



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALENCIA

“San Vicente Mártir”

PROYECTO CAMPUS DE VERANO “JUGAPILOTA”

Trabajo de fin de grado en CC de la Actividad Física y el Deporte

Presentado por:

D. Héctor Ibiza Figueres

Tutorizado por:

D. Lluís Ramos Santamaría

Torrent, a 30 de mayo de 2018

INDICE

RESUMEN	8
1 INTRODUCCIÓN	9
2 MARCO TEORICO	11
2.1 PILOTA VALENCIANA	11
2.1.1 Antecedentes	11
2.1.2 Modalidades	12
2.1.3 Instalaciones	15
2.1.4 Valores de la pilota valenciana	16
2.1.5 Gestión en pilota valenciana	18
2.2 GESTIÓN CAMPUS	19
2.2.1 Conceptos	19
2.2.2 Fases de realización del campus	20
2.2.3 Regulación: Leyes y seguros	21
2.2.4 Marketing	23
2.3 NUEVAS METODOLOGÍAS EN INICIACIÓN DEPORTIVA	26
3 OBJETIVOS DEL TRABAJO	28
3.1 OBJETIVOS GENERALES	28
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	28
4 COMPETENCIAS	29
4.1 GENERALES	29
4.2 ESPECÍFICAS	30
5 PLAN DE TRABAJO	32
5.1 CRONOGRAMA	32
5.2 METODOLOGÍA	33

6	DESARROLLO DEL TRABAJO.....	37
6.1	INFORMACIÓN DE “JUGAPILOTA”.....	37
6.1.1	Denominación y descripción	37
6.1.2	Información geográfica, demográfica y ámbito de negocio	38
6.1.3	Logo	39
6.2	ANALISIS DAFO-CAME DE “JUGAPILOTA”	39
6.3	ANALISIS DE LA COMPETENCIA.....	41
6.3.1	Identificar a la competencia.....	41
6.3.2	Analizar y comparar los servicios y precios	43
6.3.3	Mapas de posicionamiento.....	46
6.4	MISIÓN, VISIÓN Y VALORES DE “JUGAPILOTA”.....	50
6.5	OBJETIVOS DEL CAMPUS.....	51
6.5.1	Objetivos generales.....	51
6.5.2	Objetivos específicos	51
6.6	RECURSOS DEL PROYECTO.....	53
6.6.1	Recursos humanos	53
6.6.2	Recursos materiales	56
6.6.3	Recursos financieros	57
6.7	INSTALACIONES.....	61
6.8	PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES.....	65
6.9	PLAN DE MARKETING Y DIFUSIÓN	68
6.10	VALORACIÓN DE LA PROPUESTA.....	70
7	CONCLUSIÓN	72
8	REFLEXIÓN FINAL.....	73
9	BIBLIOGRAFÍA.....	74
10	ANEXOS.....	76

ANEXO 1. Hoja de inscripción al campus de pilota valenciana.....	76
ANEXO 2. Autorizaciones	77
ANEXO 3. Convenio de colaboración con el ayuntamiento de Xeraco	78
ANEXO 4. Escrito para el diario Levante y Pilotaviu	79
ANEXO 5. Cartel del campus	80
ANEXO 6. Díptico “JugaPilota”	81
ANEXO 7. Cuestionario de valoración general	82

INDICE DE TABLAS

Tabla 1:.....	32
Tabla 2:.....	33
Tabla 3:.....	39
Tabla 4.....	42
Tabla 5:.....	46
Tabla 6:.....	58
Tabla 7:.....	61
Tabla 8:.....	66

INDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Modalidades de pilota valenciana	14
<i>Figura 2.</i> Instalaciones de pilota en la Comunidad Valenciana	16
<i>Figura 3.</i> Estilos de enseñanza en iniciación deportiva	27
<i>Figura 4.</i> Hoja de ruta del TFG.....	36
<i>Figura 5.</i> Ubicación geográfica del municipio de Xeraco	38
<i>Figura 6.</i> Logo del proyecto “JugaPilota”	39
<i>Figura 7.</i> Distribución de campus de pilota en la Comunidad Valenciana.....	41
<i>Figura 8.</i> Logo del CD Xeraco.....	44
<i>Figura 9.</i> Logo del ayuntamiento de Xeraco.....	45
<i>Figura 10.</i> Logo del Club de Pilota Oliva.....	45
<i>Figura 11.</i> Mapa de posicionamiento 1	47
<i>Figura 12.</i> Mapa de posicionamiento 2.....	48
<i>Figura 13.</i> Mapa de posicionamiento 3.....	49
<i>Figura 14.</i> Organigrama de JugaPilota	54

