja urheilujärjestöt voivat ottaa ENDURANCE-koulutuksen työkalut käyttöön ja toteuttaa niitä omissa toimintaympäristöissään. Nämä käyttöohjeet ovat varsinainen "ENDURANCE-käsikirja", joka sisältää:

- **Toteuttamismenetelmät**
- **ENDURANCE-pilotoinnista saadut suositukset**
- **Vihjeitä siitä, miten yrittäjyyskoulutusta voidaan parhaiten toteuttaa urheiluympäristöissä (tapaustutkimukset)**

Nämä soveltamisohjeet toimivat tukena, kun tuotettuja materiaaleja halutaan hyödyntää koulutuksissa.

Hankkeessa kehitettyjen ENDURANCE-koulutusmateriaalien pilotoinneista saatujen palautteiden perusteella koottiin asiakirja, joka sisältää kaikilta kohderyhmiltä saadut palautteet. Näiden pohjalta on laadittu tässä dokumentissa esitelty suuntaviivat.

Käytettävissä on yksityiskohtaisia vinkkejä koskien mm. opastusta ja opetus- ja oppimisdynamiikkaa. Lisäksi materiaali tarjoaa kouluttajille tietoa liittyen esimerkiksi työpajojen rakenteeseen, offline- ja verkkosisällön yhdistämiseen, avoimien opetusresurssien (OER) alustan käyttöön monimuotoisissa oppimisympäristöissä, sekä ohjeita eurooppalaisen tutkintojen viitekehysten (EQF) luokittelusta.

## TOTEUTTAMISMENETELMÄT

### A. YLEISET SUUNTAVIIIVAT ENDURANCE-TYÖKALUPAKETIN TOTEUTTAMISEKSI

Käytettävissä on yksityiskohtaisia vinkkejä koskien mm. opastusta ja opetus- ja oppimisdynamiikkaa. Lisäksi materiaali tarjoaa kouluttajille tietoa liittyen esimerkiksi työpajojen rakenteeseen, offline- ja verkkosisällön yhdistämiseen, avoimien opetusresurssien (OER) alustan käyttöön monimuotoisissa oppimisympäristöissä, sekä ohjeita eurooppalaisen tutkintojen viitekehysten (EQF) luokittelusta.

### KÄYTETTÄVYYS

Nämä ohjeistukset on suunniteltu tueksi vuorovaikutteiselle ja avoimelle OER-alustalle, jolla järjestetään ENDURANCE-koulutusta. Kyseessä on tehokas työkalu yrittäjähengen vahvistamisen tueksi urheilun alalla. Eri koulutusorganisaatiot voivat soveltaa ENDURANCE-koulutusta ja -työkalupakettia yrittäjyyden edistämiseksi osana koulutustarjontaansa joko virallisissa tai epävirallisissa koulutusympäristöissä. Innovatiivinen koulutussisältö on suunniteltu herättämään yrittäjähenkisyyttä ja se tarjoaa uusia räätälöityjä koulutusmateriaaleja ja -välineitä luomalla toiminnallisia yhteyksiä urheilun ja yrittäjyyden piirteiden ja yhtäläisyyksien välille eri osa-alueilla, ajattelutavoissa ja käyttäytymismalleissa. Esimerkkejä toteutuksesta ovat mm:

Virallinen koulutus	Urheiluyliopistot, urheilukoulut, ammatillisen koulutuksen tarjoajat	ENDURANCE-koulutustyökalupakki voidaan integroida koulutusyksikön opetussuunnitelmaan kiinteänä osana tai erillisenä kurssina.
Epävirallinen koulutus	Urheiluliitot, -seurat, -järjestöt tai -yhdistykset	ENDURANCE-moduulit voidaan toteuttaa kokonaisena opetussuunnitelmana tai niitä voidaan mukauttaa, jolloin osaa tiedoista voidaan hyödyntää epävirallisessa koulutuksessa.
Itseopiskelu	Urheilijat, urheilua harrastavat henkilöt, muut	ENDURANCE-konsepti on suunnattu myös jokaiselle yksittäiselle urheiluun suuntautuneelle henkilölle, joka haluaa kehittää yrittäjätaitojaan. Verkko-oppimisalusta on käytettävissä itseopiskeluun ja itseohjautuvaan oppimiseen osoitteessa <a href="http://www.enduranceproject.eu">www.enduranceproject.eu</a> .



Tapaustutkimukset ja roolimallien profiilit ovat saatavilla innoitusta antavina lähteinä ja selkeinä linkkeinä opetusmateriaalin ja todellisen yrittäjyyssäytännön välillä. ENDURANCE-materiaalia käyttäviä kouluttajia kannustetaan käyttämään myös esimerkkejä omasta ympäristöstään, jotta oppijat voivat tutustua tietotaitoon mahdollisimman kestäväällä tavalla.

Myös pelkän ENDURANCE-työkalupaketin valikoiman (eli konkreettisen moduulin tai moduulien yhdistelmän) käyttäminen on mahdollista, riippuen erityisistä tavoitteista, ympäristöstä ja kohderyhmästä.

## KOHDERYHMÄ

ENDURANCE-koulutuspaketti suunniteltiin hyödynnettäväksi ammatillisessa koulutuksessa, urheiluun suuntautuneessa ammatillisessa koulutuksessa, sekä urheilijoille ja urheiluammattilaisille, jotka pyrkivät löytämään uusia urapolkuja yrittäjinä. Materiaaleilla haluttiin vahvistaa urheilualan yrittäjähenkeä korostamalla näiden kahden alan yhtäläisyyksiä ja varmistamalla perusliiketoimintastrategioiden ja -toimien ymmärtäminen.

## KOULUTUKSEN TOTEUTTAMINEN

Koulutusta voidaan soveltaa kohderyhmän mukaan sellaisenaan kuin ENDURANCE-hankeryhmä on sen kehittänyt tai sitä voidaan mukauttaa omalle ryhmälle sopivimman mahdollisen materiaalin ja lisätietojen (tapaustutkimukset, roolimallien profiilit, kartoitustulokset jne.) avulla.

### **ENDURANCE koulutusmoduulit:**

- Johtaminen ja itsensä johtaminen
- Projektihallinnan perusteet aloittaville urheilualan yrittäjille
- Markkinointi
- Digitaaliset taidot
- Innovaatiotaidot
- Rahoitus ja talous
- Brändäys
- Yrityksen perustaminen

### **Jokainen ENDURANCE-koulutuksen moduuli koostuu seuraavista osista:**

- Johdantovideo
- Koulutuksen pelillinen osa
- Lyhyet tiedot moduulista



- Konkreettista aihetta koskevat koulutusmateriaalit - asiakirjat, esitykset ja lisätiedot, jotka liittyvät kuhunkin aihealueeseen
- Sanasto
- Itsearviointitesti

Koulutusmateriaalit on kytketty toisiinsa. ENDURANCE-hankeryhmä suosittelee, että oppijat tutustuvat koulutusosalustan kaikkiin teemoihin, jotta varmistetaan yrittäjyyden koko kirjon ymmärtäminen. Tavoitteena on, että tämä koulutusmatka johtaa innovatiivisiin liiketoimintamahdollisuuksiin.

### OPISKELUMENETELMÄT

Gagnen (1985) mukaan onnistuneeseen opiskelumenetelmään kuuluu yhdeksän vaihetta. Tätä periaatetta hyödynnettiin ENDURANCE-koulutusformaatin kehittämisessä. Kehotamme jatkokouluttajia soveltamaan sitä myös työssään:

1. Huomion herättäminen: tarinankerronta, ratkaistavan ongelman esittäminen ja ongelman merkityksen korostaminen. Selitä oppijoille kuinka tärkeää on ymmärtää yrittäjämentaliteettia ja mitä hyötyä oppijoille voi olla urheiluympäristössä hankituista taidoista ja tiedoista.
2. Anna oppimistavoite: näin oppijat ymmärtävät, miksi he ovat oppimissa. Tavoitteena on kehittää yrittäjätaitoja, jotta voidaan lisätä työllistyvyyttä, innovointia ja taloutta yhteiskunnissamme.
3. Aiempien osaamisten mieleenpalauttaminen: rakennetaan olemassa olevan osaamisen varaan, mikäli sitä on. Arvioidaan aiempaa osaamista.
4. Esittele materiaali: esittele moduulit, järjestys ja oppimisvälineet.
5. Ohjaa oppimista: anna tarvittaessa apua, mutta anna oppilaiden myös oppia itse.
6. Vaadi suoritusta: harjoitusten ja tietokilpailujen pitäisi antaa oppijoille mahdollisuus soveltaa hankkimiaan tietoja.
7. Anna palautetta: käytä tietokilpailuja ja anna palautetta oppijoiden edistymisestä.



8. Arvioi suoritusta: käytä tietokilpailuista, harjoituksista ja kyselyistä saatuja tietoja saadaksesi tietoa edistymisestä.
9. Paranna omaksumista ja soveltamista: määrittele samankaltaisia ongelmia ja tehtäviä, jotta oppijat voivat soveltaa opittua.

Vuorovaikutteisen ja avoimen OER-verkkoalustan muoto mahdollistaa innovatiivisia oppimismahdollisuuksia. Kouluttajat voivat hyödyntää alustalle valmisteltuja materiaaleja opetuksessaan. Materiaaleja voivat hyödyntää itseopiskelupolkuina myös urheilutaustan omaavat tulevat yrittäjät.

## VINKIT PAIKAN PÄÄLLÄ TAPAHTUVIIN SEKÄ ONLINE KOULUTUKSIIN

### **Paikan päällä tapahtuva koulutus**

Etsi rauhallinen ympäristö, jossa on asianmukaiset työkalut ja tarvittavat laitteet. Joitakin ehdotuksia mahdollisesti tarvitsemistasi resursseista ovat:

- ✓ Kokoustila
- ✓ Projektori
- ✓ Kannettava tietokone
- ✓ Materiaalit oppijoille, kuten kynät, paperi jne.
- ✓ Fläppitaulut
- ✓ Tussit

### **Verkkokoulutus**

Kun kyseessä on verkossa tapahtuva koulutus, varmista hyvä internetyhteys, oikea ohjelmisto toteutusta varten (esim. Zoom), verkkopohjaiset työkalut ja verkkoalusta koulutusta varten.

Voit myös antaa oppijoille tietoa ENDURANCE-koulutuksesta, ja he voivat suorittaa kurssin omatoimisesti. Materiaalit löytyvät osoitteesta: [www.enduranceproject.eu](http://www.enduranceproject.eu).



