

PERCORSO FORMATIVO PER IL SETTORE SPORTIVO

Intelligenza Artificiale applicata allo sport

Comunicazione, amministrazione e organizzazione digitale per ASD, SSD e operatori sportivi

DESTINATARIO Comitato Provinciale CSEN Gorizia APS	SEDE Interamente online
DURATA 12 ore - 4 incontri serali	DATE PROPOSTE Mercoledì 30 Settembre. Mercoledì 7, 14 e 21 Ottobre.

La proposta

Un percorso di 12 ore progettato per introdurre l'intelligenza artificiale nel lavoro quotidiano di chi promuove, organizza e amministra attività sportive. La proposta è costruita per CSEN Gorizia, Ente di Promozione Sportiva impegnato nella diffusione dello sport e nel supporto alle associazioni, ai dirigenti, ai tecnici e agli operatori del settore.

Dopo un incontro introduttivo, tre laboratori mostreranno come utilizzare l'IA per comunicare corsi ed eventi sportivi, produrre contenuti visuali, organizzare la segreteria associativa, lavorare con documenti e dati e migliorare la gestione di tesseramenti, iscrizioni, scadenze, manifestazioni e attività formative.

12 ORE percorso complessivo	4 SERE dalle 18.00 alle 21.00	3 LAB tutti applicati allo sport
---------------------------------------	---	--

Coerenza con il settore sportivo

ELEMENTO CENTRALE Ogni spiegazione, esercitazione e output sarà costruito su situazioni tipiche di ASD, SSD, comitati sportivi, corsi, tornei, eventi, tecnici, atleti, famiglie, volontari e sponsor.

PROGRAMMA FORMATIVO

Incontro 1 - IA nello sport: strumenti, metodo e uso responsabile

Durata: 3 ore | Orario: 18.00-21.00 | Lezione introduttiva e dimostrativa

- Che cosa sono le IA generative e come possono affiancare dirigenti, segreterie, tecnici e organizzatori sportivi.
- Panorama attuale: strumenti per testi, immagini, video, analisi dei dati e automazione; modelli di accesso, licenze e costi.
- Come funziona un LLM: token, contesto, memoria, limiti e degrado della qualità nelle conversazioni lunghe.
- Prompt efficaci: ruolo, contesto sportivo, obiettivo, vincoli, fonti, pubblico e formato dell'output.
- Allucinazioni, errori plausibili e metodo di verifica prima di pubblicare o utilizzare un contenuto.
- Differenza tra chatbot, assistenti personalizzati, agenti conversazionali e agenti operativi.
- Uso responsabile nello sport: dati di tesserati e atleti, immagini di minori, informazioni sanitarie, GDPR, AI Act e diritto d'autore.

Incontro 2 - Marketing sportivo con l'IA

Durata: 3 ore | Orario: 18.00-21.00 | Laboratorio pratico

- Dal bisogno sportivo al brief: promuovere una disciplina, un corso, una prova gratuita, un torneo, una manifestazione o una campagna tesseramenti.
- Definizione del pubblico: atleti, famiglie, tecnici, volontari, sponsor, istituzioni e comunità locale.
- Copywriting sportivo per social, sito, newsletter, comunicati stampa, messaggi WhatsApp e call to action.
- Creazione e rielaborazione di immagini: locandine, post, copertine, caroselli e materiali per eventi e corsi sportivi.
- Video con l'IA: idea, storyboard, scaletta, script, sottotitoli, voice over e adattamento per reel e brevi promozionali.
- Costruzione di un piano editoriale sportivo completo: obiettivi, rubriche, canali, frequenza, calendario e indicatori.
- Uso corretto di fotografie, loghi, divise, sponsor e immagini di minori: autorizzazioni, trasparenza e contenuti sintetici.

OUTPUT DEL LABORATORIO Una mini-campagna dedicata a un'attività sportiva, composta da concept, copy, visual, idea video e piano editoriale di 30 giorni.