<i>Figura 15.</i> Monitores con las respectivas titulaciones	54
<i>Figura 16.</i> Funciones del director del campus	55
<i>Figura 17.</i> Trinquet municipal de Xeraco	62
<i>Figura 18.</i> Frontón municipal de Xeraco	62
<i>Figura 19.</i> Pista polideportiva municipal de Xeraco.....	63
<i>Figura 20.</i> Pista de pádel municipal de Xeraco	63
<i>Figura 21.</i> Piscina municipal de Xeraco	64

RESUMEN

“JugaPilota” es un proyecto de gestión y planificación de un campus de verano de pilota valenciana ubicado en las instalaciones deportivas municipales de Xeraco. El proyecto nace por la escasez de actividades destinadas a la pilota valenciana en los meses de verano y se llevará a cabo durante todo el mes de julio. La duración total será de cuatro semanas, con un horario de 9.30 a 13 horas y los alumnos que podrán participar deben tener una edad comprendida entre 6 y 12 años.

La característica fundamental de “JugaPilota” es que mediante el uso de las nuevas metodologías en iniciación deportiva se pretende enseñar al alumno las diferentes modalidades de pilota valenciana, explicando desde la técnica y la táctica básica hasta los principales valores que caracterizan a este deporte. Por lo que hace a los valores son el mecanismo esencial para que un alumno se enamore del deporte. En el caso de la pilota, son muy variados, ya que un alumno aparte de aprender los valores psicomotrices también puede aprender los valores sociales que lo caracterizan, por el ambiente tradicional en que se desenvuelve.

Con todo esto, “JugaPilota” pretende atraer a la mayor cantidad de clientes mediante una buena campaña de marketing que haga diferenciar el campus de toda la competencia directa en el sector. Además, la oferta de precios de inscripción se pretende que sea equitativamente la mejor por lo que hace a la calidad y precio del servicio.

Palabras clave: pilota valenciana, campus, gestión y valores.

1 INTRODUCCIÓN

Actualmente, con la implantación del programa educativo “Pilota a l’Escola” en el año 2005 por la “Consellería de Cultura, Educación y Deportes” de la Comunidad Valenciana, se introdujo el deporte de la pilota valenciana en los centros educativos escolares, generando que todos los jóvenes conozcan y aprendan sobre este deporte. De forma general, “Pilota a l’Escola” supuso el reconocimiento de la pilota valenciana como herramienta educativa y dio el paso a la realización de otras medidas, como a la obligación de construir instalaciones deportivas de pilota y la inclusión de la pilota valenciana en los currículos oficiales de Educación Física en todos los centros educativos. Como explica la Generalitat Valenciana (2017) el proyecto supone el primer contacto de la gran mayoría del alumnado con la pilota, de forma que conocen las reglas y tradiciones de este deporte autóctono y el número de practicantes en etapas de iniciación ha conseguido aumentar en poco tiempo.

El TFG consistirá en un proyecto denominado “JugaPilota” que trata sobre la gestión y planificación de un campus de verano de las diferentes modalidades de pilota valenciana por parte del Club de Pilota Xeraco. “JugaPilota” es un campus sin ánimo de lucro, ya que todos los beneficios que se obtienen una vez pagados los gastos irán destinados al propio Club para la realización de actividades de promoción de la pilota. Se realizará íntegramente en las instalaciones deportivas municipales de Xeraco durante todo el mes de julio y los participantes deberán tener las edades comprendidas entre 6 y 12 años. El horario del campus es de 9.30 a 13 horas de lunes a viernes, además cada día del campus estará estructurado en tres sesiones: de 9.30 a 10.30 la primera sesión, de 10.30 a 11 horas es el almuerzo, de 11 a 12 horas la segunda sesión y para terminar de 12 a 13 horas la última sesión.