## B. ENDURANCE KOULUTUSMATERIAALEJA KOSKEVAT OHJEET JA SUOSITUKSET

### B.1 JOHTAMINEN JA ITSENSÄ JOHTAMINEN

#### Oppimistavoitteet

Yrittäjänä sinulla on oltava monia taitoja, jotta voit hyödyntää nykyisiä digitaalisia toimintamahdollisuuksia ja etsiä uusia kehitys- ja parannusmahdollisuuksia. On tiedettävä kuinka parantaa tuottavuutta, käyttää resursseja tehokkaammin, parantaa viestintää ja valvontaa tai parantaa turvallisuutta. Yksi näistä elintärkeistä taidoista on itsensä johtamisen taidot. Tätä taitoa tarvitaan, jotta on valmis johtamaan myös tiimejä. Tässä moduulissa oppijat perehtyvät itsensä johtamisen taitoihin yrittäjyyden ja urheilun maailmassa. Tämän lisäksi tutustutaan johtamistaitojen päivittämiseen johtajan ja yrittäjän näkökulmista ja tutustutaan digitaalisten verkkotyökalujen ja -alustojen hyötyihin. Tässä moduulissa oppijat ymmärtävät, miksi näitä taitoja tarvitaan johtajana ja yrittäjänä menestymiseen ja mikä on itsensä johtamisen yhteys yrittäjyyden ja urheilun alalla. Näitä käydään läpi esimerkkien avulla. Moduulin lopussa oppijoilla on mahdollisuus suorittaa itsearviointitesti, jolla he voivat testata tietämystään tästä aihekokonaisuudesta.

#### EQF-luokituksen taso - tasot 3 - 5

#### Eurooppalainen yrittäjyystaitojen puitekehys (EntreComp)

- Aihe: Toiminnan aloittaminen
  - Osaaminen: Suunnittelu ja johtaminen
    - Aihealue: Määrittele tavoitteet
    - Aihealue: Suunnittele ja organiso
    - Aihealue: Määrittele prioriteetit
- Aihe: Resurssit
  - Osaaminen: Itsetuntemus ja -vaikutus
    - Aihealue: Seuraa tavoitteitasi
    - Aihealue: Tunnista vahvuutesi ja heikkoutesi
  - Osaaminen: Muiden aktivoiminen
    - Aihealue: Inspiroi ja inspiroidu

Tässä moduulissa oppijat tutustuvat niihin tietoihin, taitoihin ja asenteisiin, joita tarvitaan arvojen luomisessa ja menestyvässä yrittäjyydessä. Moduulissa käsitellään monimutkaisia



liiketoimintaan liittyvien ongelmien analysointia ja harjoitellaan kriittisten kokousten johtamista, itsetuntemuksen kasvattamista, sekä rohkaisevaa ja osallistavaa vuoropuhelua. Lisäksi käsitellään luottamuksen rakentumista sekä viestinnän kehittämistä. Oppijat perehtyvät työkaluihin, joilla varmistetaan, että tiimillä on menestymiseen tarvittavia tietoja ja välineitä. Moduulissa pohditaan myös säännöllisten tapaamisten ja viikoittaisten palautteiden antamisen merkitystä.

Tämän moduulin tiedot ja sisältö on jaoteltu kahteen pääaiheeseen: "Johtaminen ja itsensä johtaminen" ja "Miten päivittää johtamistaitoja yrittäjänä". Nämä alateemat on jaettu useisiin tasoihin (itsensä johtamisen strategiat, itsensä johtamisen yhteys yrittäjyydessä ja urheilussa, oppitunnit itsensä johtamisesta, päätöksenteon vahvistaminen, itsetuntemuksen vaaliminen ja verkkoalustojen hyödyt). Kaikissa on kolme osiota: johdanto, sisältö ja yhteenveto.

Tässä moduulissa voidaan käyttää joitakin ENDURANCE-hankkeessa kehitettyjä tapaustutkimuksia, roolimalleja tai kartoitustuloksia:

- Tarina "digitaalisesta nomadista" Velizar Milanovista, joka muodostaa oman digitaalisen markkinoinnin start-up-yrityksensä "DigitInk" - yhden Bulgarian verkkoyritysten digitaalisen mainonnan digitaalisen markkinoinnin huipputoimistojen joukosta. Lue lisää osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- Domenico Fioravantin (Sydneyyn 2000 olympiavoittaja) tarina - Hän on Akronin perustaja, joka on johtava urheiluvaatetusalan yritys. Lisätietoja osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf);
- SPORTSPOT (Suomi), perustajina Juho Nenonen ja Teemu Harinen. Nenonen on suomalainen koripalloilija, joka on voittanut kaksi Suomen mestaruutta ja yhden Suomen cup-mestaruuden. Harisen päätoimialana on luoda verkkotapahtumia yrityksille. SPORTSPOT inspiroi ihmisiä ja tuo heidät yhteen. Löydät lisää osoitteesta:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_FIN\\_Sportspot.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf);
- Urheilun ja yrittäjyyden yhtäläisyydet - urheilun ja yrittäjyyden yhteisten piirteiden ja yhteyksien tunnistaminen. Löydät lisää osoitteesta:  
[https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE\\_IO2T1\\_aggregated\\_report\\_FINAL.pdf](https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE_IO2T1_aggregated_report_FINAL.pdf).

## B.2 PROJEKTIHALLINNAN PERUSTEET ALOITTAVILLE URHEILUALAN YRITTÄJILLE

### Oppimistavoitteet

APM:n (Association for Project Management) mukaan projektinhallinta on prosessien, menetelmien, taitojen, tietojen ja kokemuksen soveltamista tiettyjen projektitavoitteiden saavuttamiseksi. Tämä on ajattelutapa, jossa pyritään tehokkuuteen ja tuloksellisuuteen: liikeidean etsiminen, yrityksen perustaminen, markkinointikampanjan käynnistäminen tai brändin kiinnostavien ryhmien kohdentaminen ja tunnistaminen. Projektinhallinnan lähestymistapoja olisi sovellettava poikittaisesti kaikkiin tyypillisiin yrittäjätoimintoihin. Projektijohtamisen ja muiden perinteisten yritystoimintojen, kuten viestinnän, henkilöstöhallinnon, tilintarkastuksen jne. johtamisen välillä on joitakin olennaisia eroja. Tämän moduulin avulla oppijat ymmärtävät paremmin projektinhallintaa, projektin elinkaarta, sidosryhmien tunnistamista, budjetin valvontaa ja tarkastusta, laadunvarmistusta, seuranta, arviointia sekä riskienhallintaa. Kun tämä moduuli on suoritettu hyväksytysti, oppijat pystyvät paremmin asettamaan konkreettisia tavoitteita ja toimia odotettujen tulosten saavuttamiseksi, suunnittelemaan sisäisen/ulkoisen viestintäsuunnitelman ja laatia viestintästrategioita. Moduulin lopussa oppijoilla on mahdollisuus suorittaa itsearviointitesti, jolla he voivat testata tietämystään tästä aiheesta.

EQF-luokituksen taso - **tasot 3 - 5**

### **Eurooppalainen yrittäjyystaitojen puitekehys (EntreComp)**

- Aihe: Ideat ja mahdollisuudet
  - Osaaminen: Visio
    - Aihealue: Ajattele strategisesti
    - Aihealue: Opastavat toimet
- Aihe: Resurssit
  - Osaaminen: Resurssien käyttöönotto
    - Aihealue: Hallinnoi resursseja
    - Aihealue: Käytä resursseja vastuullisesti
    - Aihealue: Hyödynnä aikasi parhaalla mahdollisella tavalla
  - Osaaminen: Rahoitus- ja talousosaaminen

- Aihealue: Ymmärrä talouden ja rahoituksen käsitteitä
  - Aihealue: Budjetti
- Osaaminen: Toisten aktivoiminen toimintaan
  - Aihealue: Viesti tehokkaasti
- Aihe: Toiminnan aloittaminen
  - Osaaminen: Aloitteellisuus
    - Aihealue: Vastuunottaminen
    - Aihealue: Ryhdy toimiin
  - Osaaminen: Suunnittelu ja johtaminen
    - Aihealue: Määrittele tavoitteet
    - Aihealue: Suunnittele ja organisoi
    - Aihealue: Määrittele prioriteetit
    - Aihealue: Seuraa etenemistä
  - Osaaminen: Epävarmuudesta, monitulkintaisuudesta ja riskeistä selviytyminen
    - Aihealue: Määrittele riskit

Johtamisen määritelmään kuuluu kyky suunnitella, organisoida, valvoa ja ohjata yksilöitä. Suunnittelu- ja johtamisprosessiin kuuluu myös kyky priorisoida, organisoida ja seurata. Tässä moduulissa oppijat saavat lisätietoa siitä, miten tehdä aloitteita, selviytyä epävarmuudesta, monitulkintaisuudesta ja riskeistä, kuinka työskennellä toisten kanssa ja kuinka oppia kokemusten kautta. Oppijat saavat lisätietoja toimintasuunnitelman luomiseen. Toimintasuunnitelmassa oppijat määrittelevät itselleen tavoitteet ja välitavoitteet. Moduulissa käydään myös läpi tavoitteiden saavuttamista sekä sitä, kuinka arvioidaan hyötyjä ja riskejä, sekä kuinka tehdään päätöksiä ja valintoja. Tutustuttuaan tähän koulutusmoduuliin oppijoiden pitäisi pystyä ymmärtämään projektinhallintaa, määrittelemään projektipäälliköiden rooleja ja vastuualueita, määrittelemään kunkin toteutusprosessin kannalta olennaiset toiminnot ja tehtävät, toteuttamaan tehokkaita viestintästrategioita projektiryhmän sisällä ja sen ulkopuolella sekä johtamaan ihmisiä entistä paremmin.