PROGRAMMA FORMATIVO

Incontro 3 - Segreteria e amministrazione delle associazioni sportive

Durata: 3 ore | Orario: 18.00-21.00 | Laboratorio pratico

- Scrivere e migliorare comunicazioni rivolte ad associazioni affiliate, atleti, famiglie, tecnici, volontari e collaboratori.
- Creare modelli per convocazioni, verbali, riunioni, circolari, promemoria, FAQ, regolamenti interni e richieste informative.
- Sintetizzare circolari, bandi e documenti normativi mantenendo il collegamento alle fonti e distinguendo sintesi da interpretazione professionale.
- Organizzare procedure per affiliazioni, tesseramenti, diplomi, corsi, rinnovi e scadenze tramite checklist verificabili.
- Preparare bozze per progetti sportivi, richieste di contributo e proposte agli sponsor senza inventare dati, requisiti o risultati.
- Gestire email, riunioni, documenti condivisi e archivi digitali con criteri uniformi di denominazione, versione e responsabilità.
- Costruire un assistente testuale riutilizzabile per una procedura sportiva circoscritta e basato su fonti autorizzate.

Incontro 4 - Dati, organizzazione e produttività nel lavoro sportivo

Durata: 3 ore | Orario: 18.00-21.00 | Laboratorio pratico

- Excel + IA per strutturare e pulire elenchi relativi a corsi, tesseramenti, iscrizioni, presenze, quote, scadenze e contatti.
- Analisi di dati sportivi e associativi con riepiloghi, controlli, indicatori e individuazione di anomalie su dataset dimostrativi.
- Pianificazione di eventi, gare e corsi: calendario, sedi, turni, volontari, tecnici, ufficiali, materiali e comunicazioni.
- Budget essenziali per manifestazioni e attività sportive: preventivo, consuntivo, scostamenti e rendicontazione verso sponsor o soggetti finanziatori.
- Analisi di questionari e feedback di atleti, famiglie, partecipanti e associazioni affiliate.
- Trasformare un'attività ricorrente in un flusso guidato: input, istruzioni, controlli, output e responsabilità umana.
- Progettazione finale di un piccolo processo digitale applicato a un caso sportivo scelto dal gruppo.

OUTPUT DEI LABORATORI Un kit amministrativo riutilizzabile e un modello di lavoro per dati, scadenze o organizzazione di un evento sportivo, accompagnati dalle relative regole di verifica.

IMPOSTAZIONE DIDATTICA

Un laboratorio costruito sul lavoro sportivo reale

Il percorso utilizza il learning by doing: spiegazioni essenziali, dimostrazioni, esercitazioni guidate e costruzione collaborativa di contenuti e strumenti. I casi generici d'ufficio vengono sostituiti da situazioni riconoscibili per chi opera nello sport.

Destinatari

- Dirigenti e collaboratori di CSEN e dei comitati territoriali.
- Presidenti, consiglieri, segreterie e responsabili amministrativi di ASD e SSD.
- Tecnici, istruttori, organizzatori di eventi e responsabili della comunicazione sportiva.

Risultati formativi e materiali prodotti

- Metodo di prompting e checklist per un uso responsabile dell'IA nello sport.
- Mini-campagna di comunicazione per un corso, evento o iniziativa sportiva.
- Piano editoriale sportivo di 30 giorni con canali, contenuti e obiettivi.
- Modelli per comunicazioni, verbali, FAQ, procedure e attività di segreteria associativa.
- Modello Excel o flusso operativo per dati, scadenze, iscrizioni, budget o organizzazione eventi.

Condizioni operative

- Computer e collegamento Internet disponibili per i partecipanti alle attività pratiche.
- Accesso agli strumenti di IA scelti per il laboratorio; le funzionalità effettive dipendono da account e licenze disponibili.
- Esercitazioni svolte su dati dimostrativi, pubblici o preventivamente anonimizzati e autorizzati.
- Divieto di caricare su strumenti non autorizzati dati sanitari, documenti di minori, certificati medici o archivi reali di tesserati.

PERIMETRO L'IA supporta la preparazione e l'organizzazione del lavoro, ma non sostituisce il commercialista, il consulente legale, il responsabile privacy, il medico sportivo o gli organi competenti. Ogni documento e decisione devono essere verificati.