Para impartir las clases prácticas, se ha investigado sobre la utilización de nuevas metodologías en iniciación deportiva para que los alumnos aprendan de una forma más rápida y divertida todas las fases del juego de pilota valenciana. Las metodologías elegidas para ponerlas en práctica en el Campus son las cognitivas y las que promueven la creatividad, porque los alumnos pueden resolver los problemas motrices planteados con total libertad de creación. Además también se unen a estos métodos los valores característicos de la pilota valenciana, los cuales son muy variados y van desde los valores motrices hasta los sociomotrices. Solidaridad, cooperación, respeto e integración son algunos de los valores más importantes que la pilota valenciana transmite a cada alumno por sus características tradicionales.

Mediante una búsqueda bibliográfica y documental, se ha realizado el marco teórico, donde se divide en tres bloques claramente diferenciados: primero unos conceptos sobre la pilota valenciana en general, seguidamente diferentes estrategias de gestión y fases para la realización del campus, y por último, algunas ideas sobre las nuevas metodologías para la iniciación deportiva.

Una vez visto todo esto, se explican las características básicas del proyecto donde primero aparece toda la información básica sobre “JugaPilota”, luego, un análisis de la competencia directa, explicando los puntos fuertes y débiles de los competidores. También aparecen los objetivos del proyecto, los cuales se dividen según el ámbito a que hagan referencia, y se diferencian en deportivos, sociales y económicos. Otro tema importante a tratar es el balance, que explica los recursos empleados para la realización del proyecto, las ganancias y los gastos producidos de su elaboración. Para la difusión del proyecto, se explica la campaña de marketing, que se basa en la fase local y en la regional.

El tema se ha elegido debido a la ausencia de actividades destinadas a la pilota valenciana en los meses de verano en toda la comarca de la Safor. Realizando el proyecto que se ha planteado, se pueden atraer a la vez un gran número de clientes tanto de la propia población como de los pueblos de los alrededores. Además, como se observa en el balance y en el estudio de viabilidad que se ha realizado, la ejecución de “JugaPilota” sería viable económicamente y generaría unos beneficios al Club de Pilota Xeraco.

2 MARCO TEORICO

Para comprender en que se va a basar el TFG es necesario dividirlo en tres bloques claramente diferenciados. El primer bloque consiste en la pilota valenciana, se explican de forma general las modalidades, instalaciones y los principales valores del deporte autóctono valenciano. El segundo bloque se basará en diferentes conceptos de gestión de campus deportivos, como las fases y las herramientas de marketing a emplear. Por último, se analizan las nuevas metodologías en iniciación deportiva, que pueden emplearse en las sesiones del campus.

2.1 PILOTA VALENCIANA

Para empezar, según Bravo (2011), se entiende como pilota valenciana al conjunto de modalidades de pelota a mano, que tradicionalmente se han jugado en el ámbito territorial histórico valenciano con una antigüedad documental de cómo mínimo del siglo XIV.

Por otra parte Llopis (1999), considera que la pilota valenciana está unida al juego de pelota con la mano, y que deriva de otras modalidades con las que se utiliza un implemento para jugar como raquetas. Tiene una gran riqueza motriz por el hecho de golpear la pelota con la mano y es considerado como un elemento educativo básico.

2.1.1 Antecedentes

Los campus deportivos empezaron a ponerse de moda hace unos 25 años, fomentados por clubes deportivos o incluso por los propios ayuntamientos. Estos campus, se ven como una forma de ocio para que los niños puedan practicar el deporte que más les guste en períodos vacacionales, normalmente en verano. Estas escuelas deportivas, están dirigidas normalmente por los mejores profesionales de las especialidades que sean impartidas y de normal suelen tener un mes de duración (Ayora y García, 2004).

En el caso del campus deportivo que se presenta en este TFG la especialidad deportiva que se va a realizar es la pilota valenciana, un deporte que se practica en la Comunidad Valenciana con una gran variedad de modalidades y con unas instalaciones particulares para su práctica.

2.1.2 Modalidades

Por lo que hace a las modalidades de pilota valenciana, existen una gran cantidad y se practican en diferentes zonas geográficas de la Comunidad Valenciana, destacan el raspall y la escala y corda, que son las únicas que poseen jugadores profesionales. Viendo de forma general todas estas modalidades la Acadèmia Valenciana de la Llengua, (2012) las divide en dos grandes bloques, según si el juego es directo o indirecto:

- Juego directo: Se enfrentan dos equipos, los cuales ocupan campos opuestos y golpean la pelota directamente para intentar conseguir un punto en el campo del rival. Este bloque se divide a su vez en otros dos tipos de modalidades, según sean de invasión o de cancha dividida.
 - De invasión: El terreno de juego puede ser invadido por el equipo contrario.
 - Llargues: Se considera la primera modalidad que existió, se practica en las calles. Se juega básicamente por la provincia de Alicante y en las competiciones internacionales, ya que su juego es muy similar a modalidades de otros países.
 - Palma: Es una variante de la modalidad de llargues, el único cambio es que se tiene que sacar con el golpeo de “palma”. Se practica concretamente en diferentes municipios de la provincia de Alicante.
 - Perxa: Variante de la modalidad de llargues, el único cambio es el saque, que se hace de una forma parecida a la modalidad de galotxa. Esta variante se practica únicamente en la provincia de Alicante.
 - Raspall: Las características principales son que la pelota puede ir por el suelo, por tanto, aparece el golpe de la raspada. Se juega por equipos o de forma individual y además se practica o en el trinquete o en la calle. Esta modalidad y la escala y corda son las únicas que cuentan con jugadores profesionales. Se practica en gran parte de las comarcas de la provincia de Valencia, como la Safor, la Marina, la Costera, la Vall d’Albaida i la Ribera.
 - De cancha dividida: Aquellas modalidades que su juego está dividido en dos partes, por una cuerda similar a una red.
 - Escala y corda: Junto con el raspall, son las modalidades más practicadas y que además cuentan con jugadores profesionales. La

regla más importante es que la pelota debe pasar por encima de la cuerda, situada al medio del trinquet. Se practica por todas las provincias de la Comunidad Valenciana.

- Galotxa: El juego es igual que la escala y corda, pero con la variante de que se inicia el juego “ferint” de una forma diferente. Esta modalidad es practicada normalmente en las calles, pero actualmente se están construyendo unas instalaciones que recrean el juego en la calle. Se practica principalmente en todas las comarcas próximas a l’Horta de Valencia.
- Galotxetes: Es una modalidad que básicamente se practica en algunos municipios de la provincia de Alicante, como Monover, donde hay unas canchas específicas para poder jugar. La cancha es parecida a la de escala y corda, pero con unas dimensiones muy inferiores, cosa que hace que sea más fácil y divertido practicarla.
- Pilota Grossa: Modalidad que se practica únicamente en algunos municipios de la provincia de Alicante, se cree que sirvió de paso entre las modalidades de llargues y escala y corda. El juego es muy similar a les galotxetes pero tiene unas rayas que delimitan el espacio para ferir.
- Juego indirecto: Se enfrentan dos equipos que ocupan el mismo campo y golpean la pelota contra una pared, que la devuelve para volver a ser golpeada por el otro equipo.
 - Frontón valenciano: Es una modalidad muy extendida, se practica de forma amateur, ya que no existen profesionales de frontón. Consiste en que la pelota tiene que golpear en el frontón para que el otro jugador la pueda golpear. Esta modalidad se extiende por toda la Comunidad Valenciana, y se juega básicamente por casi todos los municipios por la gran cantidad de instalaciones que hay para su práctica.
 - Frare: Es una modalidad minoritaria, y se práctica únicamente en algunas comarcas de la provincia de Castellón. Es similar al frontón pero se práctica en una instalación pequeña llamada “trinquet amb frares”. Actualmente, se están realizando diferentes campeonatos amateurs para promocionar esta modalidad.

A parte de todas estas modalidades, que son las más importantes y que representan la pilota valenciana en sí, a día de hoy, están apareciendo nuevas modalidades, fruto de las competiciones internacionales que se realizan y con la idea de poder unificar el juego de pelota a mano en todos los países. Según Sentandreu, Sentandreu y Martínez (2015) estas nuevas modalidades son:

- El mádel: Esta nueva modalidad surge como una necesidad de poder adaptar la pilota valenciana a las pistas de pádel que hay en todas las instalaciones deportivas. Se juega con una pelota similar a la de badana pero más grande, y las reglas son las mismas que el pádel, pero con el único cambio que se debe jugar con la mano.
- El One Wall: También conocido como frontón internacional, es una modalidad que se juega contra una única pared y con una pelota similar a la de frontenis. En la actualidad, esta modalidad se está expandiendo mucho y cuenta con muchas competiciones internacionales. En la Comunidad Valenciana, la mayoría de frontones ya están adaptados para poder practicarla.

