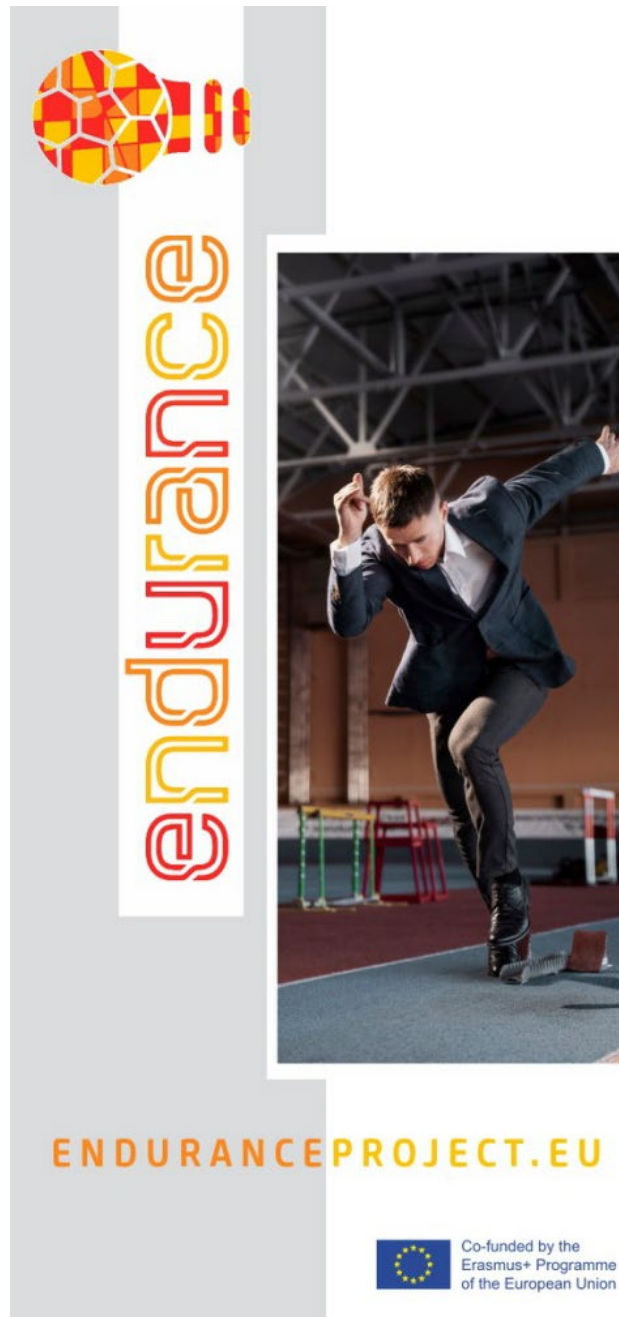




# Endurance GUIDELINES FOR UPTAKE

IO4

---



## CONTENUTO

Informazioni sul progetto ENDURANCE.....	3 3
.....	3
Introduzione alle linee guida e alla metodologia ENDURANCE.....	44
.....	4
Metodologia di attuazione.....	55
.....	5
A. Linee guida generali per l'implementazione del toolkit ENDURANCE.....	55
.....	5
Fruibilità.....	55
.....	5
Gruppo target.....	66
.....	6
Attuazione della formazione.....	66
.....	6
Metodi di apprendimento.....	77
.....	7
Logistica.....	88
.....	8
B. Note guida per i moduli di allenamento ENDURANCE.....	88
.....	8
B.1 Gestione e self-leadership.....	88
.....	8
B.2 Gli elementi essenziali del Project Management per aspiranti imprenditori sportivi.....	1010
.....	10
B.3 Marketing.....	1312
.....	13
B.4 Competenze digitali.....	1514
.....	15
B.5 COMPETENZE IN MATERIA DI INNOVAZIONE - COME SFRUTTARE L'INNOVAZIONE NELLO SPORT PER LE IMPRESE? .....	1717
.....	17

B.6 FINANZA ED ECONOMIA.....	1919
.....	19
B.7 BRANDING.....	2120
.....	21
B.8 CREAZIONE DI UN'IMPRESA.....	2322
.....	23
Raccomandazioni dal pilotaggio ENDURANCE.....	2625
.....	26
Raccomandazioni.....	2625
.....	26
Casi di studio.....	2726
.....	27
Ricercatori.....	3636
.....	36
Disclaimer.....	<b>¡Error! Marcador no definido.37</b>
.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## INFORMAZIONI SUL PROGETTO ENDURANCE

Lo sport ha rappresentato l'attività ricreativa più popolare per secoli, essendo un elemento importante della società. L'imprenditorialità è stata anche incorporata nelle società per secoli, aiutando le persone a crescere socialmente ed economicamente. L'Europa sta investendo molto nell'educazione all'imprenditorialità (EE) per sostenere la crescita economica e l'inclusione sociale. L'UE riconosce inoltre la necessità di reinventare il modo in cui l'imprenditorialità viene identificata, insegnata e coltivata. I legami tra sport e imprenditorialità sono molteplici, ma raramente riconosciuti e raramente capitalizzati. I due temi vengono affrontati raramente insieme nell'istruzione e nella formazione professionale (IFP) come domini efficacemente collegati con legami sinergici: da qui nasce la forte necessità di sviluppare competenze imprenditoriali tanto essenziali a causa della bassa EE nelle discipline orientate allo sport e della mancanza di una formazione imprenditoriale su misura.



ENDURANCE “ripensa” l’insegnamento e l’apprendimento dell’imprenditorialità sulla base delle complementarità e dei punti in comune tra sport e imprenditorialità, come determinazione, perseveranza, fiducia in sé stessi, resistenza, rispetto delle regole, gioco di squadra, autonomia, competizione, successo/fallimento, ecc.

L’obiettivo di ENDURANCE è quello di riaccendere lo spirito imprenditoriale e modernizzare il modo in cui l’imprenditorialità viene affrontata nell’IFP e di:

- 1) Mappare le dinamiche dello sport e dell’imprenditorialità, i tratti comuni e i collegamenti per carriere sostenibili per gli studenti nell’IFP e nei sistemi sportivi;
- 2) Sviluppare formazione e strumenti personalizzati per l’imprenditorialità ENDURANCE;
- 3) Stabilire una piattaforma interattiva online di risorse educative aperte (OER) per il training ENDURANCE (apprendimento virtuale e misto);
- 4) sostenere i risultati e promuoverne l’adozione nell’IFP e negli ecosistemi sportivi;
- 5) Promuovere il discorso sull’imprenditorialità a livello politico con l’ENDURANCE Green Paper.

Maggiori informazioni su ENDURANCE possono essere trovate sulla pagina web del progetto:

[www.enduranceproject.eu](http://www.enduranceproject.eu)

## INTRODUZIONE ALLE LINEE GUIDA E ALLA METODOLOGIA ENDURANCE

Le Linee Guida per l’Uptake si basano sull’esperienza dei partner nell’attuazione dell’iniziativa ENDURANCE fino al momento attuale dello sviluppo. Il documento fornisce le lezioni apprese e le migliori pratiche su come fornire il **toolkit** ENDURANCE in modo che altri enti educativi e di formazione, nonché altre organizzazioni sportive, possano prendere l’allenamento e gli strumenti ENDURANCE e implementarli nei rispettivi ambienti. Le Linee Guida sono un vero e proprio “Manuale ENDURANCE” che comprende:

- **Metodologia per l’attuazione;**
- **Raccomandazioni provenienti dal pilotaggio ENDURANCE;**
- **Suggerimenti su come fornire al meglio la formazione all’imprenditorialità in contesti sportivi (casi studio).**



Le Linee Guida per l'Uptake servono come supporto per la fruizione e l'attuazione alle organizzazioni al di fuori del partenariato ENDURANCE per adottare e integrare la formazione nelle loro attività.

Sulla base dei risultati dei materiali di formazione ENDURANCE educativi sviluppati e pilotati, il consorzio consolida i risultati del test e della convalida nel documento che include il feedback di tutti i gruppi target e sviluppa linee guida precise per il training futuro.

Sono disponibili dettagli sugli aspetti operativi e organizzativi, nonché indicazioni per le dinamiche di insegnamento e apprendimento. Il documento fornisce informazioni per i formatori, raccomandazioni sulla struttura dei workshop, suggerimenti su come combinare i contenuti offline e online, linee guida sull'uso della piattaforma Open Educational Resources (OER) in ambienti di apprendimento misti, linee guida sulla categorizzazione del Framework Europeo delle Qualifiche (EQF) di ENDURANCE.

## METODOLOGIA DI ATTUAZIONE

### A. LINEE GUIDA GENERALI PER IMPLEMENTARE IL TOOLKIT ENDURANCE

Le Linee Guida forniscono dettagli sugli aspetti operativi e organizzativi nonché sulle dinamiche di insegnamento e apprendimento. Il documento fornisce linee guida per i formatori, raccomandazioni sulla struttura dei workshop, suggerimenti su come combinare i contenuti offline e online, linee guida sull'uso della piattaforma Open Educational Resources (OER) in ambienti di apprendimento misti e linee guida sulla categorizzazione del Framework Europeo delle Qualifiche (EQF) della formazione ENDURANCE.

