



EXECUTIVE PROGRAMME
Innovazione & Trasformazione Digitale nel Management Sportivo
Innovation & Digital Transformation (in) Sports Management

Progetto presentato da

 Paolo Carito

Content Partner

N3XT
SPORTS



INTRODUZIONE E OBIETTIVI FORMATIVI

L'attuale contesto economico e sociale rende sempre più importante la capacità di affrontare nuove sfide e implementare "innovazioni" che rappresentano in modo crescente un'esigenza del mercato.

L'industria sportiva, in particolar modo, sta subendo un processo dirompente in cui tutte le procedure e/o i modelli di gestione e di business vengono trasformati grazie alle nuove tecnologie: un processo innovativo che interessa tutti gli aspetti del settore.

Il nuovo corso di innovazione, trasformazione digitale e leadership offerto dalla Scuola dello Sport è stato progettato da prestigiosi e apprezzati dirigenti, professionisti e leader nel campo dell'innovazione e della trasformazione digitale nel settore dello sport.

Secondo i rapporti internazionali, alcuni dei professionisti più richiesti nei prossimi anni saranno legati al campo della tecnologia e dell'innovazione: data analyst, esperti di intelligenza artificiale e machine learning, specialista della trasformazione digitale ...

Questa tendenza influenzerà anche l'industria dello sport che dovrà necessariamente impegnarsi in un processo evolutivo.

Questo corso mira a fornire ai partecipanti una conoscenza pratica e approfondita di come lavorare e sfruttare al meglio le ultime tecnologie utilizzate nello sport (dall'analisi dei dati alla realtà virtuale, dalla blockchain alla geolocalizzazione, ecc...) tenendo conto dell'importanza di applicare le strategie più adeguate per ottenere i migliori risultati possibili.

Questo nuovo paradigma richiede professionisti qualificati in grado di gestire il cambiamento e avere una conoscenza approfondita di ciò che significa innovazione, di quali processi chiave e capacità strategiche siano necessari per avviare processi "disruptive" in riferimento ai vari contesti e situazioni.

Il programma è composto da esperti nazionali ed internazionali sulla trasformazione digitale delle aziende e dell'Industria 4.0, nonché da professionisti inseriti in alcune delle principali organizzazioni sportive.

DESTINATARI

Il Corso si rivolge a target differenti per rendere il più completa possibile l'offerta formativa:

- **Manager sportivi executive, consulenti, funzionari pubblici, addetti e studenti** che ricoprono o aspirano a ruoli di rilievo all'interno di organizzazioni sportive e desiderosi di una specializzazione spendibile nel mondo dello sport;



DESCRIZIONE DEL CORSO

L'intero corso si articola in un verticale denominato "**business**".

Sarà composto da moduli di 4 ore di lezione (ad eccezione del modulo 1 che sarà organizzato in base a quanto spazio si vorrà riservare all'introduzione e concetti chiave dell'industria dello sport).

Saranno organizzati un evento iniziale di presentazione ed uno finale con contestuale presentazione dei workshop dei partecipanti per ogni corso.

Durante ogni lezione saranno proiettate delle slide che ogni partecipante avrà la possibilità di ricevere assieme a una serie di letture consigliate per l'approfondimento dei temi trattati.



PROGRAMMA

CORSO VERTICALE – (“BUSINESS”)

L’Innovazione nell’industria dello Sport

MODULO 1. PRINCIPI DI BUSINESS E TENDENZE FUTURE DEL SETTORE SPORTIVO

- Concetti chiave di business dello sport: stakeholder, innovazione, tecnologia, marketing, ricerca, finanza, organizzazione, eventi, trasformazione, governance e aspetti legali, gestione dei progetti.
- Il ruolo dell’intrattenimento nell’industria sportiva
- Nuovo paradigma di accesso ai contenuti dei media sportivi
- Tendenze future dello sport business
- Localizzazione delle strategie aziendali sportive

MODULO 2. TRASFORMAZIONE DIGITALE

- L’importanza della trasformazione digitale. Di cosa si tratta?
- Trasformazione digitale interna (ottimizzazione dei costi, efficientemente delle attività operative, ...)
- Trasformazione digitale esterna (gestione esperienziale dei fan, monetizzazione digitale, ...)
- Gestione CRM



MODULO 3. STRATEGIA DI BUSINESS DIGITALE

- Marketing digitale (app, web, social ...)
- Il monitoraggio dei social media
- Automatizzazione nel marketing digitale
- Nuovi strumenti per il marketing digitale
- Strategie di marketing digitale
- Strategie di monetizzazione dei contenuti digitali

MODULO 4. NUOVI MEDIA: STRUMENTI, ATTORI E TECNOLOGIE

- I nuovi media e le nuove tecnologie del mondo sportivo
- Tecnologie applicate alla comunicazione sportiva
- Pubbliche relazioni nel nuovo scenario sportivo
- Strategie di comunicazione (interna ed esterna)
- Produzione di contenuti sportivi