Tämän moduulin tiedot ja sisältö on jaoteltu kahteen pääaiheeseen - "Projektinhallinnan määrittely" ja "Projektin elinkaari". Nämä teemat on jaettu useisiin tasoihin. Näitä ovat projektinhallinnan määrittely, projektinhallinnan pilarien määrittely, resurssit ja toiminnalliset vaatimukset, projektin toteuttaminen ja laadun seuranta, poikkialueelliset toiminnot: mikä on yhteistä kaikille projekteille, projekti-idea, projektin toteuttaminen ja laadun seuranta. Kaikissa on kolme osiota: johdanto, sisältö ja yhteenveto. Moduulin jälkeen oppijoiden pitäisi ymmärtää kuinka asetetaan konkreettisia tehtäviä ja toimia, tarkennetaan sisäistä aikataulua suunniteltujen

toimien loppuunsaattamiseksi/viimeistelemiseksi, arvioidaan tarvittujen resurssien määrää ja luonnetta, edetään hankkeen toteuttamisessa ja kehittämisessä, ymmärretään mahdollisia riskejä ja suunnitellaan johdonmukaisia toimia (suunnitelma B) sekä suunnitellaan sisäisiä/ulkoisia viestintäsuunnitelmia ja -strategioita.

Tässä moduulissa voidaan käyttää joitakin ENDURANCE-hankkeessa kehitettyjä tapaustutkimuksia, roolimalleja tai kartoitustuloksia:

- Tarina Edurne Pasabanista, maailman ensimmäisestä naisesta, joka on kiivennyt neljälletoista maailman korkeimmalle vuorelle, hän on ABELETXE:n omistaja. Kyseessä on ainutlaatuinen tila, joka on omistettu tapahtumien juhlapaikaksi. Hän on Mountaineers for the Himalayas -järjestön suojelija ja perustaja. Hän työskentelee järjestössä lasten koulutukseen liittyvien hankkeiden kehittäjänä Himalajalla. Lue lisää osoitteessa: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_ESP\\_Edurne\\_Pasaban.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_ESP_Edurne_Pasaban.pdf)
- Tarina "digitaalisesta nomadista" Velizar Milanovista, joka muodostaa oman digitaalisen markkinoinnin start-up-yrityksensä "DigitInk" - yksi Bulgarian verkkoyritysten digitaalisen mainonnan digitaalisen markkinoinnin huipputoimistoista. Lue lisää osoitteessa: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- Domenico Fioravantin (Sydneyn 2000 olympiavoittaja) tarina - Hän on johtavan urheiluvaatetusalan yrityksen, Akronin perustaja. Lisätietoja osoitteessa: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).

---

### B.3 MARKKINOINTI

#### Oppimistavoitteet

Kysyttäessä monilla on "jonkinlainen" käsitys siitä, mitä markkinointi on, sillä se liitetään yleensä myynninedistämiseen, mainontaan ja viestintään. Vaikka tämä onkin teknisesti totta, on käsitys hyvin rajoittunut ja suppea määritelmä markkinoinnista. Markkinointi on toimintaa, erilaisia instituutioita ja prosesseja, joilla luodaan, viestitään, toimitetaan ja vaihdetaan tuotteita, joilla on arvoa asiakkaille, asiakkaille, kumppaneille ja yhteiskunnalle. Markkinointi on toiminto, joka yhdistää kuluttajan, asiakkaan ja yleisön markkinoijaan tiedon avulla - tiedon, jota käytetään mahdollisuuksien ja haasteiden tunnistamiseen ja määrittelyyn, toimien luomiseen ja arviointiin sekä suorituskyvyn seurantaan. Markkinointi määrittelee näiden kysymysten käsittelemiseksi tarvittavat tiedot, suunnittelee tiedonkeruumenetelmän, hallinnoi ja toteuttaa tiedonkeruuprosessia, analysoi tuloksia ja viestii tuloksista ja niiden vaikutuksista. Tämän

koulutusmoduulin yhteydessä suosimamme viitemääritelmät edustavat American Marketing Associationin (AMA) määritelmiä: *"Markkinointi on toimintaa, instituutioiden joukkoa ja prosesseja, joiden avulla luodaan, viestitään, toimitetaan ja vaihdetaan tarjouksia, joilla on arvo asiakkaille, asiakkaille, kumppaneille ja yhteiskunnalle yleensä."*

Tämän moduulin tarkoituksena on esitellä osallistujille, mitä tarkoitetaan markkinoinnilla, miten luodaan ja säilytetään arvoa, sekä annetaan lisätietoa arvon käsitteestä. Arvo on määrä, laatu, tuotos, tulos, tulot ja voitto. Osallistajat saavat hyödyllistä tietoa markkinoinnin eri muodoista - vaikuttajamarkkinoinnista, suhdemarkkinoinnista, virusmarkkinoinnista (ilmiö, joka helpottaa ja rohkaisee ihmisiä välittämään mainosviestiä eteenpäin), avainsanamarkkinoinnista, sisällöstä, sisäänpäin suuntautuvasta ja ulospäin suuntautuvasta markkinoinnista jne. Tässä moduulissa tavoitteenamme on helpottaa oppijoiden ymmärrystä markkinoinnista ja käydä läpi useita taitoja, jotka liittyvät suoraan tämän tieteenalan osaamiseen. Näitä ovat esimerkiksi pitkän aikavälin viestintästrategioiden määrittely, asiakkaiden sitouttaminen, oman brändin arvon luominen ja säilyttäminen, myönteisen maineen luominen, ulkoisen ympäristön tarpeiden ja mahdollisuuksien havaitseminen, markkinoiden asemointistrategioiden määrittely ja käyttäjäystävällisen ja helposti ymmärrettävän markkinointisuunnitelman hahmottaminen. Lopussa oppijat voivat tehdä itsearviointin testatakseen markkinointiin liittyviä tietojaan.

### **EQF-luokituksen taso - tasot 3 - 5**

#### **Eurooppalainen yrittäjyystaitojen puitekehys (EntreComp)**

- Aihe: Ideat ja mahdollisuudet
  - Osaaminen: Mahdollisuuksien tunnistaminen
    - Aihealue: Mahdollisuuksien tunnistaminen, luominen ja hyödyntäminen
    - Aihealue: Tarpeiden kartoittaminen
  - Osaaminen: Luovuus
    - Aihealue: Ideoiden kehittäminen
    - Aihealue: Muotoilu-arvo
    - Aihealue: Innovoi
  - Osaaminen: Ideoiden arvottaminen
    - Aihealue: Ideoiden arvon tunnistaminen
- Aihe: Resurssit
  - Osaaminen: Muiden aktivoiminen
    - Aihealue: Inspiroi ja inspiroidu
    - Aihealue: Viesti tehokkaasti
    - Aihealue: Käytä mediaa tehokkaasti



- Aihe: Toiminnan aloittaminen
  - Osaaminen: Suunnittelu ja johtaminen
    - Aihealue: Määrittele tavoitteet
    - Aihealue: Suunnittele ja organiso
    - Aihealue: Määrittele prioriteetit

Tämän moduulin sisältö on suunniteltu siten, että se antaa lisätietoa ja esittelee terminologiaa, jotka ovat laajalti yleisesti käytettyjä markkinoinnin teoriassa sekä käytännön toimissa. Painopisteenä on tarjota oppijoille tietoa markkinoinnin perusteista, joita he voivat soveltaa ja kokeilla omissa toimintaympäristöissään. Näitä voivat olla esimerkiksi markkinat, tarpeet ja vaatimukset, markkinoinnin tyypit operatiivisen kontekstin mukaan (liiketoiminta asiakkaalta asiakkaalle, liiketoiminta yritykseltä yritykselle, asiakkaalta yritykselle ja asiakkaalta asiakkaalle), markkinointimix (4P-malli - tuote, hinta, paikka, myyninedistäminen), asiakkaat ja kilpailijat jne.

Tässä moduulissa voidaan käyttää joitakin ENDURANCE-hankkeessa kehitettyjä tapaustutkimuksia, roolimalleja tai kartoitustuloksia:

- Domenico Fioravantin (Sydneyyn 2000 olympiavoittaja) tarina - Hän on johtavan urheiluvaatetusalan yrityksen, Akronin perustaja. Lisätietoja osoitteessa: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).
- SPORTSPOT innostaa ihmisiä ja tuo heidät yhteen. Lisää osoitteessa: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_FIN\\_Sportspot.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf)
- OCTAGO CORPORATION - ryhmä harrastajia päätti siirtää harrastuksensa kaupalliselle alalle perustamalla OCTAGON. Lisää osoitteessa: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_SK\\_Octago.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_SK_Octago.pdf)

## B.4 DIGITAALISET TAIDOT

### Oppimistavoitteet

Tämän moduulin päätavoitteena on korostaa digitaalisten taitojen merkitystä urheiluopiskelijoille, urheilijoille, ammatilliselle koulutukselle, opettajille ja valmentajille, jotta he voivat perustaa oman yrityksensä urheilualalla. Moduulissa keskitytään erityisesti siihen, miten verkkosivuja suunnitellaan ja hallinnoidaan ja miten saavutetaan hyvä sijoittuminen ja näkyvyys verkossa. Erityistä huomiota on kiinnitetty digitaalisten taitojen lisäämiseen etäliikuntatunneilla.

Digitaalinen kehitys on muuttanut urheiluliiketoiminnan toimintaympäristöä pysyvästi. Urheiluseurat, freelance-valmentajat ja liitot eivät enää kilpaile keskenään kuten menneinä vuosikymmeninä: nyt uudet kilpailijat ovat enimmäkseen digitaalisia ja he hyödyntävät sosiaalista mediaa, videostriimausta ja pelejä. Digitaaliset taidot ovat urheilualalle pyrkiville tulevaisuuden yrittäjille välttämättömiä, sillä digitaalisten perustaitojen hallitseminen tasoittaa tietä tulevan uran kehitykselle. Tässä moduulissa oppijat saavat lisätietoa digitaalisiin välineisiin ja taitoihin liittyen. Moduulissa käsitellään esimerkiksi urheiluvalmennusten ja liikuntatuntien ja treenien viemistä verkkoon. Moduulissa käsitellään myös värien eri merkityksiä, muistutetaan äänenlaadusta sekä oikeanlaisesta valaistuksesta.