#### USABILITÀ

Le presenti Linee Guida sono concepite come un percorso verso la piattaforma OER interattiva e aperta che ospita l'allenamento ENDURANCE – un potente strumento per potenziare lo spirito imprenditoriale nel campo dello sport. La formazione personalizzata ENDURANCE e il toolkit per una maggiore imprenditorialità possono essere applicati da vari fornitori di istruzione come parte del loro portafoglio in contesti educativi formali o non formali. L'innovativo contenuto formativo è progettato per accendere lo spirito imprenditoriale e fornisce nuovi materiali e strumenti di formazione su misura stabilendo collegamenti operativi tra caratteristiche e punti in comune dello sport e dell'imprenditorialità, in vari aspetti, sia sulla mentalità che sui comportamenti. Alcuni esempi di implementazione possono includere:

Istruzione formale	Università sportive, Scuole sportive, Fornitori di IFP	Il toolkit educativo ENDURANCE può essere integrato nel curriculum dell'attività educativa come parte integrante o come corso separato.
Educazione non formale	Federazioni, club, organizzazioni o associazioni sportive	I moduli ENDURANCE possono essere implementati come un intero curriculum o adattati, in cui parti delle conoscenze possono essere utilizzate nell'educazione non formale nelle entità sportive.
Autoapprendimento	Atleti, individui legati allo sport	Il concetto ENDURANCE si concentra anche su ogni individuo legato allo sport che vuole sviluppare le proprie capacità imprenditoriali. La piattaforma educativa online è disponibile per l'apprendimento autonomo e autoguidato presso <a href="http://www.enduranceproject.eu">www.enduranceproject.eu</a> .

Casi studio e profili di modelli di ruolo sono disponibili come fonti di ispirazione e chiari collegamenti tra i materiali didattici e la pratica imprenditoriale effettiva. Gli educatori che

utilizzano i materiali ENDURANCE sono incoraggiati a utilizzare anche esempi dai loro ambienti per collegare gli studenti al know-how nel modo più sostenibile.

È possibile utilizzare solo una selezione (ad esempio, un modulo concreto o un insieme di moduli) dal toolkit ENDURANCE, a seconda degli obiettivi specifici, dell'ambiente e del gruppo target.

#### GRUPPO TARGET

Il pacchetto di formazione ENDURANCE è stato progettato per il pubblico IFP e IFP orientato allo sport, insieme ad atleti e professionisti dello sport che mirano a trovare nuovi percorsi di carriera come imprenditori al fine di potenziare lo spirito imprenditoriale nel settore sportivo evidenziando i punti in comune di questi due campi e garantire la comprensione delle strategie e delle azioni aziendali di base.

#### ATTUAZIONE DELLA FORMAZIONE

Segui il concetto fornito per ogni modulo di seguito e, in base al tuo gruppo target e al tuo pubblico, puoi applicare la formazione così come è sviluppata dal team del progetto ENDURANCE o adattarla al gruppo che hai, utilizzando i materiali più adatti e informazioni aggiuntive fornite (casi di studio, profili di modelli di ruolo, risultati della mappatura, ecc.).

#### **Moduli di allenamento ENDURANCE:**

- Gestione e auto-leadership
- Gli elementi essenziali del Project Management per aspiranti imprenditori sportivi
- Marketing
- Competenze digitali
- Competenze per l'innovazione: come sfruttare l'innovazione nello sport per le imprese?
- Finanza ed economia
- Branding
- Creazione di un'impresa

#### **Ogni Modulo di allenamento ENDURANCE è composto da:**

- Video introduttivo;
- Parte di gamification della formazione;
- Brevi informazioni sul Modulo;
- Materiali didattici sull'argomento concreto – documenti, presentazioni e informazioni aggiuntive relative a ciascuna sfera di interesse;



- Glossario;
- Test di autovalutazione.

Il materiale didattico è logicamente connesso e il team del progetto ENDURANCE raccomanda vivamente che tutto il know-how educativo correlato alla piattaforma di formazione sia esplorato dagli studenti al fine di garantire un'ampia comprensione dell'intero spettro dell'ambiente imprenditoriale con l'obiettivo che questo viaggio educativo porti a opportunità di business innovative.

#### METODI DI APPRENDIMENTO

Seguendo il concetto Secondo Gagne (1985) ci sono nove passi per un metodo di apprendimento di successo. Questo principio è stato utilizzato quando il team del progetto ha creato il formato di allenamento ENDURANCE e stiamo invitando i formatori di follow-up ad applicarlo anche nel loro lavoro:

1. Attirare l'attenzione: raccontare storie, presentare un problema da risolvere e sottolinearne l'importanza – spiegare quanto sia importante riuscire a capire come pensano gli imprenditori e quali sono i benefici che possono avere dalle competenze e dalle conoscenze acquisite in ambito sportivo.
2. Fornire un obiettivo di apprendimento: ciò consentirà agli studenti di comprendere lo scopo di essere lì - per sviluppare le loro capacità imprenditoriali al fine di promuovere l'occupabilità, l'innovazione e l'economia nelle nostre società.
3. Stimolare il richiamo delle conoscenze precedenti: basarsi sulle conoscenze esistenti (se presenti) e valutare eventuali conoscenze precedenti.
4. Presentare il materiale: presentare i moduli, la sequenza e gli strumenti di apprendimento.
5. Fornire una guida per l'apprendimento: fornire assistenza dove necessario, ma anche lasciare che imparino da soli.
6. Ottenere prestazioni: gli esercizi e i quiz dovrebbero consentire loro di utilizzare le conoscenze acquisite.
7. Fornire feedback: utilizzare i quiz e fornire commenti verbali sui loro progressi.
8. Valutare le prestazioni: utilizzare i dati dei quiz, degli esercizi e dei questionari post-valutazione per fornire informazioni sui progressi.
9. Migliorare la fidelizzazione e il trasferimento: identificare problemi e compiti simili al fine di mettere lo studente in una situazione di recepimento migliore di quanto insegnato.





Il formato di una piattaforma OER online interattiva e aperta per fornire formazione ENDURANCE consente opportunità di apprendimento innovative, che possono essere fornite da esperti utilizzando i materiali preparati nelle loro attività didattiche o possono essere utilizzate come percorso di autoapprendimento per futuri imprenditori con background sportivo.

## LOGISTICA

### Formazione in presenza

Preparare e far trovare un ambiente tranquillo e sicuro con gli strumenti appropriati e la logistica richiesta. Alcuni suggerimenti sulle risorse di cui potresti aver bisogno sono:

- ✓ Sala riunioni;
- ✓ Proiettore;
- ✓ Portatile;
- ✓ Materiali per gli studenti come penne, carta, ecc.;
- ✓ Flipcharts;
- ✓ Pennarelli.

### Formazione online

In caso di attività online: buona connessione internet, software adatto per l'implementazione (ad esempio, Zoom), strumenti basati sulla deliverazione online e un sito web per attività educative o attività ice-breaking.

Puoi anche fornire informazioni ai tuoi studenti sul training ENDURANCE e possono seguire il corso da soli, raggiungendo le informazioni all'indirizzo: [www.enduranceproject.eu](http://www.enduranceproject.eu)

## B. NOTE GUIDA PER I MODULI DI ALLENAMENTO ENDURANCE

### B.1 GESTIONE E AUTO-LEADERSHIP

#### Risultati di apprendimento

Come imprenditore, devi essere in grado di avere molte competenze per sfruttare le opportunità digitali di oggi - come cercare nuove possibilità di sviluppo e miglioramento. Come migliorare la produttività, utilizzare le risorse in modo più efficiente, migliorare la comunicazione e la sorveglianza o migliorare la sicurezza. Tra queste delle skills vitali sono le capacità di auto-

leadership. Questa abilità è necessaria per poter diventare una persona pronta a gestire una squadra durante tutto il percorso. Questo modulo fornirà agli studenti una migliore comprensione di argomenti come ciò che l'auto-leadership è nel mondo dell'imprenditoria e dello sport, come aggiornare le tue competenze di gestione come manager e imprenditore e i vantaggi dell'utilizzo di strumenti e piattaforme digitali online. In questo modulo, saranno in grado di capire perché questa abilità è necessaria per avere successo come manager e imprenditore e qual è la correlazione tra auto-leadership nell'imprenditoria e nello sport con alcuni esempi. Alla fine di questo modulo, gli studenti avranno l'opportunità di sostenere un test di autovalutazione per testare la loro conoscenza di questo argomento.

Livello di classificazione EQF - **Livello 3 - 5**

### **Framework Europeo delle Competenze Imprenditoriali (EntreComp)**

- Area: In azione
  - Competenza: Pianificazione e gestione
    - Thread: Definire gli obiettivi
    - Thread: Pianificare e organizzare
    - Thread: Definire le priorità
- Area: Risorse
  - Competenza: Autoconsapevolezza e autoefficacia
    - Thread: Segui le tue aspirazioni
    - Thread: Identifica i tuoi punti di forza e di debolezza
  - Competenza: mobilitare gli altri
    - Thread: Ispirare e lasciarsi ispirare

In questo modulo gli studenti scopriranno di più su quali conoscenze, abilità e attitudini la persona ha bisogno per creare valori e per essere un imprenditore di successo. Come analizzare problemi aziendali complessi e implementare un piano per andare avanti, come condurre una riunione critica, come coltivare la consapevolezza di sé, come incoraggiare il dialogo inclusivo e costruire la fiducia, come essere un migliore comunicatore e garantire al tuo team le informazioni e gli strumenti necessari per avere successo, stabilire check-in regolari e fornire feedback settimanali.

Le informazioni e i contenuti di questo modulo sono organizzati in due sotto argomenti principali: "Gestione e auto-leadership" e "Come aggiornare le tue capacità di gestione come imprenditore". Questi sotto argomenti sono suddivisi in diversi livelli (strategie di auto-leadership, correlazione tra auto-leadership nell'imprenditoria e nello sport, lezioni di auto-

leadership, rafforzamento del processo decisionale, coltivare l'autoconsapevolezza e i benefici delle piattaforme online) con 3 fasi: introduzione, contenuto e conclusione.