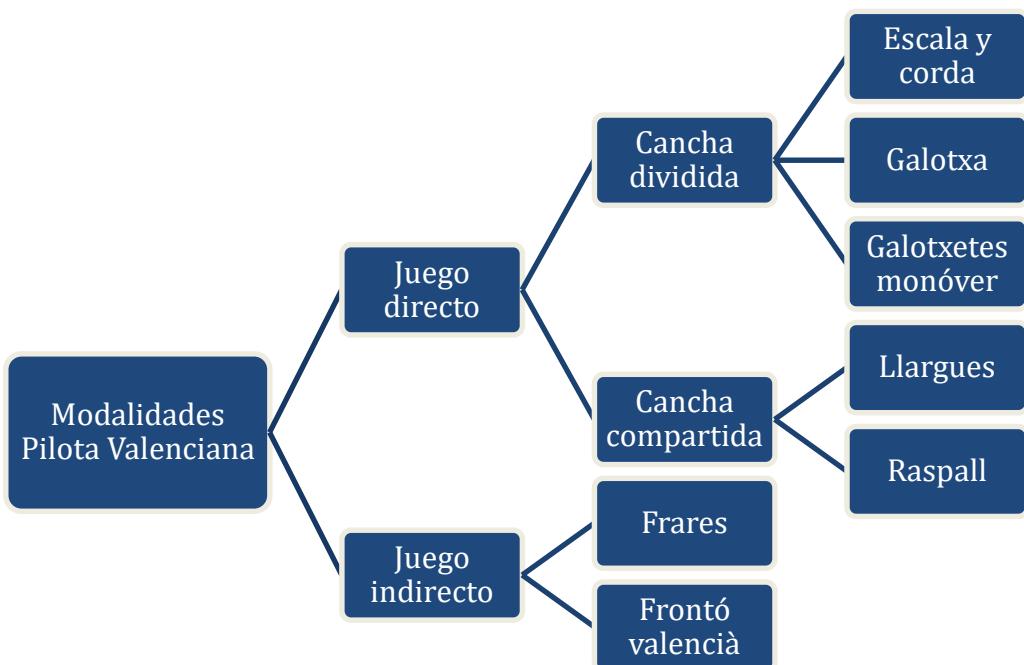


Figura 1. Modalidades de pilota valenciana

2.1.3 Instalaciones

El Consejo Superior de Deportes (2005), define la instalación deportiva como el espacio, de uso colectivo, en el que se ha construido o realizado alguna actuación de adaptación para permitir la práctica físico-deportiva de manera permanente o que sea de general reconocimiento para el desarrollo de la práctica deportiva. En la Comunidad Valenciana, se sabe que existen un total de 14954 instalaciones deportivas, divididas en las tres provincias, siendo la provincia de Valencia la que más espacios deportivos registra.

En cuanto a la pilota valenciana, Sentandreu (2016) indica que según la modalidad que se practique existen unas instalaciones diferentes, que han ido variando con el paso de los años, ya que en la antigüedad se practicaban todas en la calle. El juego en la propia calle ha ido desapareciendo debido a las prohibiciones y a que se han construido unas instalaciones que pretenden normalizar la enseñanza y la práctica del deporte. Las instalaciones específicas de pilota valenciana que se han construido con mayor medida los últimos años son el trinquet, la calle artificial, el frontón y diferentes variantes como el minitrinquet que sirve para la iniciación.

En la actualidad, las instalaciones para la práctica de pilota valenciana se encuentran ubicadas en la clasificación de pistas con pared, donde destacan los frontones con 801 canchas (49,54% del total de pistas con pared) y los trinquets con 72 instalaciones (Consejo Superior de Deportes, 2005).

Según Bravo (2011), la existencia de una mayor cantidad de frontones puede ser debida a que son más económicos y fáciles de construir, y por eso, en la mayoría de polideportivos de la Comunidad Valenciana existe al menos un frontón. Por lo que hace a los trinquets, su carácter más tradicional hace que haya más instalaciones de este tipo que de otras empleadas también para practicar pilota valenciana, como las calles artificiales empleadas para galotxa o raspall, que empezaron a construirse hace pocos años.