### EQF-luokituksen taso - tasot 3 - 5

#### Eurooppalainen yrittäjyystaitojen puitekehys (EntreComp)

- Aihe: Ideat ja mahdollisuudet
  - Osaaminen: Luovuus
    - Aihealue: Ole kiinnostunut ja utelias
- Aihe: Resurssit
  - Osaaminen: Muiden aktivoiminen
    - Aihealue: Viesti tehokkaasti
    - Aihealue: Käytä mediaa tehokkaasti
- Aihe: Toiminnan aloittaminen
  - Osaaminen: Suunnittelu ja johtaminen
    - Aihealue: Suunnittele ja organisoi
    - Aihealue: Ole joustava ja mukaudu muutoksiin



Euroopan komissio on ehdottanut "Euroopan uutta osaamishjelmaa", jolla pyritään vahvistamaan inhimillistä pääomaa, työllistyvyyttä ja kilpailukykyä vastaamaan Euroopan nykyisiin osaamishaasteisiin. Tavoitteena on, että jokaisella henkilöllä olisi avaintaidot, joilla kehittää henkilökohtaista kehitystä, yhteiskunnallista osallisuutta, aktiivista kansalaisuutta ja työllistymistä. Yksi näistä taidoista on digitaalinen osaaminen. Digitaalisella osaamisella tarkoitetaan kykyä kerätä ja hallita digitaalisia resursseja, joita tarvitaan ideoiden muuttamiseksi teoiksi. On olemassa erilaisia yrittäjyysmuotoja, myös digitaalista yrittäjyyttä. Siihen liittyy uusien digitaalisten teknologioiden (erityisesti sosiaalisen median, big datan, mobiili- ja pilviratkaisujen) käyttö. Käyttötarkoituksena voi olla liiketoiminnan parantaminen, uusien liiketoimintamallien keksiminen, liiketoimintatiedon parantaminen tai yhteydenpito asiakkaisiin ja sidosryhmiin.

Tämän moduulin sisällön tarkoituksena on antaa lisätietoja ja tarjota koulutuspolku, joka neuvoa, miten digitaalisia taitoja voidaan käyttää yrittäjähenkisyyden lisäämiseksi bisnesurheilijana. Moduulissa on kaksi keskeistä alateemaa: "Miksi digitaalisilla taidoilla on merkitystä urheiluyrittäjyydessä" sekä "Tehokas verkkoviestintä. Käytännön askeleet urheilualan yrityksesi verkkonäkyvyyteen". Tässä moduulissa tarjotaan hyödyllistä tietoa siitä, miten tehdä ammattimainen verkkosivusto, joka esittelee yrityksen tuleville asiakkaille. Muita aiheita ovat mm. miten valita asianmukainen hosting-palvelu, kuinka asentaa WordPress, miten luodaan tietokanta (sisällön, tietojen, käyttöoikeuksien jne. tallentamiseen), miten luodaan yritysidentiteetti, logo tai kuinka käytetään Canvaa ja Freepikiä.

Tässä moduulissa voidaan käyttää joitakin ENDURANCE-hankkeessa kehitettyjä tapaustutkimuksia, roolimalleja tai kartoitustuloksia. Joitakin näistä hyödyllisistä linkeistä yrittäjäksi aikovalle löytyy osoitteesta:

- Tarina "digitaalisesta nomadista" Velizar Milanovista, joka muodostaa oman digitaalisen markkinoinnin start-up-yrityksensä "DigitInk" - yhden Bulgarian verkkoyritysten digitaalisen mainonnan digitaalisen markkinoinnin huipputoimistojen joukosta. Lue lisää osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- SPORTSPOT innostaa ihmisiä ja tuo heidät yhteen. Lisää osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_FIN\\_Sportspot.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf);
- Logo Maker <https://www.logomaker.com> : Tämän avulla voit helposti luoda oman ilmaisen logotyypin. Sovellus ei vaadi tunnistautumista, ja sen avulla voit tallentaa PNG-muodossa, mikä helpottaa kuvankäsittelyä.
- Freepik <https://www.freepik.com>: Freepik on ilmainen kuvapankki, joka tarjoaa yli 10 miljoonaa visuaalista resurssia. Voit käyttää erilaisia kuvituksia, valokuvia, vektoreita. Brändisi parantaminen kuvilla ei ole koskaan ollut näin helppoa;



- Canva <https://www.canva.com/> : Tämä graafisen suunnittelun ja kuvien sommittelun sivusto tarjoaa työkaluja omien mallien luomiseen ja ammattimaisten tulosten saavuttamiseen;
- Huolehdi eri aikavyöhykkeistä (jos kyseessä on kansainvälinen yleisö), Timezone.io:n avulla voit seurata asiakkaidesi paikallista aikaa ja auttaa sinua ajoittamaan luokkasi kaikille sopivaan aikaan. Tätä työkalua on helppo käyttää: laita vain asiakkaasi/opiskelijasi ja heidän kaupunkinsa verkkosivustolle. <https://timezone.io>.

---

## B.5 INNOVAATIOTAIDOT

### Oppimistavoitteet

Tässä moduulissa oppijat saavat lisää hyödyllistä tietoa innovaatioiden perusteista ja muotoiluajattelun prosessista. He tunnistavat innovaatioihin liittyviä termejä ja saavat tietoa ideointimenetelmistä/ongelmanratkaisumenetelmistä. Tämä moduuli on johdanto muotoiluajatteluun, ideointimenetelmiin ja Blue Ocean -strategiaan. Tässä moduulissa annettujen tietojen pitäisi herättää ja rohkaista oppijoita hankkimaan lisätietoa innovaatiotaidoista (mielikuvitus, luovuus, ongelmanratkaisu, kriittinen ajattelu, joustavuus, vakuuttaminen, riskinotto jne.), sillä nämä taidot ovat olennaisia yrittäjille ja niille, jotka suunnittelevat oman yrityksen perustamista. Yrittäjien on kyettävä pysymään markkinoiden ja toimintaympäristön muutosten mukana. Joskus kriisi merkitsee uusia mahdollisuuksia. Muotoiluajattelun prosessin ymmärtäminen ja kyky soveltaa sitä omaan kehittämiseen on yksi yrittäjän perustaidoista. Tämä moduuli havainnollistaa ja kuvaa muotoiluajattelun taustalla olevaa prosessia ja auttaa oppijoita ymmärtämään sen luonnetta.

Moduulissa oppijat saavat lisätietoa innovaatiotaitoihin liittyvistä asioista. Esimerkiksi siitä, mitä muotoiluajattelu on ja mikä on sen yhteys havainnoinnin, empatian, ympäristön ja innovatiivisten ratkaisujen välillä. Moduulissa opitaan, kuinka tuotetaan runsaasti ideoita ja käytetään aivoriihimenetelmää, fläppitauluja, muistilappuja ja joitakin muita hyödyllisiä tekniikoita, kuten "aivokirjoittamista", "aakkosia", "ruudukkoa" tai "ympyränmuotoista aivoriihettä".

**EQF-luokituksen taso - tasot 3 - 5**

**Eurooppalainen yrittäjyystaitojen puitekehys (EntreComp)**



- Osaaminen: Ideoiden arvottaminen
  - Aihealue: Ideoiden arvon tunnistaminen
- Aihe: Resurssit
  - Osaaminen: Muiden aktivoiminen
    - Aihealue: Inspiroi ja inspiroidu
    - Aihealue: Viesti tehokkaasti
    - Aihealue: Käytä mediaa tehokkaasti
- Aihe: Ideat ja mahdollisuudet
  - Osaaminen: Mahdollisuuksien tunnistaminen
    - Aihealue: Mahdollisuuksien tunnistaminen, luominen ja hyödyntäminen
    - Aihealue: Tarpeiden kartoittaminen
  - Osaaminen: Luovuus
    - Aihealue: Ideoiden kehittäminen
    - Aihealue: Muotoiluarvo
    - Aihealue: Innovoi
  - Osaaminen: Visio
    - Aihealue: Kuvittele
    - Aihealue: Ajattele luovasti
    - Aihealue: Opastavat toimet
  - Osaaminen: Ideoiden arvottaminen
    - Aihealue: Tunnista ideoiden arvot
    - Aihealue: Jaa ja suojele ideoita
- Aihe: Resurssit
  - Osaaminen: Muiden aktivoiminen
    - Aihealue: Inspiroi ja inspiroidu
    - Aihealue: Viesti tehokkaasti

Innovaatiotaidot ovat välttämättömiä muutokselle, innovoinnille ja kasvulle. Nämä taidot edistävät merkittävästi tiettyjen yrittäjyyden alojen, kuten yhteiskunnallisen yrittäjyyden kehittymistä, sillä sen tavoitteena on tarjota innovatiivisia ratkaisuja ratkaisemattomiin yhteiskunnallisiin ongelmiin. Siksi nämä taidot kulkevat usein käsi kädessä yhteiskunnallisten innovaatioprosessien kanssa, joilla pyritään edistämään yhteiskunnallista muutosta. Innovaatiotaidot liittyvät läheisesti luovuusosaamiseen. Niillä parannetaan olemassa olevia tuotteita, palveluja ja prosesseja siten, että ne vastaavat paremmin yhteisön tarpeita (monet innovaatiot ovat jo muuttaneet yhteiskuntaa).



Tämän moduulin sisältö on suunniteltu tarjoamaan hyödyllistä tietoa innovaatiotaidoista ja siitä, miten niiden avulla voidaan parantaa liikeidea. Tässä moduulissa opit lisää "muotoiluajattelusta". Oppijat saavat hyödyllistä tietoa siitä, miten huomioida käyttäjien näkökulmia ja eläytyä heidän kokemaansa ongelmaan. Moduulissa opetellaan määrittelemään ongelma yksityiskohtaisesti kokoamalla saatavilla oleva hajanainen tieto. Tämän lisäksi ideoidaan erilaisia mahdollisia ratkaisuja ongelmiin, valmistellaan ratkaisuille prototyyppejä ja tunnistetaan uusia polkuja sekä tuodaan esiin vahvuuksia ja heikkouksia. Opiskelun jälkeen oppijat osaavat testata prototyyppejä keräämällä palautetta lopullisilta käyttäjiltä. Osallistujat saavat ohjeet onnistuneen aivoriihen ohjaamiseen, johon kuuluu onnistuneen aivoriihen säännöt ja vaiheet, erilaiset aivoriihen ja ongelmanratkaisun menetelmät.

Tässä moduulissa voidaan käyttää joitakin ENDURANCE-hankkeessa kehitettyjä tapaustutkimuksia, roolimalleja tai kartoitustuloksia:

- Tarina "digitaalisesta nomadista" Velizar Milanovista, joka muodostaa oman digitaalisen markkinoinnin start-up-yrityksensä "DigitInk" - yhden Bulgarian verkkoyritysten digitaalisen mainonnan digitaalisen markkinoinnin huipputoimistojen joukosta. Lue lisää osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- SPORTSPOT innostaa ihmisiä ja tuo heidät yhteen. Lisää osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_FIN\\_Sportspot.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf);
- Domenico Fioravantin tarina. Fioravanti on Akronin perustaja. Yritys on johtava urheiluvesivaatteiden valmistaja. Akron lanseerasi innovatiivisen muovittoman tuotesarjan ("Save the Planet" -mallisto) ja varmisti teknisen sponsoroinnin tärkeisiin kansallisiin tapahtumiin liittyvissä sopimuksissa. Lue lisää osoitteesta:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).