In questo modulo, potrebbero utilizzare anche alcuni dei casi di studio, modelli di ruolo o risultati di mappatura sviluppati nel quadro ENDURANCE, ad esempio:

- La storia del "Nomade digitale" Velizar Milanov, che forma la sua start-up di marketing digitale "DigitInk", una delle migliori agenzie di marketing digitale in una pubblicità digitale per le imprese online in Bulgaria. Per saperne di più:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- La storia di Domenico Fioravanti (campione olimpico di nuoto a Sydney 2000) - È co-fondatore di Akron, leader nel settore dell'abbigliamento sportivo per l'acqua. Per approfondire:[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf);
- SPORTSPOT (Finlandia) fondata da Juho Nenonen (giocatore di basket finlandese che ha vinto due campionati finlandesi e una coppa di Finlandia) e Teemu Harinen, con l'attività principale che crea eventi online per le imprese. SPORTSPOT ispira le persone e le unisce. Link: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_FIN\\_Sportspot.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf);
- Aspetti comuni tra sport e imprenditorialità: identificazione di tratti comuni e legami tra sport e imprenditorialità. Per saperne di più:  
[https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE\\_IO2T1\\_aggregated\\_report\\_FINAL.pdf](https://enduranceproject.eu/pdf/ENDURANCE_IO2T1_aggregated_report_FINAL.pdf).

---

## B.2 GLI ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROJECT MANAGEMENT PER ASPIRANTI IMPRENDITORI SPORTIVI

### Risultati di apprendimento

Secondo l'APM (Association for Project Management), il Project Management è l'applicazione di processi, metodi, competenze, conoscenze ed esperienze per raggiungere specifici obiettivi di progetto. Questa è una mentalità che mira all'efficacia e all'efficienza: cercare un'idea imprenditoriale, creare un'attività, lanciare una campagna di marketing o indirizzare e identificare gruppi di interesse per il tuo marchio. Gli approcci di project management dovrebbero essere applicati trasversalmente a tutte le funzioni imprenditoriali tipiche. Ci sono alcune differenze rilevanti tra Project Management e Management di altre funzioni aziendali tradizionali come comunicazione, risorse umane, audit, ecc. Questo modulo fornirà agli studenti una migliore comprensione della gestione del progetto: il ciclo di vita del progetto, l'identificazione delle parti interessate, il consolidamento della dichiarazione di lavoro, il controllo e l'audit del budget, la garanzia della qualità, il monitoraggio, la valutazione e la

gestione del rischio. Dopo aver completato con successo questo modulo, saranno meglio in grado di impostare compiti e azioni concrete per raggiungere i risultati attesi, progettare un piano di comunicazione interno/esterno e strategie per la comunicazione. Alla fine, potrebbero fare un test di autovalutazione relativo a questo argomento.

Livello di classificazione EQF - **Livello 3 - 5**

### **Framework Europeo delle Competenze Imprenditoriali (EntreComp)**

- Area: Idee & Opportunità
  - Competenza: Visione
    - Thread: Pensare in modo strategico
    - Thread: Azione guida
- Area: Risorse
  - Competenza: mobilitare risorse
    - Thread: Gestire le risorse
    - Thread: Utilizzare le risorse in modo responsabile
    - Thread: Sfrutta al massimo il tuo tempo
  - Competenza: Alfabetizzazione finanziaria ed economica
    - T: Comprendere i concetti economici e finanziari
    - Thread: Budget
  - Competenza: mobilitare gli altri
    - Thread: Comunicare in modo efficace
- Area: In azione
  - Competenza: prendere l'iniziativa
    - Thread: Assumersi la responsabilità
    - Thread: Agisci
  - Competenza: Pianificazione & Gestione
    - Thread: Definire gli obiettivi
    - Thread: Pianificare e organizzare
    - Thread: Definire le priorità
    - Thread: Monitora i tuoi progressi
  - Competenza: far fronte all'incertezza, all'ambiguità e al rischio
    - Thread: Calcolare il rischio

La definizione della gestione include la capacità di pianificare, organizzare, monitorare e dirigere gli individui. Il processo di affiancamento e gestione comprende anche la capacità di stabilire le priorità, organizzare e dare seguito. In questo modulo gli studenti scopriranno di più su come

prendere l'iniziativa, affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio, lavorare con gli altri e imparare attraverso l'esperienza. Sapranno di più su come creare un piano d'azione, che identifichi le priorità e le pietre miliari per raggiungere gli obiettivi, come valutare i benefici e i rischi delle opzioni alternative e fare scelte che riflettano le loro preferenze. Dopo aver familiarizzato con questo modulo di formazione, gli studenti dovrebbero essere in grado di comprendere la gestione del progetto nei suoi elementi essenziali, definire ruoli e responsabilità dei project manager, identificare attività e compiti strumentali per ogni ciclo di implementazione, attuare strategie di comunicazione efficaci, all'interno e all'esterno del team di progetto, e gestire le persone con maggiore attenzione.

Le informazioni e i contenuti di questo modulo sono organizzati in due sotto argomenti principali: "Definizione della gestione del progetto" e "Ciclo di vita del progetto". Questi sotto argomenti sono suddivisi in diversi livelli (una definizione di gestione del progetto (PM), definizione dei pilastri del PM, risorse e requisiti operativi, esecuzione e monitoraggio della qualità del progetto, attività trasversali: ciò che è comune a tutto il progetto, l'idea di progetto, l'esecuzione e il monitoraggio della qualità del progetto) con 3 fasi - introduzione, contenuto, conclusione. Dopo il modulo gli studenti dovrebbero saperne di più su come impostare compiti e azioni concrete, perfezionare la tempistica interna per la conclusione/finalizzazione delle attività pianificate, stimare la quantità e la natura delle risorse di cui hanno bisogno, progredire con l'implementazione e lo sviluppo del progetto, possibili rischi e progettare contromisure coerenti (piano B) e progettare un piano di comunicazione interna/esterna e strategie per la comunicazione.

In questo modulo, è possibile utilizzare anche alcuni dei casi di studio, modelli di ruolo o risultati di mappatura, sviluppati nel framework ENDURANCE. Alcuni di loro sono:

- La storia di Edurne Pasaban, la prima donna al mondo a scalare le quattordici montagne più alte della Terra, è proprietaria di ABELETXE - uno spazio unico dedicato alla celebrazione degli eventi. È mecenate e fondatrice di Mountaineers for the Himalayas, dove lavora per sviluppare progetti legati all'educazione dei bambini dell'Himalaya. Per saperne di più:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_ESP\\_Edurne\\_Pasaban.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_ESP_Edurne_Pasaban.pdf)
- La storia di "Digital Nomad" Velizar Milanov, che forma la sua start-up di marketing digitale "DigitInk"- una delle migliori agenzie di marketing digitale nella pubblicità digitale per le imprese online Bulgaria. Per saperne di più:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);



- La storia di Domenico Fioravanti (campione olimpico di nuoto a Sydney 2000) - È co-fondatore di Akron, leader nel settore dell'abbigliamento sportivo per l'acqua. Per saperne di più: [enduranceproject.eu/Model IT Domenico Fioravanti.pdf](http://enduranceproject.eu/Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).

---

### B.3 MARKETING

#### Risultati di apprendimento

In generale, le persone hanno una “sorta di” idea di cosa sia il marketing, in quanto è normalmente associato alla promozione, alla pubblicità e alla comunicazione. Sebbene questo sia tecnicamente vero, è una percezione molto limitata e riduttiva del Marketing. Il marketing è l’attività, l’insieme delle istituzioni e dei processi per creare, comunicare, fornire e scambiare offerte che hanno valore per clienti, clienti, partner e società. Il marketing è una funzione che collega il consumatore, il cliente e il pubblico al marketer attraverso le informazioni, informazioni utilizzate per identificare e definire opportunità, sfide, generare e valutare azioni; e monitorare le prestazioni. Specifica le informazioni necessarie per affrontare questi problemi, progetta il metodo per la raccolta delle informazioni, gestisce e implementa il processo di raccolta dei dati, analizza i risultati e comunica i risultati e le loro implicazioni. Nel contesto di questo modulo di formazione, le nostre definizioni di riferimento preferite sono rappresentate da quelle dell’American Marketing Association (AMA) *“Il marketing è l’attività, l’insieme di istituzioni e processi per creare, comunicare, fornire e scambiare offerte che hanno valore per clienti, clienti, partner e società in generale”*.

Questo modulo è dedicato a introdurre i partecipanti a ciò a cui ci riferiamo nell’ambito aziendale quando parliamo di Marketing, come creare e mantenere valore, per fornire maggiori informazioni relative al concetto di valore - valore come quantità, qualità, output, ricavi di risultato e profitto. Riceveranno informazioni utili relative a diversi tipi di marketing: influencer marketing, marketing relazionale, marketing virale (un fenomeno che facilita e incoraggia le persone a trasmettere un messaggio pubblicitario), marketing di parole chiave, contenuti, marketing inbound/outbound, ecc. In questo modulo, il nostro obiettivo è facilitare la comprensione degli studenti del Marketing e di una serie di “HOW TO” che sono direttamente correlati alla competenza con questa disciplina, come ad esempio: definire strategie di comunicazione a lungo termine, coinvolgere il pubblico esterno, creare e mantenere valore per il proprio marchio, stabilire una reputazione positiva, intercettare bisogni e opportunità dall'ambiente esterno. Definire strategie di posizionamento sul mercato e delineare un piano di

marketing user-friendly e di facile comprensione. Alla fine, gli studenti potrebbero fare un'autovalutazione per testare le loro conoscenze in materia di marketing.

