

**ALLEGATO - PIANO DIDATTICO E SCHEDA INFORMATIVA****PIANO DIDATTICO**

<b>TITOLO</b>	<b>SPORTOUR- MANAGEMENT DELLO SPORT PER LO SVILUPPO DI ECOSISTEMI TERRITORIALI SOSTENIBILI</b> <i>SPORT EVENTS MANAGEMENT FOR SUSTAINABLE TERRITORIAL ECOSYSTEMS DEVELOPMENT</i>
<b>N. EDIZIONE</b>	1
<b>LINGUA</b>	italiano e inglese
<b>DIPARTIMENTO DI AFFERENZA</b>	Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture straniere e Dipartimento di Scienze Aziendali
<b>DIRETTORE</b>	Federica Burini
<b>COMMISSIONE DEL CORSO DI PERFEZIONAMENTO:</b>	La commissione è interdisciplinare e comprende: Federica Burini, Daniela Andreini, Stefano Bastianon, Antonio Borgogni, Corrado Del Bò, Francesco Lo Monaco, Lorenzo Migliorati, Elisavet Argyro Manoli, Mabel Giraldo, Marco Tononi, Emanuele Garda
<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	<p>Il corso di perfezionamento si pone l'obiettivo generale di <b>fornire nuove competenze trasversali e interdisciplinari sul management degli eventi e dello sport finalizzato allo sviluppo di ecosistemi di innovazione territoriale</b> legati ai sistemi produttivi e industriali, così come alle realtà associative e sociali presenti.</p> <p>Gli obiettivi formativi specifici sono legati allo sviluppo delle competenze inerenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. STRATEGIE E MANAGEMENT DELLO SPORT:</b> la capacità di saper verificare la fattibilità e la presentazione delle idee progettuali relative a eventi sportivi, conoscere le fonti e le differenti modalità di finanziamento. Saper sviluppare eventi ed iniziative sportive (online, offline ed integrati) significa sviluppare network e contatti abilitanti, così come capacità relazionali, di vendita, di negoziazione e di mediazione sono necessarie e vitali nello sport management. Inoltre, nell'organizzazione degli eventi di qualsiasi natura, i manager devono gestire una folta rete di relazioni e persone, è importante che i partecipanti conoscano le leve di gestione delle risorse umane e delle relazioni personali e di business, così come saper gestire il tempo attraverso la pianificazione, la programmazione e l'esecuzione.</li> <li><b>2. SOSTENIBILITA', INCLUSIONE E ECOSISTEMI TERRITORIALI:</b> i corsisti acquisiranno competenze nell'analisi delle modalità di coordinamento di diversi attori territoriali, coinvolti nell'organizzazione degli eventi, mediante l'avvio di processi di consultazione, ascolto e confronto, volti al raggiungimento di un obiettivo condiviso di sviluppo territoriale in ottica di sostenibilità. Capacità di ideare eventi sportivi a basso impatto ambientale, capaci di avviare modelli virtuosi di sviluppo sostenibile dei territori. Inoltre, acquisiranno la capacità di sviluppare eventi dalla forte valenza inclusiva, capaci di coinvolgere le diverse abilità e di generare sviluppo sociale e culturale, anche in ottica turistica.</li> <li><b>3. COMUNICAZIONE E MARKETING DEGLI EVENTI:</b> attraverso l'incontro e lo sviluppo dei progetti specifici, i corsisti apprenderanno l'importanza della comunicazione a più livelli (personale, di comunità, di team, ed organizzativa) ed i tool più importanti per la divulgazione di messaggi e promozioni online e di guerrilla marketing, anche mediante l'uso dei Social Media.</li> </ol>
<b>SBOCCHI OCCUPAZIONALI</b>	Il Corso di Perfezionamento risponde all'esigenza di formare nuove figure professionali utili nel sistema imprenditoriale per l'organizzazione di eventi sportivi e di sponsorship,