## B.6 RAHOITUS JA TALOUS

### Oppimistavoitteet

Tässä moduulissa oppijat käsittelevät rahoituksen ja talouden teemoja. Tämän lisäksi moduuli käsittelee eräitä rahoituksen peruskäsitteitä, jotka perustuvat mikro- ja makrotaloudellisiin teorioihin. Rahoitusalaan kuuluu kolme teemaa: henkilökohtainen talous, yritysrahoitus ja julkinen talous. Moduulissa oppijat ymmärtävät, miten heidän päätöksensä vaikuttavat yrityksen taloudelliseen hyvinvointiin. Tämän avulla voidaan toimia tehokkaammin ja tehdä parempia päätöksiä. Rahoituksen ymmärtämisestä on paljon hyötyä myös henkilökohtaisessa elämässä, sillä se antaa varmuutta tehdä oikeita päätöksiä. Tässä moduulissa käsitellään rahoitussuunnitelmaa ja rahoituksen peruskäsitteitä, menojen ja tulojen arviointia, mahdollisia rahoituslähteitä ja varainhankintaa, sekä liikeidean pitchausta.

### EQF-luokituksen taso - tasot 3 - 5

#### Eurooppalainen yrittäjyystaitojen puitekehys (EntreComp)

- Aihe: Ideat ja mahdollisuudet
  - Osaaminen: Mahdollisuuksien tunnistaminen
    - Aihealue: Kontekstin analysoiminen
  - Osaaminen: Visio
    - Aihealue: Ajattele strategisesti
- Aihe: Resurssit
  - Osaaminen: Resurssien käyttöönotto
    - Aihealue: Resurssien johtaminen
    - Aihealue: Käytä resursseja viisaasti
  - Osaaminen: Rahoitukseen ja talouteen liittyvä lukutaito
    - Aihealue: Ymmärrä rahoituksen ja talouden käsitteitä
    - Aihealue: Budjetti
    - Aihealue: Rahoituksen löytäminen
  - Osaaminen: Muiden aktivoiminen
    - Aihealue: Viesti tehokkaasti
- Aihe: Toiminnan aloittaminen
  - Osaaminen: Suunnittelu ja johtaminen
    - Aihealue: Määrittele tavoitteet



- Aihealue: Suunnittele ja organiso
- Aihealue: Seuraa kehitystä

Tämän moduulin tiedot ja sisältö on jaoteltu kolmeen aiheeseen: "Peruskustannusten ennakointi", "Rahoitussuunnitelma" ja "Rahoitusmenetelmät / varojen kerääminen". Nämä teemat on jaettu useisiin aihealueisiin. Aiheet käsittelevät henkilökohtaisen selviytymisbudjetin laadintaa, alku- ja käynnistämiskustannuksia, johdantoa rahoituksen peruskäsitteisiin sekä oman rahoitussuunnitelman laatimisen ohjeistusta. Lopussa oppijoilla on mahdollisuus tutustua yksityiskohtaisesti joihinkin rahoitusmenetelmiin/varojen keräämiseen ja siihen, miten liikeidea esitellään sijoittajille/pankeille. Moduulin suoritettuaan oppijoiden tulisi tietää enemmän taloussuunnitelman osatekijöistä (arvioidut tulot, kiinteät kustannukset, muuttuvat kustannukset, kertaluonteiset kustannukset, kassavirta, suunniteltu taloudellinen tulos) sekä erilaisista rahoitus- ja varainhankintatavoista (oma pääoma, perheen ja ystävien merkitys, joukkorahoitus, enkelisijoittajat, pankit / luottolimiitit, avustukset jne.).

Tässä moduulissa voidaan käyttää joitakin ENDURANCE-hankkeessa kehitettyjä tapaustutkimuksia, roolimalleja tai kartoitustuloksia:

- Tarina "digitaalisesta nomadista" Velizar Milanovista, joka muodostaa oman digitaalisen markkinoinnin start-up-yrityksensä "DigitInk" - yhden Bulgarian verkkoyritysten digitaalisen mainonnan digitaalisen markkinoinnin huipputoimistojen joukosta. Lue lisää osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- SPORTSPOT innostaa ihmisiä ja tuo heidät yhteen. Lisää osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_FIN\\_Sportspot.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf);  
Domenico Fioravantin tarina. Fioravanti on Akronin perustaja. Yritys on johtava urheiluvesivaatteiden valmistaja. Akron lanseerasi innovatiivisen muovittoman tuotesarjan ("Save the Planet" -mallisto) ja varmistti teknisen sponsoroinnin tärkeisiin kansallisiin tapahtumiin liittyvissä sopimuksissa. Lue lisää osoitteesta:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).

## B.7 BRÄNDÄYS

### Oppimistavoitteet

Tämä moduuli tarjoaa oppijoille tietoa siitä, mikä on brändäys. Moduulissa opastetaan tunnistamaan ja arvioimaan tulo- ja kilpailuanalyyssejä sekä luomaan yrityksen identiteettiä ja tekemään yritykselle logo. Oppijat tutustuvat yksityiskohtaisesti brändin luomiseen, sekä brändin kantamaan viestiin, arvoon, laatuun sekä mielikuvaan potentiaalisten asiakkaiden mielissä. Materiaalien avulla voidaan luoda ja toteuttaa brändistrategia, joka auttaa asiakkaita tunnistamaan kyseisen brändin (mitä se ilmentää, tarjoaa ja näyttää). Tämän lisäksi materiaalien avulla harjoitellaan luomaan ainutlaatuinen brändin "ääni", persoonallisuus sekä brändi-identiteetti, jotka kaikki osaltaan auttavat tavoittamaan tietyn kohdeyleisön mielekkäällä tavalla.

### EQF-luokituksen taso - tasot 3 - 5

#### Eurooppalainen yrittäjyystaitojen puitekehys (EntreComp)

- Aihe: Ideat ja mahdollisuudet
  - Osaaminen: Mahdollisuuksien havaitseminen
    - Aihealue: Kontekstin analysoiminen
  - Osaaminen: Luovuus
    - Aihealue: Kehittele ideoita
    - Aihealue: Ole innovatiivinen
  - Osaaminen: Visio
    - Aihealue: Kuvittele
    - Aihealue: Ajattele strategisesti
- Aihe: Resurssit
  - Osaaminen: Muiden aktivoiminen
    - Aihealue: Inspiroi ja inspiroidu
    - Aihealue: Suostuttele
    - Aihealue: Viesti tehokkaasti
    - Aihealue: Hyödynnä media tehokkaasti

EntreComp perustettiin luomaan yhteinen viitekehys yrittäjyyden osaamisen kehittämiseen. Se auttaa kansalaisia kehittämään yrittäjyystaitoja, osallistumaan aktiivisesti yhteiskuntaan, hallitsemaan omaa elämää ja uraa, sekä käynnistämään arvoa luovia aloitteita. Yrittäjyystaidot koskevat kaikkia elämänsaloja. Se tarjoaa valmiuksia edistää omaa henkilökohtaista kehittymistä, osallistua aktiivisesti yhteiskunnalliseen kehittämiseen, päästä työmarkkinoille työntekijänä tai yrittäjänä ja perustaa tai laajentaa yrityksiä, joilla voi olla yhteiskunnallisia, kulttuurisia tai

liiketoiminnallisia motiiveja. Brändäysprosessi käsitteellisenä mallina koostuu kahdesta aihealueesta, jotka heijastavat suoraan yrittäjyyden määritelmää kyvystä muuttaa ideat toiminnaksi, joka tuottaa arvoa jollekulle muulle kuin itselle. Aiheita ovat uudet "ideat ja mahdollisuudet" sekä brändi (viestit, logo ja identiteetti) "resursseina". Brändi vaatii luovuutta (luovien ja tarkoituksenmukaisten ideoiden kehittäminen), visio (työskentely kohti omaa tulevaisuuden visiota), sekä taito havaita mahdollisuuksia (mielikuvitus ja kyky tunnistaa mahdollisuuksia arvon luomiseen). Moduulissa käydään läpi myös resurssien käyttöönottoa (tarvittavien resurssien kerääminen ja hallinnointi), taitoa hankkia tarvittavaa tukea tulosten saavuttamiseksi, tehokasta viestintää, sekä neuvottelu- ja johtajuustaitoja.

Tämän moduulin tiedot ja sisältö on järjestetty useisiin pääteemoihin, joita ovat tulo- ja kilpailuanalyysit, logon luominen, identiteetin luominen, esittely asiakkaille sekä brändin viimeistely. Alateemoina ovat brändistrategia, brändin lyhyt kuvaus (visio- ja toiminta-ajatukset, brändilupaus ja -arvo, kohdeyleisö, keskeiset kilpailijat, brändin ääni ja kulttuuri jne.), liiketoimintamalli (kehys, jonka avulla ymmärretään suunnittelua ja testataan liiketoimintaoletuksia markkinoilla) sekä brändiin liitettävät avainsanat. Oppijat saavat ohjausta myös oikean nimen valintaan (metaforat tai käsitteet kuvaavat brändiä) ja brändin tunnettuuden lisäämiseen. Moduulissa annetaan myös vinkkejä, joita kannattaa huomioida, kun tekee päätöksiä brändin ulkoasun – värien ja fonttien suhteen. Tämän moduulin lopussa oppijoilla on mahdollisuus tehdä itsearviointitesti, jossa he voivat arvioida tietämystään tästä aiheesta.

Tässä moduulissa voidaan käyttää joitakin ENDURANCE-hankkeessa kehitettyjä tapaustutkimuksia, roolimalleja tai kartoitustuloksia:

- OCTAGO CORPORATION - ryhmä harrastajia päätti siirtää harrastuksensa kaupalliselle alalle perustamalla OCTAGON. Lisää osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_SK\\_Octago.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_SK_Octago.pdf);
- Domenico Fioravantin tarina. Fioravanti on Akronin perustaja. Yritys on johtava urheiluvesivaatteiden valmistaja. Akron lanseerasi innovatiivisen muovittoman tuotesarjan ("Save the Planet" -mallisto) ja varmisti teknisen sponsoroinnin tärkeisiin kansallisiin tapahtumiin liittyvissä sopimuksissa. Lue lisää osoitteesta:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).