Figura 2. Instalaciones de pilota en la Comunidad Valenciana

2.1.4 Valores de la pilota valenciana

La pilota valenciana se considera el deporte que más valores tiene, según Martos (2009) el término valores hace referencia a actitudes, cumplimientos de normas, ideal de conducta de una persona o colectividad que nos permiten elegir entre una cosa u otra. A partir de aquí, diferentes autores intentan clasificar todos estos valores, según Ramos, Naya, Pérez y Conca (2017), consideran que estos valores se dividen en diferentes tipos:

- **Valores motrices:** La pilota valenciana ofrece una gran riqueza motriz durante la práctica, porque se golpea alternativamente una pelota con la mano. Se practican las habilidades motrices básicas y se mejora la condición física.
- **Valores piscomotrices:** Los factores psicológicos también se pueden trabajar con el juego en equipo, ya que es una actividad física con colaboración y competición con el contrario.
- **Valores sociomotrices:** La pilota es un potencial socializador, ya que en ella se encuentra un clima idóneo para la formación de los alumnos, en valores como la sociabilidad, cooperación, solidaridad, tolerancia e integración.
- **Valores etnográficos y culturales:** La pilota valenciana es el deporte tradicional valenciano por excelencia, que llega a la actualidad por la tradición, pasando

de generación en generación. Este juego es el reflejo de una sociedad, ya que se considera como una seña de identidad cultural.

Por otra parte, Naya (2007) explica los valores educativos de la pilota valenciana en diferentes apartados:

- La sensación del golpeo con la mano: Se despiertan sensaciones propioceptivas de placer y gusto por el deporte, que no se generan en otros deportes con algún tipo de implemento. Aprender a golpear la pelota hace que el alumno supere retos personales.
- Aprendizaje sencillo, progresivo y divertido: El aprendizaje de las modalidades de pilota valenciana es muy sencillo, sobretodo el de raspall, donde el alumno sin conocimientos técnicos puede disfrutar del juego. También la gran cantidad de modalidades, permiten que se pueda hacer una progresión de las más sencillas a las más complicadas para que el alumno pueda practicarlas todas.
- Materiales básicos: Para poder jugar hace falta una pelota y tener las manos protegidas, además, el trabajo de crear las protecciones destaca como un elemento educativo.
- Diferentes posiciones y acciones motrices: Los jugadores pueden tener diferentes roles, en los cuales se dan diferentes situaciones de juego.
- Coeducación: En la iniciación, no hay diferencias de niveles, por lo que es una actividad idónea para realizar equipos mixtos de género, fomentando la integración.
- Léxico específico: Se integran muchas expresiones valencianas que enriquecen a los alumnos.
- Tradicional, autóctono y popular: Es un vínculo de unión entre diferentes generaciones y satisfacción de poder realizar una actividad que el pueblo valenciano ha sabido mantener al largo de su historia.
- Rivales y compañeros: Los equipos son variables y el que hoy es tu rival, mañana puede ser tu compañero. Todos los jugadores se preparan las manos juntos en el vestuario.
- Respeto: Tanto entre jugadores, como en la gente del público y aficionados, es difícil ver discutir a la gente.

2.1.5 Gestión en pilota valenciana

Según Agulló, González, y Gómez (2017), para hablar de gestión en pilota valenciana se tiene que analizar a partir del año 2000, cuando empezó la modernización de este deporte. Todo esto empezó básicamente para quitarse la etiqueta de deporte minoritario y garantizar una supervivencia que parecía imposible en los años sesenta.

La pilota valenciana, según Cerdà y García (2011), empezó a modernizarse más concretamente en el año 2005 con la creación de la empresa Val Net y la apuesta de TVV para retransmitir partidas de pilota en directo y con horarios de máxima audiencia. Estas dos empresas a su vez, tenían diferentes objetivos, en el caso de Val Net se pretendía profesionalizar a los jugadores mientras que TVV apostaba por acercar al público este deporte valenciano de forma mucho más atractiva. La aparición de Val Net hizo cambiar por completo la pilota, ya que los jugadores dejaron de ser autónomos y pasaron a formar parte de una empresa con todos los derechos laborales que comporta. Además, se llevó a cabo una planificación de todos los campeonatos y trofeos que se realizarían al largo del año, para que los jugadores se pudieran preparar de forma oportuna para dar el máximo rendimiento en estas competiciones.