### **Livello di classificazione EQF - Livello 3 - 5**

#### **Framework Europeo delle Competenze Imprenditoriali (EntreComp)**

- Area: Idee & Opportunità
  - Competenza: individuare le opportunità
    - Thread: Identificare, creare e cogliere opportunità
    - Thread: Scopri le esigenze
  - Competenza: Creatività
    - Thread: Sviluppare idee
    - Thread: Valore di progettazione
    - Thread: Sii innovativo
  - Competenza: valorizzare le idee
    - Thread: Riconoscere il valore delle idee
- Area: Risorse
  - Competenza: mobilitare gli altri
    - Thread: Ispirare e lasciarsi ispirare
    - Thread: Comunicare in modo efficace
    - Thread: Utilizzare i media in modo efficace
- Area: In azione
  - Competenza: Pianificazione & Gestione
    - Thread: Definire gli obiettivi
    - Thread: Pianificare e organizzare
    - Thread: Monitora i tuoi progressi

Il contenuto di questo modulo è progettato per fornire ulteriori informazioni e per introdurre gli argomenti e la terminologia che sono ampiamente comuni nella teoria e nella pratica del marketing consolidate. Il nostro obiettivo è fornire agli studenti i fondamenti del Marketing che possono replicare e sperimentare all'interno delle loro impostazioni operative, come Mercati, Bisogni e Richieste e tipi di Marketing in base al contesto operativo (Business to Customer, Business to Business, Customer to Business e Customer to Customer), il Marketing Mix (modello 4P – Prodotto, Prezzo, Luogo, Promozione), Clienti e concorrenti, ecc.

Nel modulo di marketing, gli studenti potrebbero utilizzare anche alcuni dei case studies, modelli di ruolo o risultati di mappatura sviluppati nel framework ENDURANCE, come ad esempio:



- La storia di Domenico Fioravanti (campione olimpico di nuoto a Sydney 2000) - È co-fondatore di Akron, leader nel settore dell'abbigliamento sportivo per l'acqua. Per saperne di più: [enduranceproject.eu/Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu/Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).
- SPORTSPOT ispira le persone e le unisce. Scopri di più su: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_FIN\\_Sportspot.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf)
- OCTAGO CORPORATION – un gruppo di appassionati ha deciso di spostare il proprio hobby verso la sfera commerciale attraverso la start-up OCTAGO. Per saperne di più: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_SK\\_Octago.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_SK_Octago.pdf)

---

## B.4 COMPETENZE DIGITALI

### Risultati di apprendimento

L'obiettivo principale di questo modulo è sottolineare l'importanza delle competenze digitali per studenti sportivi, atleti, IFP, insegnanti e allenatori per creare le proprie attività nel settore dello sport. In particolare, il modulo si concentra su come progettare e gestire un sito web e su come ottenere un buon posizionamento e visibilità online. Un'attenzione particolare è stata rivolta alla necessità di potenziare le competenze digitali per le lezioni di fitness a distanza.

L'ambiente digitale ha cambiato per sempre le regole del gioco per il business dello sport. I club sportivi, gli allenatori freelance e le federazioni non competono più tra loro come nei decenni passati; ora, i nuovi concorrenti sono per lo più basati sul digitale e utilizzano i social media, lo streaming video e i giochi. Le competenze digitali sono essenziali per i futuri imprenditori nel campo dello sport perché padroneggiare le competenze digitali di base apre la strada allo sviluppo della loro futura carriera. In questo modulo, gli studenti otterranno maggiori informazioni relative agli strumenti e alle competenze digitali, come ad esempio come prendere l'allenamento sportivo digitalmente da remoto, tenere lezioni online o organizzare contenuti. Poiché i diversi colori giocano un ruolo importante, qual è la qualità del suono e perché è bene preferire la luce naturale che ti colpisce direttamente e non dietro quando conduci lezioni online?

**Livello di classificazione EQF - Livello 3 - 5**

**Framework Europeo delle Competenze Imprenditoriali (EntreComp)**



- Area: Idee & Opportunità
  - Competenza: Creatività
    - Thread: Sii curioso e aperto
- Area: Risorse
  - Competenza: mobilitare gli altri
    - Thread: Comunicare in modo efficace
    - Thread: Utilizzare i media in modo efficace
- Area: Into Action
  - Competenza: Pianificazione & Gestione
    - Thread: Pianificare e organizzare
    - Thread: Sii flessibile e adattati ai cambiamenti

La Commissione Europea ha proposto “Una nuova agenda per le competenze per l'Europa”: *rafforzare il capitale umano, l'occupabilità e la competitività” per affrontare le sfide in materia di competenze che l'Europa si trova attualmente ad affrontare.* L'obiettivo è che tutti dispongano delle competenze chiave necessarie per lo sviluppo personale, l'inclusione sociale, la cittadinanza attiva e l'occupazione. Una di queste competenze è una competenza digitale: la capacità di raccogliere e gestire le risorse digitali necessarie per trasformare le idee in azioni. Esistono diversi tipi di imprenditorialità, tra cui l'imprenditoria digitale. L'imprenditorialità digitale è l'imprenditorialità che comporta l'uso di nuove tecnologie digitali (in particolare social media, big data, soluzioni mobili e cloud). Lo scopo di questo utilizzo può essere quello di migliorare le operazioni aziendali, inventare nuovi modelli di business, migliorare la business intelligence o interagire con clienti e parti interessate.

Il contenuto di questo modulo è pensato per dare maggiori informazioni e per offrire un percorso formativo su come utilizzare le competenze digitali per valorizzare il proprio spirito imprenditoriale di business sportivo. Ci sono due sottotemi principali: “Perché le competenze digitali sono importanti nel campo dell'imprenditoria sportiva” e “Comunicazione online efficace. Passi pratici per la visibilità online della tua impresa sportiva”. In questo modulo, riceverai informazioni utili su come realizzare un sito web professionale che ti presenterà con successo ai tuoi clienti futuri e futuri, come scegliere un servizio di hosting adeguato, installare WordPress, creare una base di dati (ti permetterà di salvare i contenuti, le informazioni, gli accessi, ecc.), Come creare un'identità aziendale, per creare un logo o utilizzare Canva e Freepik.

In questo modulo, gli studenti potrebbero utilizzare alcuni link utili o case studies, modelli di comportamento, risultati di mappatura, sviluppati nel quadro ENDURANCE. Alcuni di questi link utili per l'aspirante imprenditore possono essere trovati all'indirizzo:

- La storia di "Digital Nomad" Velizar Milanov, che forma la sua start-up di marketing digitale "DigitInk"- una delle migliori agenzie di marketing digitale nella pubblicità digitale per le imprese online Bulgaria. Per saperne di più:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- SPORTSPOT ispira le persone e le unisce. Scopri di più su:  
[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> : Ti consente di creare facilmente il tuo tipo di logo gratuito. L'app non richiede l'identificazione e consente di salvare in formato PNG, il che semplifica il processo di modifica delle immagini.
- Freepik <https://www.freepik.com>: Freepik è una banca di immagini gratuita che offre oltre 10 milioni di risorse visive. È possibile utilizzare diverse illustrazioni, fotografie, vettori. Valorizzare il tuo brand con le immagini non è mai stato così facile;
- Canva <https://www.canva.com/>: Questo sito Web di progettazione grafica e composizione di immagini offre strumenti per creare i propri progetti, essere in grado di ottenere risultati professionali;
- Considera il fuso orario diverso (in caso di pubblico internazionale),Timezone.io ti consente di tenere traccia dell'ora locale dei tuoi clienti e aiutarti a programmare la tua lezione in un momento conveniente per tutti. Questo strumento è facile da usare: basta mettere il tuo cliente/studenti e le loro città affiliate sul sito [web https://timezone.io](https://timezone.io) .

---

## B.5 COMPETENZE IN MATERIA DI INNOVAZIONE - COME SFRUTTARE L'INNOVAZIONE NELLO SPORT PER LE IMPRESE?

### Risultati di apprendimento

In questo modulo, gli studenti otterranno informazioni più utili sulle basi delle innovazioni e sul processo di design thinking. Riconosceranno i termini relativi alle innovazioni e acquisiranno conoscenza dei metodi di generazione/risoluzione dei problemi. Questo modulo fornisce un'introduzione al pensiero progettuale, ai metodi di generazione di idee e inoltre un breve viaggio alla strategia Blue Ocean. Le informazioni fornite in questo modulo dovrebbero stimolare e incoraggiare gli studenti a voler ottenere ulteriori informazioni sulle capacità di innovazione (immaginazione, creatività, risoluzione dei problemi, pensiero critico, flessibilità, persuasione, assunzione di rischi, ecc.). Queste competenze sono essenziali per gli imprenditori e per coloro che intendono avviare un'attività in proprio. Gli imprenditori devono essere in grado di tenere il passo con i cambiamenti del mercato e dell'ambiente operativo. A volte dalla crisi possono nascere opportunità. Comprendere il processo di design thinking e la capacità di implementarlo

per il proprio sviluppo è una delle competenze di base dell'imprenditore. Questo modulo illustra e descrive il processo alla base del design thinking e aiuta gli studenti a comprenderne la natura.

Nel modulo gli studenti otterranno maggiori informazioni relative alle capacità di innovazione come, ad esempio, che cos'è un Design Thinking e la sua relazione tra osservazione, empatia, ambiente e soluzioni innovative. Impareranno come generare molte idee e utilizzare un metodo di brainstorming, come utilizzare lavagne a fogli mobili, note adesive e alcune tecniche utili come "brainwriting", "alphabet", "grid" o "circle brainstorming".

