

Hola a Tod@s

La Asociación del Deporte Español (ADESP) ha concedido a la RFHE unas becas para realizar la formación de Alto Rendimiento Digital.

Alto Rendimiento Digital es un programa formativo o curso para que la comunidad deportiva mejore sus capacidades en digitalización, innovación y tecnología, así como en habilidades, cultura y estrategia de gestión de proyectos.

Ofrece una titulación universitaria de la **Universidad Rey Juan Carlos** que tiene una certificación de **Experto** (para quienes disponen de una formación universitaria previa) o una certificación de **Extensión Universitaria** (para quienes no disponen de dicha formación). Eso significa que, con el único requisito de ser mayor de 16 años, muchos de vosotros podéis acceder a esta formación.

Ya se ha celebrado una primera edición y se va a iniciar en septiembre una segunda edición

Por ello, os adjuntamos más abajo una información bastante completa sobre el curso y os invitamos a que os animéis a cursarla utilizando una de estas becas que sufraga el coste total de la matrícula.

El curso supondrá un compromiso y un esfuerzo para aquellos a los que se les asigne una beca, pero dada la digitalización actual y futura del día a día y del deporte, creemos que es una gran oportunidad.

Aquéllos que estén interesados en optar a una de las becas, debéis completar este [formulario](#).

ATENCIÓN: Es necesario completar una serie de trámites previos a la matrícula en la URJC y el plazo de preinscripción en la Universidad finaliza **el 20 de septiembre de 2024 (improrrogable, incluyendo plazos de subsanación de documentos)**.

En el apartado de la **Entidad a la que se solicita la beca** debéis seleccionar *Federación: Real Federación Hípica Española*.

SOLICITUD BECA

- Inicio del curso **30 septiembre** de 2024.
- Fecha prevista de finalización el **31 de enero** de 2025.

Cualquier duda que tengáis podéis escribir a rantonio@rfhe.com

¿En qué consiste el curso?

La formación supone **380 horas**. Está organizada por asignaturas* (14) que se van abriendo de forma gradual (5 al mes) y cuyos contenidos son de tres tipos:

1. **Formación asíncrona⁽¹⁾**: dispones de una serie de vídeos y actividades individuales que debes visualizar y completar a tu ritmo y en el horario que tú decides. Dedicar el tiempo necesario para ver los vídeos y leer los materiales disponibles, ya que estos serán la base de tu aprendizaje. [Puedes visualizar el contenido con total flexibilidad, a tu propio ritmo y tantas veces como desees](#). Esta parte es obligatoria y, superando esta parte, se puede completar y aprobar la formación (siempre que se alcancen los mínimos establecidos).
 - a) **Video lecciones**: debes ver cada video lección de manera completa (atendiendo al número mínimo de minutos requerido e indicado en cada vídeo). Al finalizar la visualización, debes pulsar en el botón "Fin video lección". Así, la plataforma recogerá esa información y dará la actividad como visualizada/hecha.
 - b) **Contenido interactivo**: debes recorrer todas las pantallas del contenido interactivo de manera que la plataforma guarde esa información. Para alcanzar el 100% de consecución, además de visitar todas las pantallas de contenido debes responder correctamente a las preguntas que se incluyen en la sección interior del contenido interactivo, bajo el título "¿Qué has aprendido?". Puedes responder las preguntas tantas veces como sea necesario hasta responder correctamente. Al finalizar, debes pulsar en el botón "Salir de la actividad". Así, la plataforma recogerá todas tus interacciones y la actividad quedará marcada como completada/hecha.
2. **Formación síncrona**: al mismo tiempo que estudias por tu cuenta las diferentes asignaturas, desde la universidad se organizan sesiones por zoom con los profesores de esas asignaturas, para reforzar y/o solucionar dudas. Estas clases no se graban. Estas sesiones ayudan a consolidar los aprendizajes, pero no son de obligada asistencia (normalmente son en horario de mañana). Algunas de estas clases las imparten expertos en la materia y esas charlas sí serán grabadas y podrás verlas unos días después.
3. **Proyecto Final**: es un trabajo en grupo que se realiza con otros compañeros matriculados, coordinando la colaboración de todos ellos. Este trabajo supone la puesta en práctica de algunos de los conocimientos adquiridos durante el curso. Si bien la participación en el proyecto es MUY RECOMENDABLE, es cierto que no es obligatoria para la superación de la formación.

Además de todo lo que puedes encontrar en la Plataforma de formación, dispones de un "mentor" que se te asigna personalmente para acompañarte durante todo el camino. Además, los mentores están disponibles y podrán atenderte a través del foro todos los viernes en horario de 9-13h para resolver dudas/incidencias.

Sistema de calificación:

Para obtener el título, debéis completar las 14 asignaturas del curso. Asociado a vuestro expediente habrá una calificación para cada asignatura. Para ello, deberá completarse un test final similar al que se ha ido realizando en cada uno de los módulos de cada asignatura que consolida todos los aprendizajes que se esperan obtener de este curso.

Este test se podrá realizar hasta un máximo de 2 veces y la puntuación obtenida hará media con la visualización de los contenidos asíncronos de cada asignatura como puede verse en la siguiente tabla. Para obtener el título, se tiene que alcanzar una calificación mínima de 5 puntos en cada asignatura.