Pero con el paso del tiempo, y con la llegada de la crisis financiera que afectó de pleno a Val Net y TVV hizo que se tomaran medidas drásticas ya que se generaban muchas pérdidas todos los meses. Televisión Valenciana tuvo que cerrar las emisiones del canal de televisión, dejando así a Val Net sin un patrocinador muy importante, cosa que hizo que se desprendiera de algunos jugadores profesionales para tener un menor número en la plantilla y bajar los sueldos. Esto originó que se creyera que el gran paso que se había realizado años antes en la modernización de la pilota iba otra vez a estancarse y dar un paso hacia atrás (Cerdà y García, 2011).

A finales de 2017, se anunció un cambio brusco, Val Net desaparecería y se puso en marcha una nueva fundación, con la misión de gestionar otra vez la pilota valenciana profesional y sobretodo mejorar la situación contractual de los jugadores. La Fundación de Pilota Valenciana, a su vez, se divide en tres órganos técnicos (deportivo, marketing y árbitros-jueces) que se deben coordinar para realizar todas las tareas oportunas (Pilotaviu, 2018).

2.2 GESTIÓN CAMPUS

En el siguiente apartado, se hablará sobre toda la información relacionada con la gestión de un campus deportivo. Cabe destacar que la gran mayoría de información habla de eventos deportivos, y no de campus deportivos en concreto, es por eso que muchos términos se han adaptado para hacer referencia al concreto campo de interés.

2.2.1 Conceptos

Para la realización de un campus o evento deportivo, primero hace falta conocer los diferentes conceptos relacionados con la gestión y planificación, que harán falta para poder realizarlo con éxito.

Según Gallardo y Jiménez (2004), explican los siguientes conceptos relacionados con la gestión deportiva:

- Planificación: Acción o efecto de planificar. Plan general, científicamente organizado y frecuentemente de gran amplitud, para obtener un objetivo determinado.
- Gestión deportiva: Es un proceso de interacción entre agentes involucrados relacionados con el deporte (recursos humanos, materiales, económicos, instalaciones deportivas, etc.), interviniendo parámetros de eficacia y eficiencia.
- Instalación deportiva: Conjunto formado por uno o más espacios deportivos y los espacios de servicios anexos imprescindibles para su funcionamiento. Es la unidad funcional mínima del sistema deportivo.

En cambio, Mestre (2004), explica de forma diferente los conceptos vistos con anterioridad, así, el autor define estos conceptos como:

- Planificación deportiva: Es un proceso que sigue la consecución de unos resultados, establecidos de antemano, en relación a unas necesidades, existentes o creadas. Su sistemática consistirá en analizar, prever y ordenar las acciones posibles y los medios disponibles buscando la eficiencia y la eficacia, controlando y evaluando su desarrollo y los logros alcanzados.
- Gestión deportiva: Es la coordinación de los desempeños, planificaciones y ejecuciones, de varias personas, buscando rentabilidad y calidad.

- Estrategia deportiva: Planes que a partir de las políticas de las organizaciones y de los estudios diagnósticos llevados a cabo, establecen pautas de gestión que apoyan el desarrollo de planes, programas y proyectos deportivos.

2.2.2 Fases de realización del campus

El TFG trata sobre la creación de un proyecto sobre un campus deportivo de pilota valenciana. Pero para poder realizarlo se deben de tener en cuenta diferentes acciones para hacerlo de la mejor forma posible.

Con todo esto, Añó (2000) explica que para organizar un evento deportivo, se empieza con la elaboración de la candidatura y la campaña previa a la concesión del evento, siendo estas dos partes muy importantes para poder desarrollarlo. Además explica que la realización de un proyecto consta de cinco fases que se verán a continuación:

- Trabajo oculto: Es el primer paso y uno de los más importantes, ya que consiste en conseguir el apoyo institucional, poniendo de acuerdo a los organismos que pueden colaborar.
- Lanzamiento del proyecto: Consiste en realizar el proyecto, explicando cada uno de los apartados para poder realizarlo de forma correcta. Además, debe de haber una estrategia para el caso de que sea aceptado o denegado.
- Campaña de difusión local: El evento se debe difundir primero por el propio municipio donde se va a realizar, explicando su filosofía y además realizando una campaña de marketing.
- Campaña de difusión regional: Esta fase es la que más se ha avanzado en los últimos años, ya que las nuevas tecnologías hacen que se pueda difundir una información de forma fácil y sencilla de forma internacional.
- Organización de actos: Es la última fase y consiste en la puesta en marcha del propio evento, cuya estructura ya está explicada en el proyecto, simplemente es cumplirlo.