### **Livello di classificazione EQF - Livello 3 - 5**

#### **Framework Europeo delle Competenze Imprenditoriali (EntreComp)**

- Area: Idee & Opportunità
  - Competenza: individuare le opportunità
    - Thread: Identificare, creare e cogliere opportunità
    - Thread: Scopri le esigenze
  - Competenza: Creatività
    - Thread: Sviluppare idee
    - Thread: Valore di progettazione
    - Thread: Sii innovativo
  - Competenza: Visione
    - Thread: Immaginazione
    - Thread: Pensare in modo creativo
    - Thread: Azione guida
  - Competenza: valorizzare le idee
    - Thread: Riconoscere il valore delle idee
    - Thread: Condividere e proteggere le idee
- Area: Risorse
  - Competenza: mobilitare gli altri
    - Thread: Ispirare e lasciarsi ispirare
    - Thread: Comunicare in modo efficace

Le competenze innovative sono essenziali per la trasformazione, l'innovazione e la crescita. Queste competenze contribuiscono in modo significativo allo sviluppo di alcune aree dell'imprenditorialità, come l'imprenditoria sociale, che mira a fornire soluzioni innovative a problemi sociali irrisolti. Pertanto, spesso va di pari passo con processi di innovazione sociale volti a migliorare la vita delle persone promuovendo il cambiamento sociale. Le capacità di

innovazione sono strettamente correlate alla competenza della creatività migliorando prodotti, servizi e processi esistenti in modo che soddisfino meglio le esigenze della comunità (molte innovazioni hanno già trasformato la società).

Il contenuto di questo modulo è progettato per fornire informazioni utili sulle capacità di innovazione e su come potrebbero migliorare un'idea imprenditoriale. In questo modulo, imparerai di più sul "Design thinking" e riceverai informazioni più utili su come prendere la prospettiva degli utenti ed entrare in empatia con il problema che sperimentano, definire il problema in dettaglio aggregando le informazioni disperse disponibili, fare brainstorming su varie possibili soluzioni per i problemi, preparare un prototipo per la soluzione e identificare nuovi percorsi ed evidenziare punti di forza e di debolezza, e infine testare questo prototipo sollecitando feedback dagli utenti finali. Riceveranno una serie di istruzioni per guidare un brainstorming di successo: regole e passaggi per un brainstorming di successo, diversi metodi per brainwriting e per il problem solving.

In questo modulo, gli studenti potrebbero utilizzare alcuni case studies, modelli comportamentali o risultati di mappatura, sviluppati nel quadro ENDURANCE. Alcuni di questi si possono trovare su:

- La storia di "Digital Nomad" Velizar Milanov, che forma la sua start-up di marketing digitale "DigitInk"- una delle migliori agenzie di marketing digitale nella pubblicità digitale per le imprese online Bulgaria. Per saperne di più:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- SPORTSPOT, come lo sport ispira le persone e le unisce. Scopri di più su:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_FIN\\_Sportspot.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf);
- La storia di Domenico Fioravanti, co-fondatore di Akron, leader nel settore dell'abbigliamento sportivo da acqua Akron lancia un'innovativa linea di prodotti in plastica libera (collezione "Save the Planet") e si assicura accordi di sponsorizzazione tecnica per importanti eventi nazionali. Per saperne di più:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).

---

## B.6 FINANZA ED ECONOMIA

### Risultati di apprendimento

In questo modulo, gli studenti otterranno informazioni più utili su finanza ed economia e alcuni fondamentali sui concetti finanziari basati su teorie microeconomiche e macroeconomiche. Il campo finanziario comprende tre sottocategorie principali: finanza personale, finanza aziendale

e finanza pubblica. Nel modulo gli studenti otterranno informazioni su come le loro decisioni influenzano il benessere finanziario della loro attività e capire come ciò accade li aiuterà a contribuire in modo più efficace e prendere decisioni migliori. Una comprensione della finanza è anche molto utile per la loro vita personale, in quanto aiuta a sentirsi più sicuri nel prendere le giuste decisioni. Questo modulo darà loro l'opportunità di capire cos'è un piano finanziario, per ottenere maggiori informazioni sui concetti finanziari di base, la stima delle spese, la stima delle entrate, le possibili fonti di finanziamento e raccolta fondi e come presentare la loro idea di business agli investitori.

### **Livello di classificazione EQF - Livello 3 - 5**

#### **Quadro europeo delle competenze imprenditoriali (EntreComp)**

- Area: Idee & Opportunità
  - Competenza: individuare le opportunità
    - Thread: Analizzare il contesto
  - Competenza: Visione
    - Thread: Pensare in modo strategico
- Area: Risorse
  - Competenza: mobilitare risorse
    - Thread: Gestire le risorse
    - Thread: Utilizzare le risorse in modo responsabile
  - Competenza: Alfabetizzazione finanziaria ed economica
    - Thread: Comprendere i concetti economici e finanziari
    - Thread: Budget
    - Thread: Trova finanziamenti
  - Competenza: mobilitare gli altri
    - Thread: Comunicare in modo efficace
- Zona: Into Action
  - Competenza: Pianificazione & Gestione
    - Thread: Definire gli obiettivi
    - Thread: Pianificare e organizzare
    - Thread: Monitora i tuoi progressi

Le informazioni e i contenuti di questo modulo sono organizzati in 3 sotto argomenti principali: “Previsione dei costi di base”, “Piano finanziario” e “Metodi di finanziamento / raccolta fondi”. Questi sotto argomenti sono divisi in diversi livelli che forniranno informazioni su come preparare un budget personale per la sopravvivenza, quali sono i costi iniziali-costi di avvio, un'introduzione

ai concetti finanziari di base e come creare il proprio piano finanziario. Al termine, i discenti avranno l'opportunità di conoscere nel dettaglio alcune modalità di finanziamento/raccolta fondi e come presentare l'idea imprenditoriale agli investitori/banche. Dopo il modulo gli studenti dovrebbero conoscere meglio le componenti del piano finanziario (entrate stimate, costo fisso, costo variabile, costo una tantum, flusso di cassa, risultato finanziario pianificato) e diversi modi di finanziare e raccogliere fondi (denaro proprio, famiglia e amici, crowdfunding, angel investors, banche / linee di credito, sovvenzioni, ecc.)

In questo modulo, gli studenti potrebbero utilizzare alcuni casi di studio, modelli di ruolo o risultati di mappatura, sviluppati nel quadro ENDURANCE. Alcuni di questi si possono trovare su:

- La storia di “Digital Nomad” Velizar Milanov, che forma la sua start-up di marketing digitale “DigitInk” - una delle migliori agenzie di marketing digitale nella pubblicità digitale per le imprese online Bulgaria. Per saperne di più:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- SPORTSPOT, come lo sport ispira le persone e le unisce. Scopri di più su:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Case\\_Study\\_FIN\\_Sportspot.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_FIN_Sportspot.pdf);
- La storia di Domenico Fioravanti, co-fondatore di Akron, leader nel settore dell'abbigliamento sportivo per l'acqua, l'azienda Akron lancia un'innovativa linea di prodotti in plastica libera (collezione “Save the Planet”) e si assicura accordi di sponsorizzazione tecnica per importanti eventi nazionali. Per saperne di più:  
[https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).

---

## B.7 BRANDING

### Risultati di apprendimento

Questo modulo aiuterà gli studenti a saperne di più su ciò che è il corso di branding, riceveranno le informazioni corrette su come riconoscere e valutare l'analisi della voce e della concorrenza, come creare logo e identità, presentarlo ai clienti e, alla fine, finalizzarlo. Saranno familiarizzati in dettaglio con il processo di creazione, diffusione e costruzione di un marchio, modi diversi e possibili e i messaggi che il marchio comunica con i clienti, il valore, la qualità e l'immagine del marchio nella mente dei tuoi potenziali clienti. Creare e condurre una strategia di branding, che aiuti i clienti a identificare il tuo marchio, ciò che incarna, offre e sembra, per stabilire una voce,

una personalità e un'identità di marca uniche che aiutino a raggiungere un pubblico specifico e target in modi significativi.

### **Livello di classificazione EQF - Livello 3 - 5**

#### **Framework Europeo delle Competenze Imprenditoriali (EntreComp)**

- Area: Idee & Opportunità
  - Competenza: individuare le opportunità
    - Thread: Analizzare il contesto
  - Competenza: Creatività
    - Thread: Sviluppare idee
    - Thread: Sii innovativo
  - Competenza: Visione
    - Thread: Immaginazione
    - Thread: Pensare in modo strategico
- Area: Risorse
  - Competenza: mobilitare gli altri
    - Thread: Ispirare e lasciarsi ispirare
    - Thread: Persuadere
    - Thread: Comunicare in modo efficace
    - Thread: Utilizzare i media in modo efficace

L'EntreComp è stato lanciato per stabilire un quadro di riferimento comune per l'imprenditorialità come competenza. Aiuta i cittadini a sviluppare le proprie capacità, a partecipare attivamente alla società, a gestire la propria vita e carriera e ad avviare iniziative che creino valore. L'imprenditorialità come competenza si applica a tutti i campi della vita. Consente ai cittadini di coltivare il loro sviluppo personale, di contribuire attivamente allo sviluppo sociale, di entrare nel mercato del lavoro come dipendenti o imprenditori e di avviare o ampliare iniziative che possono avere un motivo sociale, culturale o imprenditoriale. Il processo di Branding come modello concettuale è costituito da due dimensioni principali che rispecchiano direttamente la definizione di imprenditorialità come capacità di trasformare le idee in azioni che generano valore per qualcuno diverso da sé stessi – nuove "Idee e opportunità" e brand (messaggi, logo e identità) come "Risorse". Il Branding è Creatività (sviluppare idee creative e propositive), Visione (lavorare verso la propria visione del futuro) e Individuare opportunità (immaginazione e capacità di identificare opportunità per creare valore), ma è anche Mobilitare risorse (raccogliere e gestire le risorse necessarie), la capacità di ottenere il supporto necessario



per ottenere risultati preziosi, conoscenze e abilità su come dimostrare una comunicazione efficace, persuasione, negoziazione e leadership.