Visualización de la asignatura	Test final de la asignatura	¿Otorga título?	Calificación final de la asignatura
100% = 6 puntos	0-100% = 0-4 puntos	Sí	Mínima: 6 Máxima: 10
80-99% = 4 puntos	25-100% = 1-4 puntos	Sí	Mínima: 5 Máxima: 9
80-99% = 4 puntos	0-24% = 0-0.9 puntos	No	Mínima: 4 Máxima: 4.9
<80% = 0 puntos	0-100% = 0-4 puntos	No	Mínima: 0 Máxima: 4

14 asignaturas*



Big Data



Ciberseguridad



Internet de las cosas



Gestión de equipos



Gestión de clientes



Creación de cultura digital y hábitos



Analítica de datos deportivos



Herramientas Office 365



Metodologías de innovación



Introducción a la transformación digital



Transformación digital en el ámbito deportivo



Marketing digital y comunicación en el entorno deportivo



Innovación tecnológica en el deporte



Técnicas de búsqueda, uso y gestión de la información en el ámbito deportivo

Resumen del contenido de las asignaturas:

1. Big Data: Sumérgete en el mundo del Big Data, aprendiendo sobre la recolección, almacenamiento y procesamiento de grandes volúmenes de datos. Explora las aplicaciones de Big Data en diversos sectores como el deporte y la salud, y comprende los desafíos éticos y la importancia de la visualización de los datos.

2. Ciberseguridad: Conoce los principios de la ciberseguridad, las amenazas comunes y las mejores prácticas para proteger la información. Aprende sobre la importancia de la autenticación de dos factores, la protección de datos y cómo gestionar la seguridad en redes y plataformas digitales.

3. Internet de las cosas: Explora el desarrollo y la implementación de proyectos basados en Internet de las Cosas (IoT), comprendiendo cómo estas tecnologías disruptivas transforman industrias al conectar dispositivos y datos en tiempo real para innovaciones eficientes y efectivas.

4. Gestión de equipos: planificación, organización y comunicación: Desarrolla habilidades para la gestión efectiva de equipos en entornos digitales e innovadores. Aprende sobre planificación, organización y comunicación, y cómo estas capacidades son cruciales para liderar equipos hacia el éxito en proyectos de tecnología e innovación.

5. Gestión del cliente: herramientas centradas en el cliente y comunicación y marketing: Profundiza en la gestión del cliente desde un enfoque centrado en el usuario, utilizando herramientas como CRM para mejorar la experiencia y satisfacción del cliente. Explora estrategias para la retención de clientes y cómo la analítica puede influir en decisiones estratégicas en marketing y ventas.

6. Creación de una cultura digital y hábitos: Descubre cómo los hábitos y la cultura digital pueden transformar el entorno laboral, fomentando la productividad, la seguridad, y la colaboración. Aprende sobre la importancia de la sostenibilidad digital y cómo implementar hábitos efectivos para un futuro digital seguro y productivo.

7. Analítica de datos deportivos: Aprende a utilizar la analítica de datos para mejorar estrategias y decisiones en el deporte, desde optimizar el rendimiento de los atletas hasta incrementar el engagement de los fans mediante el análisis exhaustivo de datos.

8. Herramientas Office 365 y Google: Domina las herramientas esenciales de productividad como Microsoft Office 365 y Google Suite. Aprende a utilizar aplicaciones clave como Excel, Word, PowerPoint, y Google Docs para mejorar la eficiencia en tareas cotidianas y colaborativas.

9. Metodologías de innovación: Introdúctete en las metodologías de innovación como Design Thinking y Lean Startup. Aprende a conceptualizar, idear y prototipar soluciones innovadoras, y cómo estas técnicas pueden ser aplicadas en la gestión de proyectos y el desarrollo de productos.

10. Introducción a la transformación digital: Explora los fundamentos para la transformación digital, sus impactos en diversos sectores y cómo la innovación y las nuevas tecnologías remodelan los entornos empresariales y sociales. Descubre las tendencias actuales y la importancia de una cultura innovadora en la era digital.

11. Transformación digital en el ámbito deportivo: Analiza cómo la transformación digital influye en el sector deportivo, explorando las últimas tendencias y oportunidades para innovar y mejorar tanto el rendimiento atlético como la experiencia del aficionado.

12. Marketing digital y comunicación en el entorno deportivo: Explora estrategias efectivas de marketing digital y comunicación específicas para el entorno deportivo, incluyendo el uso de redes sociales, marketing de contenido y herramientas digitales para captar y mantener la atención del público.

13. Innovación tecnológica en el deporte: Descubre cómo la tecnología está revolucionando el deporte a través de casos de éxito y aplicaciones prácticas que muestran la integración de nuevas soluciones tecnológicas en entrenamientos, competencias y gestión deportiva.

14. Técnicas de búsqueda, uso y gestión de la información en el ámbito deportivo: Domina las habilidades necesarias para buscar, usar y gestionar información en el ámbito deportivo, asegurando que las decisiones y estrategias se basen en datos precisos y relevantes, optimizando así los procesos y resultados deportivos.

Test final.

MENTORIA - Proyecto final

MENTORIA - Acompañamiento