MODULO 5. I FAN E LA TECNOLOGIA

- Dal coinvolgimento alla monetizzazione dei fan
- Sviluppo tecnologico e "fan experience"
- Innovazione nelle strategie di monetizzazione dei fan (da off-line a online)
- Data Analytics per il fan
- Gamification dell'esperienza

MODULO 6. INNOVAZIONE NELLE ATTIVITA' OPERATIVE SPORTIVE

- Nuovi flussi di ricavi nel settore sportivo: approcci innovativi e nuovi sbocchi
- Blockchain e IoT (estensione di Internet al mondo degli oggetti e dei luoghi concreti)
- Analisi dei dati nella attività operative
- Strumenti di business innovativi (blockchain, cashless ...)

MODULO 7. STRATEGIE DI INNOVAZIONE NELLO SPORT

- La creazione di una strategia di innovazione
- L'innovazione come strumento per generare un modello di business sostenibile
- Le aree di applicazione dell'innovazione nello sport business (prezzi, costi, ticketing e fan experience)
- Innovazione nel marketing e nella comunicazione

MODULO 8. GLI ESPORTS ED I NUOVI CANALI

- Definizione di e-sports. Le opportunità negli Esports per le Federazioni Sportive
- L'ecosistema E-sports e la sua crescente importanza per lo sport
- Creazione di una nuova frontiera di business: nuovi orizzonti, nuovi target
- Creazione e gestione di un evento E-sports
- Attivazione di accordi di sponsorizzazione e partnership nella dimensione degli E-sports



Coordinamento Executive Programme

Paolo Carito

Consegue una prima laurea in Giurisprudenza presso l'Università degli Studi di Bari e, dopo essersi trasferito a Roma, prosegue i suoi studi con un Master in Comunicazione e Pubbliche Relazioni Europee. A distanza di qualche anno completa il proprio percorso formativo attraverso una seconda laurea specialistica in Economia e Politica delle Relazioni Internazionali presso l'Università LUMSA.

Da settembre 2019 Direttore Sviluppo Strategico, Innovazione, Marketing e Commerciale della Lega Pro (Serie C), è il responsabile per la definizione del piano industriale 2020-2023, il processo di innovazione e trasformazione digitale e la strategia di posizionamento competitivo della lega organizzatrice del terzo campionato italiano di calcio professionistico.

Ricopre parallelamente il ruolo di Health City Advisor del Comune di Chianciano Terme supportando l'Amministrazione Comunale nella definizione delle strategie di sviluppo degli stili di vita sani e nella valorizzazione delle politiche sportive.

E' anche Membro del Comitato Scientifico come Responsabile Sport dell'Osservatorio Nazionale sulla Comunicazione Digitale di PA Social, la prima associazione italiana dedicata alla comunicazione e informazione digitale e Delegato Innovazione di OIES (Osservatorio Italiano Esports), la prima piattaforma B2B di networking, informazione e formazione per gli stakeholder del settore.

Attualmente Docente in Economia dello Sport presso la Luiss Business School e l'Università Luiss Guido Carli, è inoltre cultore della materia Organizzazione e Project Management degli Eventi Sportivi presso la 24 Ore Business School. In aggiunta, affianca all'insegnamento accademico un'intensa attività di conferenziere essendo riconosciuto come uno dei principali esperti in economia, innovazione e politica dello sport.

A caratterizzare le esperienze professionali precedenti è il ruolo di Executive Advisor per lo Sviluppo Strategico, Pianificazione Aziendale e Innovazione in Infront Italy Spa, di Direttore Marketing e Commerciale della squadra di calcio U.C. Sampdoria Spa, e l'esperienza imprenditoriale in Carito & Partners Factory, società di consulenza in ambito sport marketing, produzioni TV e comunicazione.

E' stato Presidente del Comitato Organizzatore di Chianciano Terme Città Europea dello Sport 2019.

Assistenti al coordinamento: **Agostino Piacquadio - Giovanni Marchi**

PR Manager: **Emanuela Perinetti**

Format e Creative Manager: **Massimo Sammito**



Executive Programme's Key Figures:

Mounir Zok

CEO, N3XT Sports (Spagna)

Ex-Direttore di Tecnologia ed Innovazione del Comitato Olimpico degli Stati Uniti

Hisham Shehabi

COO, N3XT Sports (USA)

Ex-Sports Intelligence ed Esports Manager del Comitato Olimpico Internazionale

Motasem El Bawab

Direttore di Trasformazione Digitale, Federazione Internazionale di Volleyball (Svizzera)

Susanne Timosci

Direttrice di Innovazione ed Investimenti, Bundesliga Calcio (Germania)

Lorena Torres Ronda

Direttrice di Alta Prestazione, Philadelphia 76ers NBA (USA)

Massimo Sammito

Founder-CEO Missk Creative Labs (Milano)

Art Director and Concept Designer TV-Multiplatform, Eventi, Comunicazione, Digital