## B.8 YRITYKSEN PERUSTAMINEN

### Oppimistavoitteet

Tämän moduulin tavoitteena on auttaa oppijaa käymään läpi urheilutaustaisen yrityksen perustamisen tärkeimmät vaiheet. Urheiluala, urheilijat ja urheilijat ovat otollisia yrittäjiä, sillä heillä voi olla korkeampi yrittäjyysorientaatio ja usein tyypillisiä yrittäjänä hyödynnettäviä ominaisuuksia. Lisäksi urheilu-ura vaikuttaa myönteisesti myös muihin yrittäjyyden kannalta merkityksellisiin henkilökohtaisiin näkökohtiin, kuten henkilökohtaisiin voimavaroihin, sosiaalisiin suhteisiin ja verkostoihin sekä sosiaalisiin, emotionaalisiin ja johtamiskykyihin. Tämän moduulin opiskeltuaan oppijat ymmärtävät urheilun ja yrittäjyyden välisiä yhteyksiä. He ymmärtävät, mitkä urheilun kautta kehitetyt ja kasvatetut ominaisuudet ovat hyödyllisiä yrittäjyydessä. Lisäksi he ymmärtävät liikeideoiden luonnetta sekä niiden mahdollisia lähteitä ja keinoja kehittää niiden luomista. Moduulissa käsitellään myös liikeideoiden testaamisen tärkeyttä.

Moduulissa tarjotaan tietoa tärkeimmistä resursseista, joita tarvitaan tukemaan innovatiivista idean kehittelyä tai mahdollisuutta kehittää uutta liiketoimintaa. Muita aiheita ovat mm. yrityksen perustaminen sekä yritysten että voittoa tavoittelemattomien organisaatioiden tulonlähteiden tunnistaminen. Moduulissa opitaan, miten luodaan arvoa sen eri muodoissa (yritys, yhteiskunnallinen yritys, voittoa tavoittelematon organisaatio jne.) ja eri omistusrakenteissa (yksittäinen yritys, osakeyhtiö, osuuskunta). Tämän lisäksi käsitellään julkisia tai yksityisiä yritystukiohjelmia, rahoitusjärjestelmiä, julkisia tukia ja tarjouspyyntöjä, kehitetään kestäviä liiketoimintasuunnitelmia tai liiketoimintamalleja. Lopuksi opitaan suunnittelemaan tulevaa liiketoimintaa, luomaan, tuottamaan ja saamaan arvoa asiakkaille käyttämällä ja mukauttamalla erilaisia liiketoimintamalleja.

### EQF-luokituksen taso - tasot 3 - 5

#### Eurooppalainen yrittäjyystaitojen puitekehys (EntreComp)

- Aihe: Ideat ja mahdollisuudet
  - Osaaminen: Mahdollisuuksien tunnistaminen
    - Aihealue: Mahdollisuuksien tunnistaminen, luominen ja hyödyntäminen
    - Aihealue: Keskity haasteisiin
    - Aihealue: Tunnista tarpeet



- Aihealue: Analysoi konteksti
  - Osaaminen: Luovuus
    - Aihealue: Ole utelias ja avoin
    - Aihealue: Kehitä ideoita
    - Aihealue: Määrittele ongelmat
    - Aihealue: Muotoile arvo
    - Aihealue: Ole innovatiivinen
- Aihe: Resurssit
  - Osaaminen: Itsetuntemus ja osaaminen
    - Aihealue: Tunnista vahvuutesi ja heikkoutesi
    - Aihealue: Usko kykyihisi
  - Osaaminen: Rahoituksen ja talouden lukutaito
    - Aihealue: Ymmärrä rahoitukseen ja talouteen liittyviä käsitteitä
  - Osaaminen: Muiden aktivoiminen
    - Aihealue: Viesti tehokkaasti
- Area: Toiminnan aloittaminen
  - Osaaminen: Suunnittelu ja johtaminen
    - Aihealue: Kehitä kestäviä liiketoimintasuunnitelmia
    - Aihealue: Riskienhallinta

Yrittäjyys on prosessi, jossa tilaisuus tunnistetaan, arvioidaan ja hyödynnetään. Kyky tunnistaa tai luoda ja hyödyntää mahdollisuuksia on olennainen osa yrittäjähenkistä ajattelutapaa. Yrityksen perustamisprosessi koostuu useista vaiheista, jotka heijastavat suoraan yrittäjyyden määritelmää kyvystä muuttaa ideat toiminnaksi: "rahoitus- ja talousosaaminen", "resurssien hankkiminen" sekä "suunnittelu ja johtaminen". Nämä taidot auttavat parantamaan liiketoimintaa, keksimään uusia liiketoimintamalleja, parantamaan liiketoimintatietoisuutta tai olemaan yhteydessä asiakkaisiin ja sidosryhmiin.

Tämä moduuli koostuu kolmesta teemasta:

- Toiminnan taustoittaminen - liikeideat (ongelmat, ratkaisut, hyödyt jne.) ja mahdollisuudet
- Liiketoimintaidean validointi - testaus- ja validointimieliä ja liikeideoiden testaaminen käytännössä
- Suunnittelu - liiketoimintamalli Canvas (liiketoimintamallin visuaalinen esitys).

Tässä moduulissa käsitellään eräitä tärkeimpiä näkökohtia, jotka liittyvät yrityksen perustamiseen urheilutaustasta käsin. Moduulissa opastetaan, mitkä urheilun avulla kehitetyt ja



kasvatetut ominaisuudet (kuten taidot, ominaisuudet ja muut urheiluun liittyvät voimavarat) ovat hyödyllisiä yrittäjydessä, miten liikeideoita luodaan, mitkä ovat niiden keskeiset osatekijät ja miten kykyä luoda liikeideoita voidaan kehittää. Lisäksi moduulin materiaaleissa käydään läpi liikeideoiden testaamisen tärkeyttä ennen todellista toteuttamisvaihetta korostamalla testaus- ja validointitapaa ja osoittamalla, miten testaaminen voidaan toteuttaa käytännössä. Lopuksi esitellään liiketoimintamalli. Opijat ymmärtävät kuinka yritys toimii, ja heille annetaan ohjeita oman liiketoimintamallin laatimiseen. Tämän moduulin lopussa oppijoilla on mahdollisuus tehdä itsearviointitesti, jossa he voivat arvioida tietämystään tästä aiheesta.

Tässä moduulissa voidaan käyttää joitakin ENDURANCE-hankkeessa kehitettyjä tapaustutkimuksia, roolimalleja tai kartoitustuloksia:

- Tarina "digitaalisesta nomadista" Velizar Milanovista, joka muodostaa oman digitaalisen markkinoinnin start-up-yrityksensä "DigitInk" - yhden Bulgarian verkkoyritysten digitaalisen mainonnan digitaalisen markkinoinnin huipputoimistojen joukosta. Lue lisää osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- Domenico Fioravantin (Sydneyyn 2000 olympiavoittaja) tarina - Hän on Akronin perustaja, joka on johtava urheiluvaatetusalan yritys. Lisätietoja osoitteessa:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf);

## PILOTOINNIN JÄLKEISET SUOSITUKSET

Tämä osio perustuu ENDURANCE-pilotointiin, jossa käsitellään yrittäjyysteemojen soveltamista urheilun aloille. Urheilussa ja yrittäjydessä toimivilla henkilöillä on paljon yhteisiä persoonallisuuden piirteiden osa-alueita. Urheilijat kohtaavat uransa aikana erilaisia haasteita, jotka tahtomattaan opettavat ja antavat valmiuksia yrittäjyyden maailmaan. Tässä osiossa taustoitetaan myös joitakin parhaita käytäntöjä, tapaustutkimuksia sekä annetaan lisävinkkejä koulutuksiin.

## SUOSITUKSET

Kerättyjen palautteiden perusteella voidaan todeta, että pilotointeihin osallistuneet opiskelijat pitivät koulutussisältöjen, tapaustutkimusten sekä parhaiden käytäntöjen yhdistelmästä.



Käytäntöä pidettiin tasapainoisena kokonaisuutena, joka auttoi kehittämään innovatiivisia ideoita todellisiksi ratkaisuisiksi. Erityisesti positiivista palautetta saatiin kurssien määrästä, monipuolisista sisällöistä, aineistojen saatavuudesta seitsemällä eri kielellä sekä mahdollisuudesta ladata materiaaleja itselleen. Osa opiskelijoista oli tutustunut aiemmin vastaaviin materiaaleihin, mutta pilotoinneissa käytettyjä materiaaleja pidettiin ainutlaatuisina. Opiskelijat arvostivat ENDURANCE OER -alustan maksuttomuutta, läpinäkyvyyttä, sekä ympärivuorokautista saatavuutta.

Osallistujien mukaan ihanteellinen kouluttaja olisi sellainen menestynyt urheilija, jolla itsellään on liiketoimintaa tai ammatillista osaamista yrittäjyydestä. Kokeilun aikana osallistujilla oli useita käytännön tehtäviä, joita he ratkaisivat onnistuneesti keskustelemalla ja jakamalla hyviä käytäntöjä päivittäisestä työstään. Lisäksi osallistujat arvostivat laaja-alaista ja kiinnostavaa tietopakettia sekä alustan toimivaa rajapintaa. Yleisimmin palautteet koskivat alustan kanssa työskentelystä saatua tietoa ja jaettuja hyviä käytänteitä.

Osallistujat vahvistivat projektin käsitystä sopivista kohdeyleisöistä:

- Ammatilliset opiskelijat yleisesti
- Vastavalmistuneet, (nuoret) yrittäjiksi haluavat henkilöt, riippumatta urheiluun liittyvästä taustoista tai tiedoista
- Urheilijat, jotka ovat ehkä päättäneet ammattuurheilun ja suunnittelevat yrittäjyyttä
- Ketkä tahansa, jolla on jonkinlainen liikeidea ja halua lisätietoa yrittäjyydestä

Jokainen moduuli tarjoaa useita vinkkejä ja linkkejä lisäkirjallisuuteen. Mikäli oppijat ovat kiinnostuneita ENDURANCE-hankkeen tarjoamista koulutusteemoista, on suositeltavaa tutustua myös lisämateriaaleihin.

ENDURANCE-konseptin kokonaisuuden osalta projektiryhmä huomasi, että kaksoisuramahdollisuuksien kokonaisekosysteemistä johtuvista mahdollisuuksista tiedetään vain vähän. Tämä antaa tilaa uusille ideoille, joilla tuetaan hankkeen pitkän aikavälin kestävyttä.

