

# **CURSO**

# MARKETING **DEPORTIVO**





Más Información

O 093 947 5670

# Presentación y Objetivo:

Introducir a los participantes en principios fundamentales del marketing aplicado al deporte, desde la perspectiva estratégica y táctica, con el fin de que estos puedan entender el impacto que esta filosofía de gestión tiene en la industria del deporte.

## Contenido Programático:

#### MÓDULO 1: EL CONTEXTO DEL MARKETING **DEPORTIVO**

- La industria en cifras: PIB global, sectorial, por disciplina.
- Los actores de la industria del deporte.
- El ecosistema deportivo: roles de cada actor.

# MÓDULO 2: EL NUEVO CONSUMIDOR DEL

- El mercado de la actividad físico corporal, la recreación y el deporte.
- Características del nuevo consumidor.
- Factores que influyen en sus conductas de compra.
- El proceso de decisión de compra del consumidor deportivo.
- El consumidor digital.

# MÓDULO 3: LA EMPRESA DEPORTIVA

- El marketing deportivo como filosofía empresarial.
- La estructura de una empresa deportiva.
- · La unidad económica.
- Las áreas y funciones del negocio deportivo como determinantes de su estructura.

## MÓDULO 4: ESTRATEGIA DE MARKETING

- El concepto producto/mercado: ventajas y beneficios para el cliente.
- La ventaja competitiva.
- La propuesta única de ventas y sus niveles de beneficios.
- Segmentación y posicionamiento.
- El plan de ventas.
- Social media plan.

Solicita este curso privado para tu empresa bajo la Modalidad de tu Preferencia.



#### **Modalidad:**

Virtual



# Dirigido a:

Todas aquellas personas que tengan un emprendimiento o deseen impulsar alguno en el área deportiva.

# Duración:

20 horas



### **Requisitos:**

· Copia de Cédula

(\$)

#### Inversión:

Precio normal: \$135

**Promoción:** Descuento para Estudiantes y Egresados del ISTUL

#### Incluye:

- · Acompañamiento en el proceso de capacitación.
- Certificado de Aprobación con Aval Instituto Superior Tecnológico Libertad.

# MÓDULO 5: ADMINISTRACIÓN DE LOS INGRESOS GENUINOS.

- ¿Qué son los ingresos genuinos?
- Dualidad "Fuentes vs. Formas de producto".
- El patrocinio como fuente de generación de ingre-SOS.
- Los negocios de una marca.
- Publicidad como producto para el anunciante.
- Monetización digital de la experiencia de los fans.
- Los programas de fidelización y administración de relaciones con el cliente.