Le informazioni e i contenuti di questo modulo sono organizzati in diversi sotto argomenti principali: analisi delle voci, analisi della concorrenza, creazione del logo, creazione dell'identità, presentazione al cliente e finalizzazione. Questi sotto argomenti forniranno le informazioni corrette relative alla strategia di branding, al brief del marchio (dichiarazioni di visione e missione, promessa e valore del marchio, pubblico di destinazione, concorrenti chiave, voce e cultura del marchio, ecc.), Modello di business (il quadro per comprendere il design e testare le ipotesi di business sul mercato) e quali sono le parole chiave associate al tuo marchio. In questo modulo. Gli studenti riceveranno informazioni su come scegliere un nome commerciale appropriato (metafore o concetti descrivono il marchio) e come scegliere l'aspetto del marchio - colori, carattere, ecc. Alla fine di questo modulo, gli studenti avranno l'opportunità di fare un test di autovalutazione sulla loro conoscenza di questo argomento.

In questo modulo, gli studenti potrebbero utilizzare alcuni casi di studio, modelli di ruolo o risultati di mappatura, sviluppati nel quadro ENDURANCE. Alcuni di questi si possono trovare su:

- OCTAGO CORPORATION – un gruppo di appassionati ha deciso di spostare il proprio hobby verso la sfera commerciale attraverso la start-up OCTAGO. Per saperne di più: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE Case Study SK Octago.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Case_Study_SK_Octago.pdf);
- La storia di Domenico Fioravanti, co-fondatore di Akron, leader nel settore dell'abbigliamento sportivo per l'acqua, l'azienda Akron lancia un'innovativa linea di prodotti in plastica libera (collezione "Save the Planet") e si assicura accordi di sponsorizzazione tecnica per importanti eventi nazionali. Per saperne di più: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE Role Model IT Domenico Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf).

---

## B.8 CREAZIONE DI UN'IMPRESA

### Risultati di apprendimento

L'obiettivo di questo modulo è quello di rendere consapevole lo studente, attraverso le pietre miliari chiave, delle modalità di creazione di un'impresa in un background sportivo. Il campo sportivo, gli atleti e gli sportivi sono inclini all'imprenditorialità, mostrano un maggiore



orientamento imprenditoriale e sono tipicamente dotati di qualità che possono essere capitalizzate, anche nel campo imprenditoriale. Inoltre, la carriera sportiva influisce positivamente anche su altri aspetti relativi all'individuo rilevanti per l'imprenditorialità, come le risorse personali, le relazioni sociali e le reti, nonché le capacità sociali, emotive e di leadership. Dopo aver preso questo modulo, gli studenti capiranno le interconnessioni tra sport e imprenditorialità. Si renderanno conto di quali degli attributi sviluppati e coltivati attraverso lo sport sono utili nell'imprenditorialità. Inoltre, comprenderanno la natura delle idee di business, nonché le loro potenziali fonti e modi per migliorare la loro generazione. Impareranno l'importanza e i potenziali mezzi per testare le idee di business. Gli studenti otterranno le informazioni adeguate relative alle risorse chiave necessarie per sostenere un'idea innovativa o un'opportunità per sviluppare una nuova attività, avviare una nuova impresa o avviare un'impresa sociale, per identificare i principali tipi di reddito per le imprese, le organizzazioni senza scopo di lucro e lo Stato. Impareranno come creare attività di valore con diverse forme (un'impresa, un'impresa sociale, un'organizzazione senza scopo di lucro, ecc.) con diversi assetti di proprietà (società individuale, società a responsabilità limitata, cooperativa), richiedere programmi di sostegno alle imprese pubbliche o private, schemi di finanziamento, sovvenzioni pubbliche o bandi di gara, sviluppare piani aziendali sostenibili o modello di business per un'idea. Infine, impareranno come progettare il loro business futuro, per creare, fornire e catturare valore ai loro clienti e clienti, utilizzando e adattando diversi concetti di modello di business.

### **Livello di classificazione EQF - Livello 3 - 5**

#### **Framework Europeo delle Competenze Imprenditoriali (EntreComp)**

- Area: Idee & Opportunità
  - Competenza: individuare le opportunità
    - Thread: Identificare, creare e cogliere opportunità
    - Thread: Focus sulle sfide
    - Thread: Scopri le esigenze
    - Thread: Analizzare il contesto
  - Competenza: Creatività
    - Thread: Sii curioso e aperto
    - Thread: Sviluppare idee
    - Thread: Definire i problemi
    - Thread: Valore di progettazione
    - Thread: Sii innovativo
- Area: Risorse
  - Competenza: Autoconsapevolezza e autoefficacia

- Thread: Identifica i tuoi punti di forza e di debolezza
  - Thread: Credi nelle tue capacità
- Competenza: Alfabetizzazione finanziaria ed economica
  - Thread: Comprendere i concetti economici e finanziari
- Competenza: mobilitare gli altri
  - Thread: Comunicare in modo efficace
- Zona: Into Action
  - Competenza: Pianificazione e gestione
    - Thread: Sviluppare piani aziendali sostenibili
    - Thread: Gestione dei rischi

L'imprenditorialità è un processo in cui un'opportunità viene identificata, valutata e sfruttata. La capacità di identificare o creare e sfruttare le opportunità è una parte essenziale dei comportamenti imprenditoriali. La creazione di un processo aziendale è costituita da diverse dimensioni che rispecchiano direttamente la definizione di imprenditorialità come la capacità di trasformare le idee in azione: "Alfabetizzazione finanziaria ed economica", "Mobilitazione delle risorse" e "Pianificazione e gestione". Queste competenze aiutano a migliorare le operazioni aziendali, inventare nuovi modelli di business, migliorare la business intelligence o interagire con clienti e stakeholder.

Le informazioni e i contenuti di questo modulo sono organizzati su 3 livelli:

- Impostazione della scena - idee di business (soluzioni di problemi, benefici, ecc.) e opportunità;
- Convalida la tua idea imprenditoriale - test e convalida della mentalità e test delle idee imprenditoriali nella pratica;
- Progetta il tuo progetto - business model canvas (una rappresentazione visiva di un modello di business).

Questo modulo copre alcuni degli aspetti più importanti relativi alla creazione di un'impresa con un background sportivo. Spiega quali degli attributi sviluppati e coltivati con lo sport (come abilità, qualità e altre risorse legate allo sport) sono utili nell'imprenditorialità, come vengono create le idee imprenditoriali, quali sono i loro componenti chiave e come può essere addestrata la capacità di generare idee imprenditoriali. Inoltre, spiega l'importanza di testare le idee di business prima che vengano effettivamente perseguite enfatizzando la mentalità di test e convalida e sottolineando come i test possono essere implementati nella pratica. Infine, introduce il modello di business, un concetto utilizzato per spiegare come funzionerà un'azienda, e fornisce linee guida su come redigere un proprio modello di business. Alla fine di questo

modulo, gli studenti avranno l'opportunità di fare un test di autovalutazione sulla loro conoscenza di questo argomento.

In questo modulo, gli studenti potrebbero utilizzare alcuni casi di studio, modelli di comportamento o risultati di mappatura, sviluppati nel quadro ENDURANCE. Alcuni di questi si possono trovare su:

- La storia di “Digital Nomad” “Velizar Milanov “DigitInk” - una delle migliori agenzie di marketing digitale nella pubblicità digitale per le aziende online. Scopri di più su: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_BG\\_Velizar\\_Milanov.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_BG_Velizar_Milanov.pdf);
- La storia di Domenico Fioravanti, co-fondatore di Akron, leader nel settore dell'abbigliamento sportivo per l'acqua. Per saperne di più: [https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE\\_Role\\_Model\\_IT\\_Domenico\\_Fioravanti.pdf](https://enduranceproject.eu//pdf/ENDURANCE_Role_Model_IT_Domenico_Fioravanti.pdf);

## RACCOMANDAZIONI DAL PILOTAGGIO ENDURANCE

La presente sezione si basa sul pilotaggio ENDURANCE e sarai in grado di leggere e acquisire alcune conoscenze su come la formazione all'imprenditorialità può essere applicata allo sport. In termini di tratti della personalità che coltivano e richiedono, lo sport e l'imprenditorialità hanno molto in comune. Nel corso della loro carriera, atleti e sportivi affrontano una varietà di sfide, che inconsapevolmente insegnano e preparano loro per il mondo dell'imprenditoria. Con questo in mente, in questa sezione sarai in grado di imparare come potresti applicare la formazione imprenditoriale nello sport. Troverai anche alcune best practices, case studies e suggerimenti e trucchi che le organizzazioni partner hanno preparato per ispirarti.

## CONSIGLI

Dal feedback e dalla valutazione ricevuti, il team del progetto ha rivelato che gli studenti sono rimasti stupiti dalla combinazione equilibrata di ENDURANCE di contenuti formativi forniti e case studies/best practices che aiutano a trasformare idee innovative in soluzioni reali. In particolare, hanno mostrato apprezzamento per il numero di corsi, la varietà dei contenuti, la disponibilità di tutti i materiali in 7 lingue e la possibilità di scaricare i corsi. Alcuni di loro avevano precedentemente incontrato materiali simili ma non in una soluzione unica e gratuita. Essendo studenti, non potevano permettersi di pagare singoli corsi sulle competenze che gli imprenditori dovrebbero avere e hanno apprezzato l'apertura e la disponibilità 24 ore su 24, 7 giorni su 7, della piattaforma ENDURANCE OER.



Secondo i partecipanti, l'insegnante/facilitatore ideale su questo argomento è un atleta di successo con una realizzazione aziendale o professionale di successo. Durante il test pilota ci sono stati diversi compiti pratici che i partecipanti hanno risolto con successo discutendo e condividendo le buone pratiche del loro lavoro quotidiano. Inoltre, hanno apprezzato le informazioni ampie e interessanti, il funzionamento conveniente e l'interfaccia amichevole della piattaforma. Le conoscenze e le informazioni acquisite lavorando con la piattaforma e le buone pratiche condivise sono i pensieri di feedback più comuni registrati.