## TAPAUSTUTKIMUKSET

***You can't let success diminish the desire to be a winner.  
There's room for improvement in every athlete.  
Lionel Messi***

Jotta ymmärrettäisiin täysin, miten yrittäjyys voidaan yhdistää urheiluun, miten urheilija voi siirtyä toiselta alalta toiselle ja miksi yrittäjyys on tärkeää 2000-luvulla, olemme laatineet useita tapaustutkimuksia. Näissä tapaustutkimuksissa esitellään onnistuneita esimerkkejä kumppanimaista. Toivomme, että ne toimivat lukijoille hyvänä inspiraationa.

<b>Tapaustutkimus urheilun yrittäjyyskoulutuksesta</b>	
Tutkimuksen laatija: IHF	
Koulutusohjelman nimi	Micro Learning Entrepreneurship for Athletes – MLEA, International Project co-financed by the E+ programme under the SPORT action
Johtava kouluttaja	Kumppanit: Zagreb School of Economics and Management (CRO), Croatian Olympic Committee (CRO), Stiftelsen Stockholm School of Economics Institute for Research (SWE), WHU - Otto Beisheim School of Management (GER), Olympic Committee of Bosnia (BIH), Olympic Committee of Serbia (SRB), Olympic Committee of Slovenia (SLO) ja the EUSA Institute (SLO).
Internetsivut	<a href="https://www.mlea.eu/about">https://www.mlea.eu/about</a>
Toteutusmuoto	<input type="checkbox"/> Kontaktiopetus
	<input type="checkbox"/> Verkko-opetus
	<input checked="" type="checkbox"/> Hybridi
Maksullisuus	<input checked="" type="checkbox"/> Ilmainen
	<input type="checkbox"/> Maksullinen
Fokus urheiluyrittäjydessä	<input checked="" type="checkbox"/> Kyllä
	<input type="checkbox"/> Ei
Toteutusaika	Projektin toteutusaika OER alustalla
Toteutuskieli	Englanti
Pääteemat	Yrittäjyyden koulutusohjelmat
Todistus/Tutkinto	-



<p>ENDURANCE-tiimin suositukset</p>	<p>Kroatiasta, Saksasta, Serbiasta, Sloveniasta, Ruotsista sekä Bosnia ja Hertsegovinasta tulevat hankekumppanit päättivät toteuttaa tämän hankkeen ja puuttua vajeeseen urheilijoille suunnatussa yrittäjyyskoulutuksessa (kumppaneiden maissa ja EU:n tasolla yleensä). Tarvittiin koulutusta, joka on asianmukaista urheilijoille, ja jonka teemat käsittelevät mm. nykyaikaisia kysymyksiä urheilun ja koulutus-/työuran tasapainottamisesta. Kaksoisuraa koskevien EU:n suuntaviivojen mukaan urheilijoilla on haasteita yhdistää urheilu- ja koulutus- tai työura. Menestyminen urheilun korkeimmalla tasolla vaatii intensiivistä harjoittelua ja omistautumista. Lukuisten kotimaisten ja ulkomaisten kilpailujen vuoksi on usein vaikeaa sovittaa yhteen urheilu-ura sekä koulutus tai työura. Hankkeen päätavoitteena on ollut edistää urheilussa ja urheilun kautta tapahtuvaa koulutusta ja tukea urheilijoiden kaksoisuraa koskevien EU:n suuntaviivojen täytäntöönpanoa kehittämällä urheilijoille räätälöityä, modulaarista yrittäjyysopetussuunnitelmaa, jota on rikastettu pelillisillä elementeillä ja sovelletulla mikro-oppimismenetelmällä. Koulutusta tarjotaan yrittäjyyttä käsittelevänä mikro-oppimisen verkkokurssina MLEA:n oppimisympäristössä/internetsivuilla.</p>
<p>Muut huomiot</p>	

<p><b>Tapaustutkimus urheilun yrittäjyyskoulutuksesta</b></p>		
<p>Tutkimuksen laatija: Bulgarian Sports Development Association</p>		
<p>Koulutusohjelman nimi</p>	<p>Course in Innovation and Entrepreneurship in Sport Organizations Online</p>	
<p>Johtava kouluttaja</p>	<p>Cruyff Institute</p>	
<p>Internetsivut</p>	<p><a href="https://johancruyffinstitute.com/en/programa/course-in-innovation-and-entrepreneurship-in-sport-organizations-online/">https://johancruyffinstitute.com/en/programa/course-in-innovation-and-entrepreneurship-in-sport-organizations-online/</a></p>	
<p>Toteutusmuoto</p>		<p>Kontaktiopetus</p>
	<p><b>X</b></p>	<p>Verkko-opetus</p>
		<p>Hybridi</p>
<p>Maksullisuus</p>		<p>Ilmainen</p>
	<p><b>X</b></p>	<p>Maksullinen</p>
	<p><b>X</b></p>	<p>Kyllä</p>



Fokus urheiluyrittäjydessä	Ei
Toteutusaika	11.10. 2022
Toteutuskieli	Englanti
Pääteemat	Tarjotaan osallistujille tietoa ja välineitä innovaatiojohtamisesta ja urheilulaitosten yrittäjyysprosessista.  Kurssin tavoitteena on antaa osallistujille käsitys tärkeimmistä käsitteistä ja käytännöistä urheiluorganisaatioiden menestymisen kannalta.
Todistus/Tutkinto	Johan Cruyff -instituutin todistus kurssista "Innovaatio ja yrittäjyys urheiluorganisaatioissa".
ENDURANCE-tiimin suositukset	Taloudellinen ja sosiaalinen ympäristö on erityisen dynaaminen ja epävaka, ja uusien yritysten perustaminen tai jatkuvien innovaatioiden kehittämiseksi on nykyään selkeä tarve.  Tällä kurssilla tarkastellaan yrittäjyyden ja innovaation keskeisiä käsitteitä käyttäen nykyisiä menetelmiä ja käsittelemällä urheilualan toimijoiden konkreettisia tapauksia.
Muut huomiot	Koulutus on suunnattu kaikille, jotka haluavat täydentää osaamistaan kurssilla, jossa tutustutaan urheilualan innovaatio- ja yrittäjyysselementteihin.

<b>Tapaustutkimus urheilun yrittäjyyskoulutuksesta</b>	
Tutkimuksen laatija: Poreč Sport's Association	
Koulutusohjelman nimi	Business management in sport (tutkintoon johtavat opinnot)
Johtava kouluttaja	PAR University college
Internetsivut	<a href="https://par.hr/en/par/">https://par.hr/en/par/</a>
Toteutusmuoto	<input checked="" type="checkbox"/> Kontaktiopetus
	<input type="checkbox"/> Verkko-opetus
	<input type="checkbox"/> Hybridi
Maksullisuus	<input type="checkbox"/> Ilmainen
	<input checked="" type="checkbox"/> Maksullinen
	<input checked="" type="checkbox"/> Kyllä

Fokus urheiluyrittäjyydessä		Ei
Toteutusaika	Lokakuu, 2022	
Toteutuskieli	Kroatia	
Pääteemat	<p>Urheilujohtamisen erikoistunut jatko-opintokokonaisuus perustuu johtamisessa sovellettavien taitojen hankkimiseen, kuten kriittisen ajattelun, johtamisen ja tiimityön kehittämiseen, uusien liikeideoiden luomiseen, digitaalisten työkalujen soveltamiseen ja viestintätaitoihin urheilussa.</p> <p>Opiskelija valitsee toisena opiskeluvuotenaan joko pienten ja keskisuurten yritysten johtamisen kokonaisuuden, tai taloushallintoon tai urheilujohtamiseen liittyvän kokonaisuuden.</p> <p>Urheilujohtamisen opintojaksoilla hankitaan urheiluorganisaatioiden johtamiseen tarvittavia johtamisvalmiuksia.</p>	
Todistus/Tutkinto	Opinnot suoritettuaan opiskelija saavuttaa tutkinnon:” Professional specialist in economics”	
ENDURANCE-tiimin suositukset	Urheilu ja yrittäjyys yhdistetään nykyisin yhä useammin. Urheilussa hankittua osaamista voidaan soveltaa liiketoiminnassa. Opiskelu tähtää yritys-elämän kanssa tehtävään yhteistyöhön.	
Muut huomiot	Urheilu-uran aikana luodaan kontakteja, tuttavuuksia ja verkostoidutaan. Laadukkaasta koulutuksesta voi olla paljon apua yritystä perustettaessa.	

<b>Tapaustutkimus urheilun yrittäjyyskoulutuksesta</b>		
Tutkimuksen laatija: Karelia-ammattikorkeakoulu		
Koulutusohjelman nimi	<b>Jalkapalloilijan polku, 90 op</b>	
Johtava kouluttaja	Haaga-Helia ammattikorkeakoulu	
Internetsivut	<a href="https://www.haaga-helia.fi/fi/jalkapalloilijan-opintopolku">https://www.haaga-helia.fi/fi/jalkapalloilijan-opintopolku</a>	
Toteutusmuoto	<input checked="" type="checkbox"/>	Kontaktiopetus
	<input type="checkbox"/>	Verkko-opetus
	<input type="checkbox"/>	Hybridi
Maksullisuus	<input type="checkbox"/>	Ilmainen
	<input checked="" type="checkbox"/>	Maksullinen





Fokus urheiluyrittäjyydessä	<b>X</b>	Kyllä
		Ei
Toteutusaika	22.8.	
Toteutuskieli	Suomi	
Pääteemat	<p>Jalkapalloilijan polku on 90 opintopisteen mittainen koulutus- ja uraohjausohjelma, joka on tarkoitus toteuttaa ammattilaisurheilun rinnalla noin kahden vuoden kuluttua. Siihen on mahdollista osallistua myös urheilu-uran päättymisen jälkeen.</p> <p>Polun keskiössä on uraohjaus, mentorointi ja vahva työelämäyhteistyö. Opintopisteiden määrä voidaan räätälöidä yksilöllisesti. Opinnot vois suorittaa myös etäopintoina.</p> <p>Aikataulutettuja luentoja ei juuri ole, joten opiskelu on mahdollista toteuttaa täysin oman aikataulun mukaan.</p> <p>I lukukausi: Valmistautuminen opiskeluun Lukukausi II: Liiketoimintaosaaminen I III lukukausi: Liiketoimintaosaaminen II Lukukausi IV: Liiketoiminnan kehittäminen ja innovointi</p>	
Todistus/Tutkinto	Ei tuota tutkintoa, mutta antaa oikeuden hakea kokopäiväiseksi opiskelijaksi.	
ENDURANCE-tiimin suositukset	On erittäin tärkeää, että urheilijoilla on käytettävissään tiettyjä opintopolkuja, koska urheilijana oleminen on kokopäivätyötä. Urheilu-uran aikana ei voi useinkaan suorittaa tavallisia opintoja. Mikään ei kuitenkaan kestä ikuisesti, ei myöskään urheilu-ura. On tärkeää, että urheilija katsoo tulevaisuuteen ja urheilu-uraa seuraavaan aikaan. Uuden uran rakentaminen on helpompaa, jos henkilöllä on tutkinto ja suunnitelma, kun urheilu-ura päättyy.	
Muut huomiot	Jalkapalloilijan opintopolun aikana kehitetään tärkeitä perustaitoja ja -valmiuksia, jotka antavat hyvän pohjan jatko-opinnoille kohti tutkintoa esimerkiksi Haaga-Helian liiketalouden tai ”Sports Instructor” tutkinnoissa. Myös muut tutkinnot ovat mahdollisia.	

