



Community Managers en el Deporte

Curso a distancia por medio del Aula Virtual de Invicto Academics, donde los participantes podrán descubrir los conceptos y mejores prácticas para la generación, creación, desarrollo y manejo de comunidades de usuarios por medio de las redes sociales.

Los participantes aprenderán todos los conceptos que envuelven a las principales redes sociales, y como usarlas para generar una comunidad activa alrededor de una Entidad Deportiva (Club, Jugador, Atleta, Marca, Representantes, etc).

Desde las aplicaciones mercadológicas, hasta el estilo de redacción el alumno terminará por ser capaz de definir una estrategia efectiva para administrar su comunidad.

Al finalizar su capacitación recibirá un Diploma por parte de Invicto Academics.

Fecha de Inicio: 27 de Septiembre del 2010

Duración: Dos meses

Modalidad: Educación Online por medio de el Aula Virtual de Invicto Academics

Horario: No limitante, por ser en nuestra Aula Virtual, el alumno podrá tomar sus clases en el horario que más le convenga.

Tutor: Contará con calificado instructor experto en las temáticas requeridas, incluso con presentaciones de experiencia en la cancha real y que ofrecerán a los cursantes operaciones reales en la Invicto Blogs Network.

Inversión: \$2,500.00 MXN

Descuentos especiales para: Estudiantes, Clubes y emprendedores que ya cuenten con una comunidad online

Información: info@invicto.mx



Plan de Estudios

Introducción

Se explicará adecuadamente la idea general del curso, las actividades a realizar, ideas y reflexiones generales para los participantes

Conceptos y Definiciones

En este módulo se explorarán conceptualmente que son las redes sociales, que es un community manager, y algunas otras definiciones de términos de mercadotecnia, branding, y redacción que serán las herramientas fundamentales del community manager.

Facebook

Se explorará a fondo las opciones que ofrece Facebook para conformar una comunidad, sus características, ventajas y desventajas. Se conocerán las diferencias entre un usuario, un grupo, un Fan Page y algunas aplicaciones prácticas para que una entidad deportiva pueda hacer un buen uso de esta plataforma.

Twitter

Se conocerá a fondo esta red social, así como los diferentes conceptos que la envuelven: los tweets, Retweets, y la naturaleza de los mensajes. También se revisará el estilo de redacción y el uso adecuado de hashtags

Sitios Web y Blogs

Se revisará la función actual de los sitios web y blogs en el deporte para formar una comunidad alrededor de los mismos, su integración con redes sociales y la forma de canalizar tráfico hacia los mismo con algunas técnicas SEO.

Otras redes sociales

Se revisarán algunas otras redes sociales de uso y aplicación menor actualmente, pero que cuentan con potencial futuro o que ofrecen algunas interacciones interesantes. Entre ellas podríamos mencionar You Tube, Foursquare, Last.fm, y algunas más.

Generación de Comunidad en el Deporte

Se estudiarán los aspectos necesarios para persuadir a los mercados meta para ligarse, compenetrarse y formar parte de una comunidad. Se realizarán estudios para generar beneficios y comunidades de alto valor para sus miembros.



Generación de contenido

El alumno aprenderá y entenderá la importancia de tener un estilo de redacción, la frecuencia, el uso de material adicional, multimedia, y el manejo de casos para el correcto uso de Derechos Reservados (copyright) y alternativas de Licencias de Uso (creative Commons).

Mercadotecnia, Comunicación y Generación de Marca por medio de una Comunidad

Se hará un análisis exhaustivo de cómo se puede apoyar los objetivos de comunicación, marketing y branding para una Entidad Deportiva. Prácticas comunes, beneficios, ventajas, desventajas, inversiones, ROI, y mucho más.

Modalidad Online

- El alumno que toma su capacitación por medio del Aula Virtual Invicto Academics, entrará en una inercia de estudio e investigación para su aprendizaje por medio de las siguientes herramientas:
- Lecturas Digitales
- Sala de Chat Online
- Foro (para dejar preguntas y compartir experiencias con otros alumnos)
- Mensajería Instantánea: (MSN, Skype)
- Videos
- Podcasts (audio online)
- Artículos y Columnas de referencia
- Referencia Bibliográfica