	<p>che abbiano la visione di sviluppare ecosistemi territoriali in prospettiva reticolare e sostenibile:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sport event manager</li> <li>- e-sport manager</li> <li>- social media manager per eventi</li> <li>- event manager</li> <li>- project manager per eventi</li> </ul>																																								
<p><b>PIANO DIDATTICO E DESCRIZIONE DEI SINGOLI INSEGNAMENTI</b></p>	<p>Il corso si sviluppa attorno a <b>3 principali ambiti tematici</b> (HUB):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. STRATEGIA E MANAGEMENT DELLO SPORT</li> <li>2. SOSTENIBILITA', INCLUSIONE E ECOSISTEMI TERRITORIALI</li> <li>3. COMUNICAZIONE E MARKETING DEGLI EVENTI</li> </ol> <p>Ogni HUB sarà articolato in <b>diversi moduli didattici</b> (da 5 ore ciascuno) che prevedono lezioni frontali tenute da docenti UNIBG e visiting professor provenienti da centri di ricerca, università e realtà imprenditoriali con expertise nello sport ed event management.</p> <p>Il metodo di apprendimento sarà basato sul <b>Challenge Based Learning</b> (CBL), un approccio formativo che dà forma a programmi aperti e flessibili grazie all'adozione di metodologie student-oriented che seguono tecniche di apprendimento collaborativo (Barkley, Cross, Major, 2004). Ne consegue che gli studenti diventano i principali protagonisti di una didattica transdisciplinare dove la loro elaborazione e partecipazione attiva contribuiscono allo sviluppo di nuove soluzioni a problemi reali provenienti dalla società in cui vivono.</p> <p>Al fine di garantire il rispetto di tale approccio CBL, il Corso di Perfezionamento prevede l'organizzazione di alcuni momenti di coinvolgimento degli attori pubblici e privati del territorio:</p> <p>Il corso prevede <b>n. 350 ore di attività</b> per un totale di <b>14</b> crediti formativi universitari, ed è così articolato:</p> <p style="padding-left: 40px;">120 ore di <b>attività didattiche:</b></p> <p style="padding-left: 80px;">75 ore <b>lezione frontale in presenza</b> + 45 ore <b>didattica a distanza DAD</b></p> <p style="padding-left: 40px;">180 ore di <b>lavoro individuale</b></p> <p style="padding-left: 40px;">50 ore <b>project work</b> e prova finale</p> <p>La prova finale orale è volta all'accertamento delle competenze acquisite e alla maturazione dei CFU previsti; alla prova finale è attribuito un giudizio.</p> <table border="1" data-bbox="435 1514 1493 2024"> <thead> <tr> <th>Insegnamenti</th> <th>SSD</th> <th>ORE TOTALI</th> <th>ORE AULA</th> <th>DAD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5"><b>1. STRATEGIA E MANAGEMENT DELLO SPORT</b></td> </tr> <tr> <td>Event e Sport Management</td> <td>SECS-P/08</td> <td>15</td> <td>10</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Pianificazione e Programmazione degli eventi</td> <td>SECS-P/08</td> <td>15</td> <td>10</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Sponsorship e finanza</td> <td>SECS-P/09</td> <td>15</td> <td>10</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td colspan="5"><b>2. SOSTENIBILITA', INCLUSIONE E ECOSISTEMI TERRITORIALI</b></td> </tr> <tr> <td>Governance dello sport ed ecosistemi territoriali sostenibili</td> <td>M-GGR/01, M-GGR/02, SPS/08, ICAR/20</td> <td>20</td> <td>15</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Eventi sportivi, etica e sostenibilità</td> <td>M-EDF/01, IUS/20</td> <td>15</td> <td>10</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	Insegnamenti	SSD	ORE TOTALI	ORE AULA	DAD	<b>1. STRATEGIA E MANAGEMENT DELLO SPORT</b>					Event e Sport Management	SECS-P/08	15	10	5	Pianificazione e Programmazione degli eventi	SECS-P/08	15	10	5	Sponsorship e finanza	SECS-P/09	15	10	5	<b>2. SOSTENIBILITA', INCLUSIONE E ECOSISTEMI TERRITORIALI</b>					Governance dello sport ed ecosistemi territoriali sostenibili	M-GGR/01, M-GGR/02, SPS/08, ICAR/20	20	15	5	Eventi sportivi, etica e sostenibilità	M-EDF/01, IUS/20	15	10	5
Insegnamenti	SSD	ORE TOTALI	ORE AULA	DAD																																					
<b>1. STRATEGIA E MANAGEMENT DELLO SPORT</b>																																									
Event e Sport Management	SECS-P/08	15	10	5																																					
Pianificazione e Programmazione degli eventi	SECS-P/08	15	10	5																																					
Sponsorship e finanza	SECS-P/09	15	10	5																																					
<b>2. SOSTENIBILITA', INCLUSIONE E ECOSISTEMI TERRITORIALI</b>																																									
Governance dello sport ed ecosistemi territoriali sostenibili	M-GGR/01, M-GGR/02, SPS/08, ICAR/20	20	15	5																																					
Eventi sportivi, etica e sostenibilità	M-EDF/01, IUS/20	15	10	5																																					