<b>Tapaustutkimus urheilun yrittäjyyskoulutuksesta</b>	
Tutkimuksen laatija: IDP	
Koulutusohjelman nimi	Workshop on “Digital & entrepreneurship” for (former) athletes
Johtava kouluttaja	LVenture Group & SKS365



Internetsivut	<a href="https://www.digitalinsportstraining.com/">https://www.digitalinsportstraining.com/</a>	
Toteutusmuoto		Kontaktiopetus
		Verkko-opetus
	<b>X</b>	Hybridi
Maksullisuus		Ilmainen
	<b>X</b>	Maksullinen
Fokus urheiluyrittäjydessä	<b>X</b>	Kyllä
		Ei
Toteutusaika	Maaliskuu – Toukokuu 2021	
Toteutuskieli	Italia	
Pääteemat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Henkilöbrändäys ja viestintä</li> <li>• Yrittäjyys</li> <li>• Digitaalinen markkinointi</li> </ul>	
Todistus/Tutkinto	Todistus	
ENDURANCE-tiimin suositukset	<p>Ohjelma on suunniteltu erityisesti muuttamaan käsitystä urheilusta. Se tarjoaa "yrittäjäsuauntatuneen" koulutuksen, jonka tavoitteena on hankkia perustyökaluja ja -tietoa uutta ammatillista haastetta varten.</p> <p>Kokemus tiivistyy viiteen työpajaan, joissa osallistujat (eli entiset urheilijat) käsittelevät urheiluun liittyviä henkilöbrändäyksen, digitaalisen viestinnän, sosiaalisen vastuun ja yrittäjyyden näkökohtia ja alkoivat hahmotella omaa liiketoimintamallia.</p>	
Muut huomiot	<p>Koulutuksen tarkoituksena oli hankkia välineitä ja taitoja, joiden avulla voidaan soveltaa käytännössä hankittua kokemusta, jotta voidaan kehittää ja tuottaa arvoa yhteisölle ja sidosryhmille.</p> <p>Niiden taitojen lisääminen, joita tarvitaan vastaamaan työmarkkinoiden vaatimuksiin. Tämä voi edistää aktiivisen kansalaisuuden kehittymistä ja tukea työllistävyyttä.</p>	

<b>Tapaustutkimus urheilun yrittäjyyskoulutuksesta</b>	
Tutkimuksen laatija: Comenius University Bratislava	
Koulutusohjelman nimi	Entrepreneurship in Sport (Ylempi korkeakoulututkinto)
Johtava kouluttaja	Comenius University Bratislava, Faculty of Physical Education and Sport



Internetsivut	<a href="https://fsport.uniba.sk/">https://fsport.uniba.sk/</a>	
Toteutusmuoto	<b>X</b>	Kontaktiopetus
		Verkko-opetus
		Hybridi
Maksullisuus	<b>X</b>	Ilmainen
		Maksullinen
Fokus urheiluyrittäjydessä	<b>X</b>	Kyllä
		Ei
Toteutusaika	Kesälukukausi	
Toteutuskieli	Slovakia	
Pääteemat	Kurssin tavoitteena on antaa opiskelijoille käytännön tietoa urheilualan yrittäjyden erityisaloista. Tärkeimmät käsiteltävät aiheet ovat urheilu yrittäjyden harjoittamisen tilana; liikelaitokset urheilun kontekstissa (toimialat, esimerkit, kansainvälinen konteksti); liikelaitosten taloushallinto urheilun alalla (peruskäsitteet, rahoituslähteet); verotus, kirjanpito, yrittäjän sairaus-, sosiaali- ja eläkevakuutus; henkilöstöhallinto; markkinointi urheilussa; työturvallisuuden ja työterveyden varmistaminen; henkilötietojen suojaaminen; ja liike-elämän etiikka.	
Todistus/Tutkinto	Osana ylemmän korkeakoulututkinnon koulutusohjelmaa.	
ENDURANCE-tiimin suositukset	Tämä kurssi on suunniteltu "Johdatus urheilualan yrittäjyyteen" -kurssin jatkoksi, joten se tarjoaa edistyneempiä ja yksityiskohtaisempia aiheita, jotka ovat hyödyllisiä tuleville urheiluyrittäjille. Koska kurssilla ei käsitellä ideointiin, mahdollisuuksien luomiseen ja löytämiseen liittyviä aiheita eikä siinä käydä läpi yrittäjyysprosessia, kurssin osallistujilla tulisi olla aiempaa kokemusta näistä aiheista.	
Muut huomiot	Opetussuunnitelmien suunnittelun ja sisällön lisäksi keskeisiä menestystekijöitä tämän ohjelman toteuttamisessa ovat opiskelijoiden ja luennoitsijoiden motivaatio ja sitoutuminen, käsiteltyjen tietojen ja taitojen demonstrointi käytännön esimerkkien avulla sekä käytännön toimijoiden osallistuminen aiheen tarjoamiseen.	

<b>Tapaustutkimus urheilun yrittäjyyskoulutuksesta</b>	
Tutkimuksen laatija: IWS	
Koulutusohjelman nimi	Formación IAD (Instituto Andaluz del Deporte) 2022, “Aprende y descubre nuevas metas” Sportive Andalusian Institute- Training Programme 2022 “Learn and discover new goals”
Johtava kouluttaja	Instituto Andaluz del Deporte
Internetsivut	<a href="https://ws226.juntadeandalucia.es/iadformaconti/wordpress/">https://ws226.juntadeandalucia.es/iadformaconti/wordpress/</a>
Toteutusmuoto	<input checked="" type="checkbox"/> Kontaktiopetus
	<input checked="" type="checkbox"/> Verkko-opetus
	<input checked="" type="checkbox"/> Hybridi
Maksullisuus	<input type="checkbox"/> Ilmainen
	<input checked="" type="checkbox"/> Maksullinen
Fokus urheiluyrittäjydessä	<input checked="" type="checkbox"/> Kyllä
	<input type="checkbox"/> Ei
Toteutusaika	1.10. 2022
Toteutuskieli	Espanja
Pääteemat	Alue 1. Urheiluyrityksen johtaminen Alue 2. Markkinointi ja urheilu Alue 3. Urheiluinfrastruktuurit Alue 4. Urheilu ja naiset Alue 5. Urheilutapahtumien hallinta Alue 6. Teknologia ja urheilu Alue 7. Mukautettu ja osallistava urheilu Alue 8. Media ja urheilu Alue 9. Kestävä kehitys Alue 10. Urheilun sijoittaminen työmarkkinoille
Todistus/Tutkinto	Todistus
ENDURANCE-tiimin suositukset	Kurssi tarjoaa monipuolisen urheilukoulutusohjelman, sillä se kattaa 41 koulutustoimintaa aihealueilla. Näitä ovat mm. urheiluhallinto, markkinointi ja urheilu, viestintä, kestävä kehitys, urheilutapahtumat, urheilu- ja naistapahtumat, urheilu ja naiset, mukautettu ja osallistava urheilu, teknologia, infrastruktuurit ja urheilijoiden siirtyminen työmarkkinoille.



Muut huomiot	Kurssi kehittää kovia ja pehmeitä taitoja ja kokemustenvaihtoa urheilun alalla ja edistää yhteistyötä ja tiedonvaihtoa kansallisten ja kansainvälisten instituutioiden välillä.
--------------	---

### HANKKEESSA TUTKIMUSTYÖTÄ TEHNEET KUMPPANIT

Bulgarian Sports Development Association	Bulgaria	Yoanna Dochevska Ivaylo Zdravkov
Comenius University Bratislava, Faculty of Management	Slovakia	Marian Holienka Juraj Mikuš Oskar Karlík
IDP SAS	Italia	Riccardo Di Marco
INTERNET WEB SOLUTIONS	Espanja	Roberta Albertazzi Maria Cristina Scarano
IHF, INSTITUT DE HAUTE FORMATION AUX POLITIQUES COMMUNAUTAIRES ASBL	Belgia	Lorenzo Costantino
Karelia-ammattikorkeakoulu	Suomi	Harri Mielonen Satu Mustonen Anne Ryhänen
Poreč Sport's Association	Kroatia	Irena Šker Aleksandar Beaković Verica Mance
Súkromná stredná športová škola	Slovakia	Silvia Jakobova Slavomir Abrahamovsky





## VASTUUVAPAUSLAUSEKE

Tämä raportti on yksi Comenius-yliopiston Bratislavan johtaman ENDURANCE-hankkeen tuotoksista, jota yhteisrahoitetaan Euroopan Unionin Erasmus+-ohjelmasta.

Euroopan komission tuki tämän julkaisun tuottamiselle ei merkitse julkaisun sisällön hyväksymistä. Julkaisu kuvastaa ainoastaan sen laatijoiden näkemyksiä, eikä komissio ole vastuussa siitä, miten sen sisältämiä tietoja mahdollisesti käytetään.

Tätä selvitystä koskevat kommentit pyydetään osoittamaan englanniksi BSDA:han: [info@bulsport.bg](mailto:info@bulsport.bg).

Tässä raportissa on käytetty materiaalia kaikista hankkeen tapahtumista sekä julkisista lähteistä ja tiedoista.

© ENDURANCE, Comenius-yliopisto Bratislava, 2022.

Kopiointi on sallittu, kunhan lähde mainitaan.