I partecipanti hanno confermato la percezione del team di progetto di obiettivi adatti che possono essere sottoposti ai curricula di allenamento ENDURANCE:

- studenti di IFP in generale;
- Neolaureati e (giovani) aspiranti imprenditori – indipendentemente dalla loro comprensione / conoscenza dell'ambiente sportivo;
- Ex atleti con vocazione imprenditoriale;
- Chiunque abbia un prototipo di idea imprenditoriale e desideri cercare di più sugli elementi essenziali dell'imprenditorialità.

Ogni modulo fornisce molteplici consigli di lettura e collegamenti esterni per ulteriori riferimenti. Se gli studenti sono particolarmente affascinati da uno qualsiasi degli argomenti affrontati dalle risorse di allenamento ENDURANCE, sono invitati a esaminarli per riferimenti più dettagliati e perfezionati.

Per quanto riguarda il concetto di ENDURANCE nel suo complesso, come abbiamo già detto, il team del progetto si è reso conto che si sa poco sulle opportunità derivanti dall'ecosistema generale delle opportunità di doppia carriera. Una conferma che dà spazio a un panorama tutto nuovo di ulteriori idee per supportare la sostenibilità a lungo termine del progetto.

## CASE STUDIES

***Non puoi lasciare che il successo diminuisca il desiderio di essere un vincitore.  
C'è spazio per migliorare in ogni atleta.***

*Lionel Messi*

Per comprendere appieno come l'imprenditorialità può essere combinata con lo sport, come può un atleta trasferirsi da una sfera all'altra e perché l'imprenditorialità è importante nel 21° secolo, abbiamo sviluppato diversi casi di studio. Questi casi di studio presentano esempi di successo dei paesi partner. Speriamo che possano servire da grande ispirazione per te.

<b>Caso di studio nel campo dell'educazione all'imprenditorialità nello sport</b>	
Autore: IHF	
Nome del programma educativo	Micro Learning Entrepreneurship for Athletes – MLEA, progetto internazionale co-finanziato dal programma E+ nell'ambito dell'azione SPORT
Istituzione capofila	La partnership è composta da: Zagreb School of Economics and Management as Applicant (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) e EUSA Institute (SLO).
Sito web	<a href="https://www.mlea.eu/about">https://www.mlea.eu/about</a>
Modulo di consegna	<input type="checkbox"/> In presenza
	<input type="checkbox"/> Online
	<input checked="" type="checkbox"/> Ibrido
Opzioni di iscrizione	<input checked="" type="checkbox"/> Gratuito
	<input type="checkbox"/> A pagamento
Concentrarsi esplicitamente sull'imprenditorialità è sport	<input checked="" type="checkbox"/> Sì
	<input type="checkbox"/> No
Periodo	Disponibile attraverso la piattaforma OER del progetto
Disponibile in	Lingua inglese
Principali temi affrontati	Curriculum modulari sull'imprenditorialità
Riconoscimento ottenuto	n/d
Consigliato dal team ENDURANCE	I partner del progetto, provenienti da Croazia, Germania, Serbia, Slovenia, Svezia e Bosnia-Erzegovina, hanno deciso di intraprendere questo progetto e affrontare un evidente divario nella formazione imprenditoriale per gli atleti (nei paesi partner e a livello dell'UE in generale) che è adeguato per gli atleti che affrontano questioni

	<p>contemporanee, ad esempio l'equilibrio tra sport e istruzione e carriera lavorativa. Secondo gli orientamenti dell'UE sulla duplice carriera, gli atleti affrontano sfide per combinare la carriera sportiva con l'istruzione/lavoro. Avere successo ai massimi livelli di uno sport richiede un allenamento intensivo e dedizione. Con tutte le competizioni in patria e all'estero, è difficile conciliare la carriera atletica con le sfide e le restrizioni del sistema educativo e del mercato del lavoro. L'obiettivo principale del progetto è promuovere l'educazione nello sport e attraverso lo sport e sostenere l'attuazione delle linee guida dell'UE sulla duplice carriera degli atleti con lo sviluppo di un curriculum modulare su misura sull'imprenditorialità per gli atleti, arricchito con elementi di gamification e metodologia di micro-apprendimento applicata, e offerto come corso di micro-apprendimento educativo online sull'imprenditorialità sullo spazio di apprendimento / sito web MLEA</p>
Qualsiasi altro commento pertinente	

<b>Case study nel campo dell'educazione all'imprenditorialità nello sport</b>	
Autore: Associazione bulgara per lo sviluppo dello sport	
Nome del programma educativo	Corso in innovazione e imprenditorialità nelle organizzazioni sportive online
Istituzione capofila	Istituto Cruyff
Sito web	<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>
Modulo di consegna	<input type="checkbox"/> In presenza
	<input checked="" type="checkbox"/> Online
	<input type="checkbox"/> Ibrido
Opzioni di registrazione	<input type="checkbox"/> Gratuito
	<input checked="" type="checkbox"/> A pagamento
Concentrarsi esplicitamente sull'imprenditorialità è sport	<input checked="" type="checkbox"/> Sì
	<input type="checkbox"/> No

Periodo	11 ottobre 2022
Disponibile in	Lingua inglese
Principali temi affrontati	<p>Fornire ai partecipanti conoscenze e strumenti nella gestione dell'innovazione e nel processo imprenditoriale delle istituzioni sportive.</p> <p>Questo corso si propone di fornire ai partecipanti una panoramica dei principali concetti e pratiche per il successo nelle organizzazioni sportive.</p>
Riconoscimento ottenuto	Certificato per il corso in innovazione e imprenditorialità nelle organizzazioni sportive dell'Istituto Johan Cruyff.
Consigliato dal team ENDURANCE	<p>L'ambiente economico e sociale è estremamente dinamico e volatile, la creazione di nuove imprese o l'implementazione di costanti innovazioni rappresentano ormai una chiara necessità più che un'opportunità.</p> <p>Questo corso esaminerà i principali concetti di imprenditorialità e innovazione, utilizzando le metodologie attuali e affrontando la vera casistica delle istituzioni sportive.</p>
Qualsiasi altro commento pertinente	Il programma è rivolto a chiunque desideri integrare la propria formazione con un corso specializzato che introduce gli elementi di innovazione e imprenditorialità nel campo dello sport.

<b>Case study nel campo dell'educazione all'imprenditorialità nello sport</b>		
Autore: Associazione sportiva di Parenzo		
Nome del programma educativo	Gestione aziendale nello sport (studio universitario)	
Istituzione capofila	Collegio universitario PAR	
Sito web	<a href="https://par.hr/en/par/">https://par.hr/en/par/</a>	
Modulo di consegna	<input checked="" type="checkbox"/>	In presenza
	<input type="checkbox"/>	Online
	<input type="checkbox"/>	Ibrido
Opzioni di iscrizione	<input type="checkbox"/>	Gratuito
	<input checked="" type="checkbox"/>	A pagamento
	<input checked="" type="checkbox"/>	Sì

Concentrarsi esplicitamente sull'imprenditorialità è sport	No
Periodo	Ottobre, 2022
Disponibile in	Lingua croata
Principali temi affrontati	<p>Lo studio professionale laureato specializzato Sports Management si basa sull'acquisizione di competenze applicabili nella pratica manageriale, come lo sviluppo del pensiero critico, la leadership e il lavoro di squadra, la generazione di nuove idee di business, l'applicazione di strumenti digitali e abilità comunicative nello sport.</p> <p>Scegliendo il campo di studi di Gestione delle piccole e medie imprese, gestione finanziaria o gestione dello sport, gli studenti del secondo anno di studi si concentrano sull'acquisizione di competenze specifiche per una determinata area di business.</p> <p>Il campo di studio della gestione dello sport è adattato all'acquisizione di competenze manageriali per la gestione delle organizzazioni sportive.</p>
Riconoscimento ottenuto	Al termine degli studi, si ottiene il titolo di <b>specialista professionale in economia</b>
Consigliato dal team ENDURANCE	Oggi, lo sport e l'imprenditorialità sono significativamente collegati. Acquisendo competenze nello sport, può certamente essere applicato al business. Lo studio è finalizzato all'esperienza reale dal mondo delle imprese, ed è qui che il valore aggiunto è visibile.
Qualsiasi altro commento pertinente	Come contatti, conoscenze o networking vengono creati durante la carriera sportiva ... Lo stesso, insieme a un'istruzione di qualità, può essere di grande aiuto quando si avvia un'impresa.

<b>Case study nel campo dell'educazione all'imprenditorialità nello sport</b>	
Autore: Università di Scienze Applicate della Carelia	
Nome del programma educativo	<b>Il percorso del calciatore 90cr</b>
Istituzione capofila	Università di Scienze Applicate di Haaga-Helia
Sito web	<a href="https://www.haaga-helia.fi/fi/jalkapalloilijan-opintopolku">https://www.haaga-helia.fi/fi/jalkapalloilijan-opintopolku</a>





Modulo di consegna	<input checked="" type="checkbox"/>	In presenza
	<input type="checkbox"/>	Online
	<input type="checkbox"/>	Ibrido
Opzioni di iscrizione	<input type="checkbox"/>	Gratuito
	<input checked="" type="checkbox"/>	A pagamento
Concentrarsi esplicitamente sull'imprenditorialità è sport	<input checked="" type="checkbox"/>	Sì
	<input type="checkbox"/>	No
Periodo	22 agosto	
Disponibile in	Lingua finlandese	
Principali temi affrontati	<p>Il Footballer's Pathway è un programma di formazione e orientamento professionale di 90 crediti, programmato per affiancarsi allo sport professionistico in circa due anni. È anche possibile aderire dopo la fine di una carriera sportiva.</p> <p>Il nucleo del percorso consiste nell'orientamento professionale, nel tutoraggio e in un forte legame tra lavoro e vita privata. Il numero di crediti da completare durante il percorso può essere adattato al singolo e la partecipazione è possibile interamente tramite la formazione virtuale a distanza. Non ci sono quasi lezioni programmate, quindi è possibile studiare interamente secondo il proprio programma.</p> <p>Semestre I: Prepararsi a studiare Semestre II: Competenze aziendali I Semestre III: Competenze aziendali II Semestre IV: Business Development e Innovazione</p>	
Riconoscimento ottenuto	Non una laurea qualsiasi, ma il diritto di fare domanda per uno studente a tempo pieno.	
Consigliato dal team ENDURANCE	È fondamentale avere determinati percorsi di studio per gli atleti perché sappiamo tutti che essere un atleta è un lavoro a tempo pieno. Non possono essere compiuti studi ordinari durante la carriera sportiva. Ma nulla dura per sempre, e nemmeno la carriera sportiva. È importante che l'atleta guardi avanti e oltre la carriera sportiva costruisca un'altra carriera. È molto più facile da fare se c'è una laurea e un piano quando termina la carriera sportiva.	