Diritto dello sport, interculturalità e inclusività	IUS/14 M-PED/03	10	5	5
<b>3. COMUNICAZIONE E MARKETING DEGLI EVENTI</b>				
Digital Marketing e branding	SECS-P/08	10	5	5
Advertising & Social Media	SECS-P/08; SPS/08	10	5	5
Esports management	SECS-P/08	10	5	5
<b>Totale attività didattica</b>		<b>120</b>	<b>75</b>	<b>45</b>
<b>Project work e prova finale</b>		<b>50</b>		
<b>Formazione individuale</b>		<b>180</b>		
<b>TOTALE</b>				

Descrizione dei contenuti dei singoli insegnamenti

### 1. STRATEGIA E MANAGEMENT DELLO SPORT

#### **Event & Sport Management**

L'obiettivo del modulo è quello di comprendere le leve strategiche ed operative che sono alla base del *business multisided* degli eventi e dello sport. Inoltre, si introdurranno temi relativi ai valori, missioni ed obiettivi che sottendono l'organizzazione di eventi ed attività di intrattenimento ricreative legate soprattutto all' sport e all'esports. Temi quali business model, customer journey, customer experience, pianificazione, programmazione e pricing strategies saranno al centro di casi di studio ed esercitazioni in laboratorio. Alla fine del modulo i partecipanti dovranno sviluppare un business plan per un evento specifico.

#### **Pianificazione e programmazione degli eventi**

In questo modulo gli studenti svilupperanno il business plan di un evento specifico declinandolo in obiettivi ed attività più operative di organizzazione e pianificazione delle attività e delle risorse. Saranno inoltre sperimentati sul campo la capacità di lavorare in gruppo e lo sviluppo di soft skill, come la leadership, la gestione del tempo, l'organizzazione del lavoro in ambienti online ed offline sono alcune delle competenze che questo modulo si propone di potenziare. Inoltre, i partecipanti apprenderanno l'utilizzo di diverse piattaforme e applicazioni per la gestione dei team.

#### **Sponsorship e finanza**

Questo modulo riguarderà la conoscenza di diverse tipologie di sponsorship (financial, in-kind, promotional and media sponsorship) e la loro applicazione concreta. Gli studenti apprenderanno come targettizzare gli sponsor, raggiungerli e creare offerte su misura per gli sponsor. Apprenderanno inoltre come pensare agli sponsor come tipologia particolare di clienti e quindi sviluppare sponsorship kit personalizzati sulla tipologia di visibilità ricercata nell'evento.

### 2. SOSTENIBILITA', INCLUSIONE E ECOSISTEMI TERRITORIALI

#### **Governance dello sport ed ecosistemi territoriali sostenibili**

In questo modulo gli studenti svilupperanno conoscenze e competenze sull'analisi territoriale e sull'identificazione degli attori sociali istituzionali, nonché sulle metodologie per il loro coinvolgimento al fine di proporre una co-progettazione in chiave sostenibile degli eventi sportivi al fine di creare ecosistemi territoriali di innovazione. In questo modulo gli studenti affrontano l'analisi degli eventi sportivi come fenomeni da analizzare in chiave sistemica e transdisciplinare, dal momento che attivano processi sociali, ambientali, economici, urbanistici, che necessitano di una analisi spazio-temporale al fine di ridurre gli impatti sui territori e sulle comunità e al

