

HERRAMIENTAS DE GESTIÓN PARA ENTIDADES DEPORTIVAS

Desde **Kirolaren Euskal Eskola** en colaboración con **GSIC powered by Microsoft** queremos ofrecer la oportunidad de ampliar los conocimientos acerca de la oferta del mercado de innovación tecnológica aplicada a las diferentes áreas de la industria del deporte.

Hemos diseñado una serie de 4 webinars en escenarios de la gestión de entidades deportivas, estadios inteligentes, media y retransmisiones en directo, rendimiento de los y las deportistas.

Durante estas sesiones podréis conocer de primera mano las soluciones más innovadoras desarrolladas por los y las socios del GSIC y explorar las oportunidades que ofrecen para avanzar en los procesos de transformación digital.

El próximo **viernes 4 de junio** a las 10:00 os invitamos a nuestro primer webinar sobre **Herramientas de gestión para entidades deportivas** en donde cuatro socios del GSIC hablarán sobre soluciones y procesos para lograr la optimización de toma de decisiones.

Clubet: es la aplicación que digitaliza el deporte. Es una herramienta que ayuda a las entidades deportivas y a las administraciones públicas a gestionarse y relacionarse de forma más eficaz. Agiliza la solicitud y justificación de subvenciones, minimizando errores y facilitando la tarea tanto a la administración como al club. Digitaliza los clubes, haciendo todos los trámites de manera online y automatizada.

Sports Alliance: su misión es personalizar el deporte para cada aficionado y aficionada, actual y futura ya que son el mayor activo de un club. Las organizaciones deportivas se ven limitadas a seguir siendo pequeñas y medianas empresas que no pueden expandirse para conseguir beneficios a gran escala; reconocer, anticipar y recompensar a las y los aficionados individuales y crear experiencias personales es todo un reto

Levearde: es la plataforma de referencia en gestión de federaciones y competiciones. Toda la tecnología necesaria para la administración e inscripción de equipos y jugadores y jugadoras, calendarios, clasificaciones, sanciones, arbitrajes, cobros y pagos online, patrocinadores y patrocinadoras, publicación. Además de la administración ofrecemos la publicación de los contenidos en una página web y en aplicaciones móviles nativas para los y las jugadoras y aficionados y aficionadas.

Shibily: Desarrollan negocios digitales relacionados con el mundo del entretenimiento. Unen tecnología con know-how en estructuración de negocios, armando go-to-market plans y ayudando a ejecutarlos de acuerdo a la estrategia. El entretenimiento en todas sus dimensiones es su fuerte.

¡Te esperamos!

INSCRIPCIONES	A través del proceso de inscripción on-line de la página web de Kirolaskola https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/escuela-vasca-del-deporte/ - Clickar en el siguiente enlace: Inscripción, y seguir los pasos que se indican. - Dudas/consultas relacionadas con el proceso de inscripción: en el nº de teléfono 944032866 Fecha límite de inscripción: 03/06/2021
NÚMERO DE PLAZAS	100 personas por día de formación.
PRECIO	Actividad gratuita

KIROL-ERAKUNDEAK KUDEATZEKO TRESNAK

Kirolaren Euskal Eskolan, GSIC powered by Microsoft-ekin lankidetzan, kirol-industriaren arlo guztiei aplikatutako berrikuntza teknologikoaren merkatuaren eskaintzari buruzko ezagutzak zabaltzeko aukera eskaini nahi dizuegu.

4 webinar diseinatu ditugu kirol-erakundeek kudeaketako agertokietan, estadio adimendunetan, ertainean eta zuzeneko emankizunetan, kirolarien errendimenduan.

Saio horietan, zuzenean ezagutu ahal izango dituzue GSICeko kideek garatutako irtenbide berritzaileenak, eta eraldaketa digitaleko prozesuetan aurrera egiteko eskaintzen dituzten aukerak aztertu ahal izango dituzue.

Datorren ostiralean, **ekainak 4**, goizeko **10: 00etan**, **Kirol-erakundeentzako kudeaketa-tresnei buruzko** gure lehen webinarera gonbidatzen zaituztegu. Bertan, GSICeko lau bazkidek erabakiak ahalik eta hobekien hartzeko irtenbideei eta prozesuei buruz hitz egingo dute.

Club: kirola digitalizatzen duen aplikazioa da. Kirol-erakundeek eta administrazio publikoei modu eraginkorragoan kudeatzen eta harremanetan jartzen laguntzen dien tresna da. Diru-laguntzen eskaera eta justifikazioa arintzen ditu, akatsak minimizatuz eta administrazioari zein klubari lana erraztuz. Klubak digitalizatzen ditu, eta izapide guztiak online eta automatizatuta egiten ditu.

Sports Alliance: haien egitekoa da kirola pertsonalizatzea zale, egungo eta etorkizuneko bakoitzarentzat, klub baten aktiborik handiena baitira. Kirol-erakundeek enpresa txiki eta ertainak izaten jarraitu besterik ez dute egiten, eta ezin dira zabaldu eskala handiko etekinak lortzeko; banakako zaleak aitortzea, aurreratzea eta saritzea eta esperientzia pertsonalak sortzea erronka handia da.

Levearde: federazioen eta lehiaketen kudeaketarako erreferentziatzeko plataforma da. Taldeak eta jokalariek administratzeko eta inskribatzeko behar den teknologia guztia, egutegiak, sailkapenak, zehapenak, arbitrajeak, on line kobrantzak eta ordainketak, babesleak, argitalpena. Administrazioaz gain, web orri batean eta jokalaria eta zaleentzako aplikazio mugikorretan edukiak argitaratzea eskaintzen dugu.

Shibily: entretenimenduaren munduarekin lotutako negozio digitalak garatzen dituzte. Teknologia negozioen egituraketan know-how-ekin lotzen dute, goto-market plans armatzen dute eta estrategiaren arabera gauzatzen laguntzen dute. Entretenimendua, dimentsio guztietan, gogorra da. Zain gaude!

IZEN-EMATEAK	Kirolaskolako web orrialdearen izen-emate prozeduraren bidez www.kirolaskola.net. - Ondorengo esteka sakatu: Izen-emateak, eta jarraitu urratsak. - Izen-emate prozesuarekin egon daitezkeen zalantzak argitzeko: 944032866 telefono zenbakian edo kirolaskola@euskadi.eus helbide elektronikoan. Izena emateko azken eguna: 2021/06/03
TOKI KOPURUA	100 pertsona prestakuntza-egun bakoitzeko.
PREZIOA	Doako jardura

ETENGABEKO PRESTAKUNTZA PROGRAMA 2021