Qualsiasi commento pertinente	altro	Durante il percorso di studio del calciatore, vengono sviluppate importanti abilità e competenze di base, che forniscono una buona base per ulteriori studi verso una laurea, ad esempio nella laurea Haaga-Helia in Business Administration o Istruttore sportivo. Sono possibili anche altri gradi.
-------------------------------	-------	---

<b>Case study nel campo dell'educazione all'imprenditorialità nello sport</b>		
Autore: IDP		
Nome del programma educativo	Workshop su "Digital & imprenditorialità" per (ex) atleti	
Istituzione capofila	LVenture Group & SKS365	
Sito web	<a href="https://www.digitalinsportstraining.com/">https://www.digitalinsportstraining.com/</a>	
Modulo di consegna	<input type="checkbox"/>	In presenza
	<input type="checkbox"/>	Online
	<input checked="" type="checkbox"/>	Ibrido
Opzioni di iscrizione	<input type="checkbox"/>	Gratuito
	<input checked="" type="checkbox"/>	A pagamento
Concentrarsi esplicitamente sull'imprenditorialità è sport	<input checked="" type="checkbox"/>	Sì
	<input type="checkbox"/>	No
Periodo	Marzo – Maggio 2021	
Disponibile in	Lingua italiana	
Principali temi affrontati	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personal Branding e Comunicazione</li> <li>• Imprenditorialità</li> <li>• Marketing digitale</li> </ul>	
Riconoscimento ottenuto	Certificato	
Consigliato dal team ENDURANCE	Specificamente progettato per cambiare il modo in cui le persone vedono lo sport, il programma offre un percorso formativo "business oriented" con l'obiettivo di acquisire strumenti e conoscenze fondamentali per una nuova sfida professionale.	

		Un'esperienza condensata in 5 workshop in cui i partecipanti (ovvero ex atleti) affrontano gli aspetti del personal branding, della comunicazione digitale, della responsabilità sociale e dell'imprenditorialità legati allo sport e iniziano a delineare un modello di business vincente
Qualsiasi commento pertinente	altro	<p>La formazione intesa come acquisizione di strumenti e competenze per mettere efficacemente in pratica il patrimonio di esperienze acquisite in un'ottica di sviluppo e produzione di valore per la comunità e gli stakeholder.</p> <p>Accrescere le competenze di una persona, in particolare quelle necessarie per soddisfare le esigenze di un mercato del lavoro sempre più competitivo, può contribuire allo sviluppo della cittadinanza attiva e sostenere l'occupabilità.</p>

<b>Case study nel campo dell'educazione all'imprenditorialità nello sport</b>		
Autore: Università Comenius Bratislava		
Nome del programma educativo	Imprenditorialità nello Sport (corso universitario di livello master)	
Istituzione capofila	Università Comenius di Bratislava, Facoltà di Educazione Fisica e Sport	
Sito web	<a href="https://fsport.uniba.sk/">https://fsport.uniba.sk/</a>	
Modulo di consegna	<input checked="" type="checkbox"/>	In presenza
	<input type="checkbox"/>	Online
	<input type="checkbox"/>	Ibrido
Opzioni di iscrizione	<input checked="" type="checkbox"/>	Gratuito
	<input type="checkbox"/>	A pagamento
Concentrarsi esplicitamente sull'imprenditorialità nello sport	<input checked="" type="checkbox"/>	Sì
	<input type="checkbox"/>	No
Periodo	Semestre estivo	
Disponibile in	Lingua slovacca	
Principali temi affrontati	L'obiettivo di questo corso è fornire agli studenti conoscenze pratiche nelle aree specifiche dell'imprenditorialità nello sport. I principali temi	

	affrontati includono lo sport come spazio per condurre l'imprenditorialità; Entità aziendali nel contesto sportivo (industrie, esempi, contesto internazionale); gestione finanziaria delle entità commerciali nello sport (concetti di base, fonti di finanziamento); Assicurazione fiscale, contabile, sanitaria, sociale e pensionistica dell'imprenditore; Gestione delle risorse umane; Marketing nello sport; garantire la sicurezza e la salute sul lavoro; Protezione dei dati personali; ed etica aziendale.
Riconoscimento ottenuto	Parte di un programma di studi di master
Consigliato dal team ENDURANCE	Questo corso è stato progettato per seguire il corso "Introduzione all'imprenditorialità nello sport", quindi offre argomenti più avanzati e specifici che sono estremamente utili per i futuri imprenditori sportivi. Poiché non copre argomenti relativi all'ideazione, alla creazione/scoperta di opportunità né attraversa il processo imprenditoriale, i partecipanti a tale corso dovrebbero avere una precedente esperienza con questi argomenti.
Qualsiasi altro commento pertinente	Al di là della progettazione e dei contenuti dei curricula, i fattori chiave di successo per l'attuazione di questo programma si trovano in: la motivazione e l'impegno degli studenti e dei docenti; dimostrazione delle conoscenze e delle competenze trattate in esempi pratici; e coinvolgimento dei professionisti nel fornire il soggetto.

<b>Case study nel campo dell'educazione all'imprenditorialità nello sport</b>	
Autore: IWS	
Nome del programma educativo	Formación IAD (Instituto Andaluz del Deporte) 2022, "Aprende y descubre nuevas metas" Istituto sportivo andaluso - Programma di formazione 2022 "Impara e scopri nuovi obiettivi"
Istituzione capofila	Instituto Andaluz del Deporte
Sito web	<a href="https://ws226.juntadeandalucia.es/iadformaconti/wordpress/">https://ws226.juntadeandalucia.es/iadformaconti/wordpress/</a>
Modulo di consegna	<input checked="" type="checkbox"/> In presenza
	<input checked="" type="checkbox"/> Online
	<input checked="" type="checkbox"/> Ibrido
Opzioni di iscrizione	Gratuito



	<b>X</b>	A pagamento
Concentrarsi esplicitamente sull'imprenditorialità è sport	<b>X</b>	Sì
		No
Periodo	1° ottobre 2022	
Disponibile in	Lingua spagnola	
Principali temi affrontati	Area 1. Gestione di un'impresa sportiva Area 2. Marketing e sport Area 3. Infrastrutture sportive Area 4. Sport e donne Area 5. Gestione eventi sportivi Area 6. Tecnologia e sport Area 7. Sport adattato e inclusivo Area 8. Media e sport Area 9. Sviluppo sostenibile Area 10. Passaggio dello sport al mercato del lavoro	
Riconoscimento ottenuto	Certificato	
Consigliato dal team ENDURANCE	Il corso offre un programma di formazione sportiva specializzato e vario in quanto copre 41 attività di formazione in aree tematiche come la gestione dello sport, il marketing e lo sport, la comunicazione, lo sviluppo sostenibile, gli eventi sportivi, gli eventi sportivi e femminili, lo sport e le donne, lo sport adattato e inclusivo, la tecnologia, le infrastrutture e la transizione degli atleti nel mercato del lavoro.	
Qualsiasi commento pertinente	altro	Il corso migliora le competenze hard e soft e lo scambio di esperienze nel campo dello sport, favorendo alleanze e lo scambio di conoscenze tra istituzioni nazionali e internazionali.

## RICERCATORI

Associazione bulgara per lo sviluppo dello sport	Bulgaria	Yoanna Dochevska Ivaylo Zdravkov
--	----------	-------------------------------------

Università Comenius di Bratislava, Facoltà di Management	Slovacchia	Marian Holienka Juraj Mikuš Oskar Karlík
IDP SAS	Italia	Riccardo Di Marco
SOLUZIONI WEB INTERNET	Spagna	Roberta Albertazzi Maria Cristina Scarano
IHF, INSTITUT DE HAUTE FORMATION AUX POLITIQUES COMMUNAUTAIRES ASBL	Belgio	Lorenzo Costantino
Università di Scienze Applicate della Carelia	Finlandia	Harri Mielonen Satu Mustonen Anne Ryhänen
Associazione sportiva di Parenzo	Croazia	Irena Šker Aleksandar Beaković Verica Mance
Súkromná stredná športová škola	Slovacchia	Silvia Jakobova Slavomir Abrahamovsky





## DISCLAIMER

Questo rapporto costituisce uno dei risultati del progetto "ENDURANCE" guidato dalla Comenius University Bratislava, cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea.

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Per qualsiasi commento su questo rapporto, si prega di contattare BSDA: [info@bulsport.bg](mailto:info@bulsport.bg)

Questa relazione utilizzai materiali di tutti gli eventi del progetto e le nostre informazioni pubbliche.

© ENDURANCE, Università Comenius di Bratislava, 2022

Riproduzione autorizzata con citazione della fonte.

