TECNICO SUPERIORE PER LA PROGETTAZIONE, SVILUPPO E PROMOZIONE DELL'OFFERTA DELLA FILIERA TURISTICA - MANAGEMENT DELLO SPORT - INDOOR E OUTDOOR

Sede: NOVARA – Via Negri

Unità formativa	Argomento	Ore
IL CONTESTO SPORTIVO	Storia dello sport	**40**
	Differenze culturali nello sport	**30**
	Discipline sportive	**32**
MANAGEMENT SPORTIVO	Project management	**40**
	Budgeting	**30**
	Fund raising	**22**
	L'evento sportivo	**46**
	Impiantistica sportiva	**40**
OSPITALITÀ E ACCOGLIENZA ALBERGHIERA IN AMBITO SPORTIVO	Le strutture ricettive e la valutazione del mercato	**20**
	Attività promozionale e scelta dei servizi	**20**
NORMATIVE E REGOLAMENTI	Sicurezza degli eventi sportivi	**20**
	Diritti e contrattualistica dell'ecosistema sportivo	**20**
PSICOLOGIA DELLO SPORT	Sport e sviluppo psicosociale	**30**
	Sport e benessere	**20**
ACCESSIBILITÀ E SOSTENIBILITÀ	Sport for all	**32**
	La sostenibilità di un evento sportivo	**32**
ASPETTI COMUNICATIVI E RELAZIONALI	La comunicazione in pubblico	**36**
	Ufficio stampa e pubbliche relazioni	**32**
	Soft skill & Decision making	**40**

ITS ACADEMY TURISMO PIEMONTE

SEDE LEGALE
TORINO
Via Massena, 20
10128

SEDI OPERATIVE
TORINO
Via Massena, 20
+ 39 011 5516108

Via Carlo Alberto, 22/a
+39 011 5620017

BRA (CN)
Via Monte Grappa, 9
+39 0172 413030

NOVARA (NO)
Via Negri, 2
+39 0321 391777

CODICE FISCALE
97807770017

E-MAIL:
info@its-turismopiemonte.it

SITO WEB:
www.its-turismopiemonte.it

Unità formativa	Argomento	Ore
MARKETING E SPONSORIZZAZIONI	Sport marketing	**40**
	Digital marketing	**36**
	Branding & Sponsorship	**40**
	Gestione dell'immagine societaria e del singolo atleta	**20**
SPORT 4.0	E-Sports & Gaming Il modulo analizza il business degli e-Sports, esplorando le diverse tipologie di gioco, i titoli principali e i relativi modelli di business, con un focus sul comportamento della Generazione Z come target di riferimento. Viene esaminata la filiera economica, mappando i produttori di contenuti, le opportunità per gli investitori e il ruolo dei broadcaster e delle piattaforme streaming per comprendere a fondo la struttura di costi e ricavi. Il percorso definisce infine il gaming come un nuovo paradigma di management sportivo.	**20**
	Laboratorio di design thinking	**36**
AUTOIMPRENDITORIALITÀ	Gestione e finanza societaria	**30**
	Economia dello sport	**30**
CONOSCENZE INFORMATICHE	Uso avanzato Excel	**24**
	Strumenti digitali di collaborazione aziendale	**20**
	Redazione testi e programmi presentazioni	**16**
LINGUA INGLESE	Grammatica	**40**
	Lessico, microlingua e ascolto	**40**
	Conversazione, comprensione e scrittura	**40**
PROJECT WORK	Preparazione elaborato finale Il project work consiste in un progetto concreto agito in contesti reali ben definiti. Sotto la guida del conduttore (docente ITS Academy e/o Tutor aziendale), l'attività prende avvio dalla rappresentazione delle ragioni del progetto, all' interno di un'analisi dei bisogni tesa al raggiungimento di obiettivi e di soluzioni di un problema. Il progetto è organizzato per fasi, dev'essere sviluppato individualmente e consente ai partecipanti di prendere contatto con le principali problematiche organizzative, operative, presenti nel contesto lavorativo e formativo di riferimento. I risultati ottenuti vanno discussi e analizzati per verificarne la validità e la fattibilità. Al termine delle attività, viene redatta una relazione dei risultati e degli obiettivi conseguiti che sarà esposto in sede d'esame finale, costituendo parte integrante della prova orale.	**20**

Unità formativa	Argomento	Ore
ORIENTAMENTO		**21**
SICUREZZA SUL LAVORO		**8**
PARI OPPORTUNITÀ TRA UOMINI E DONNE E NON DISCRIMINAZIONE		**8**
Totale		**1086**