	<p>fine di considerarli come volano di progettazione territoriale sostenibile, anche in ottica turistica.</p> <p><b>Eventi sportivi, etica e sostenibilità</b>          In questo modulo i corsisti acquisiscono le competenze utili per ideare eventi sportivi a basso impatto ambientale, capaci di avviare modelli virtuosi di sviluppo sostenibile dei territori. Al contempo, essi possono valutare l'opportunità di riconvertire eventi già esistenti ad un nuovo modello di organizzazione capace di avviare percorsi di etica degli eventi e delle manifestazioni.</p> <p><b>Diritto dello sport, interculturalità e inclusività</b>          In questo modulo gli studenti affrontano alcune basi relative al diritto dello sport a livello europeo e al tema dell'inclusività e della partecipazione degli atleti nelle competizioni sportive, in modo critico a seconda di questioni di genere, economiche, culturali. Inoltre essi affrontano il tema dell'inclusività nello sport, intesa nelle sue molteplici prospettive, quale fenomeno utile a ridurre le barriere esistenti tra diversità di natura fisica, psico-fisica, economica, sociale e culturale. Si affrontano le potenzialità degli eventi sportivi nell'avviare processi di inclusione sociale e di perseguimento di obiettivi di rigenerazione dei territori contro le disuguaglianze.</p> <p><b>3. COMUNICAZIONE E MARKETING DEGLI EVENTI</b></p> <p><b>Digital Marketing &amp; Branding</b>          I numerosi strumenti di digital marketing e di digital communication saranno integrati in una visione e framework univoco. Questo modulo permetterà agli studenti di sintetizzare e far convergere in una unica prospettiva le numerose attività di comunicazione e marketing digitale in grado di interfacciarsi con i diversi target del business (es. sportivi, spettatori, partecipanti, sponsor, istituzioni ed associazioni). Specifiche tecniche di branding e di comunicazione online ed offline saranno sviluppate per seguire i touch point specifici.</p> <p><b>Advertising &amp; Social Media</b>          In questo modulo verranno approfondite le tecniche e gli strumenti per comporre contenuti efficaci per i diversi social network (Facebook, Instagram, LinkedIn, ecc). Gli studenti apprenderanno a conoscere i vari canali social come strumento per promuovere e aumentare la lead generation che sottostanno all'impostazione di una strategia e di un social media plan. Inoltre, verranno approfondite le tecniche e gli strumenti per l'impostazione di campagne pubblicitarie attraverso i social network (Facebook, Youtube, Instagram, LinkedIn, ecc). Gli studenti apprenderanno a conoscere i vari canali social come strumento per promuovere e aumentare le vendite e le regole che sottostanno all'impostazione di campagne pubblicitarie sui social media.</p> <p><b>Esports management</b>          I partecipanti avranno anche l'opportunità di esplorare la cultura degli esports, il suo pubblico e la sua base di fan, nonché una varietà dei generi di gioco attuali più popolari. Inoltre apprenderanno come muoversi all'interno del business degli esports, interfacciandosi con comunità di giocatori professionisti ed i loro fans e sviluppando piani di marketing digitale per eventi di esports, nonché studiare la normativa ad oggi vigente in divenire.</p>
<b>POSTI DISPONIBILI:</b>	Max: 30                      Min: 14

<b>REQUISITI D'AMMISSIONE:</b>	<p><b>Laurea triennale</b> o magistrale a ciclo unico (D.M. 270/204 – D.M. 509/199 - vecchio ordinamento) o altro titolo conseguito all'estero, riconosciuto idoneo in base alla normativa vigente.</p> <p><b>Conoscenza lingua inglese livello B1</b></p> <p><i>Ai laureandi in difetto della sola prova finale è consentita l'iscrizione con riserva purché il titolo sia conseguito entro tre mesi dall'avvio del corso</i></p>
<b>ALTRI SOGGETTI AMMISSIBILI</b>	Soggetti privi dei requisiti di accesso richiesti possono iscriversi come UDITORI, senza la possibilità di svolgere la prova finale
<b>CONTRIBUTO DI ISCRIZIONE:</b>	2.300,00 €
<b>CONTRIBUTI DI ISCRIZIONE UDITORI:</b>	1.800,00 €
<b>ALTRI DOCUMENTI</b>	<p>La conoscenza Lingua inglese Livello B1 verrà accertata tramite autocertificazione di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- esame da almeno 5/6 cfu di Lingua inglese nel triennio <i>oppure</i></li> <li>- certificato conoscenza Lingua Inglese Livello B1</li> </ul> <p>In assenza di certificazione la Commissione del corso si riserva la possibilità di effettuare un colloquio di verifica delle conoscenze linguistiche.</p>

## 2) SCHEDA INFORMATIVA

<b>TITOLO:</b>	<b>SPORTOUR- MANAGEMENT DELLO SPORT PER LO SVILUPPO DI ECOSISTEMI TERRITORIALI SOSTENIBILI</b>	
<b>SCADENZE:</b>	Apertura iscrizioni	15/06/2023
	Chiusura iscrizioni	28/11/2023
	Elenco ammessi	05/12/2023
	Immatricolazioni e pagamenti	Dal 05/12/2023 al 12/12/2023
<b>DATA DI AVVIO:</b>	2 febbraio 2024	
<b>MESE DI CONCLUSIONE:</b>	ottobre 2024	
<b>CALENDARIO DELLE LEZIONI:</b>	Le lezioni si svolgeranno il venerdì: dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 18.00 e sabato dalle 9.00 alle 13.00	
<b>SEDE/I DELLE LEZIONI:</b>	Sedi dell'Università degli studi di Bergamo	
<b>DOCUMENTI INTEGRATIVI</b>	Curriculum vitae Dichiarazione livello di inglese (da compilare in fase di pre-iscrizione)	