2.2.3 Regulación: Leyes y seguros

En este apartado se hablarán sobre las leyes fundamentales que afectan a la hora de realizar un campus o evento deportivo, como los seguros que harán falta para que se pueda realizar de la forma más legal posible.

Según el Diari oficial de la Generalitat Valenciana (2017), las leyes que más afectan a la organización del campus son las siguientes:

- **Ley 2/2011, de 22 de marzo, del deporte y la actividad física de la Comunidad Valenciana.**

Es la segunda norma específica para regular el deporte en la Comunidad Valenciana y tiene como objeto promocionar, coordinar y regular el deporte y la actividad física en el ámbito de competencias de la Generalitat Valenciana. En ella se tratan diferentes competencias, de las cuales las que afectan a la organización de un Campus son todas las municipales que tienen que ver con el fomento de la práctica deportiva en edad escolar.

- **Ley 13/2010, de 23 de noviembre, de la Generalitat, de Protección Civil y Gestión de Emergencias.**

Esta ley surge como modificación de la ley 9/2002, y tiene como objeto regular las actuaciones de protección civil y gestión de emergencias en el ámbito de la Comunidad Valenciana, sin perjuicio de lo establecido en la legislación estatal para las emergencias declaradas de interés nacional. Su función, es regular todas las acciones destinadas a la protección de personas, bienes y medio ambiente, tanto en situaciones de riesgo como en accidentes graves. Este servicio, le corresponde a la administración pública de la “Generalitat Valenciana”.

La ley indica que se tienen que tener claros tres puntos a la hora de realizar un evento, que serían la previsión, prevención y autoprotección de un posible riesgo.

- **Ley 14/2010, de 3 de diciembre, de la Generalitat, de Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas y Establecimientos Públicos.**

Por lo que hace a esta ley, está estructurada en cinco capítulos, en los cuales se resumen las tres categorías que conforman el ámbito material de la norma (espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos) y se citan todas aquellas actividades que quedan prohibidas por no tener unas condiciones de seguridad aptas. Se habla de toda la ordenación que se debe cumplir

a la hora de realizar un evento, aquellos trámites que se deben de llevar a cabo en el ayuntamiento para que dejen desarrollar la prueba en las instalaciones oportunas.

En el tercer capítulo, se habla del seguro de responsabilidad civil, cosa que es obligatoria para prevenir y proteger a los organizadores de un evento de cualquier daño producido a los participantes y a terceros.

- **Ley 19/2007, de 11 de julio, contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte.**

Esta norma refuerza, en el ámbito específico del deporte, las disposiciones de la Ley Orgánica 1/1992, de 21 de febrero, sobre protección de la seguridad ciudadana.

Entre los objetivos de este texto legislativo están el fomento del juego limpio, la convivencia y la integración en una sociedad democrática, o el mantenimiento de la seguridad ciudadana y el orden público, en la celebración de competiciones y espectáculos deportivos. Además, se pretende eliminar el racismo, la discriminación racial y garantizar el principio de igualdad entre todos los asistentes a un evento.

- **Ley 37/1992, de 28 de diciembre, del Impuesto sobre el Valor Añadido.**

Esta ley informa en su artículo 20 de las entidades que estarán exentas de pagar el Impuesto sobre el Valor Añadido. Informa de modo general que están exentas de pagar el IVA todas aquellas personas físicas que practiquen un deporte y los servicios del cual estén prestados por entidades de derecho público, federaciones deportivas, comités olímpicos y entidades o establecimientos deportivos privados de carácter social.

Por tanto, cuando los usuarios paguen la cuota de inscripción al proyecto, como la entidad es un club deportivo, estará exento de pagar el Impuesto sobre el Valor Añadido.

Por otra parte, todas estas leyes obligan a la realización de diferentes seguros para que en caso de que ocurra algo fuera de lo previsto, se esté con el amparo de las leyes vigentes. Esto no significa eludir responsabilidades, sino que incluso ante la adversidad, se pueda paliar con las mejores garantías posibles. Se deberán contratar dos tipos de seguros: el de responsabilidad civil y el de lesiones.

Según Ayora y García (2004), para la correcta elección de seguros, se deben tener en cuenta diferentes variables, que a su vez se tienen que cumplir para contratar el mejor seguro posible:

- Se tiene que comprobar la necesidad y relación de seguros exigibles por todas las instancias u organismos con antelación.
- Asesorarse por buenos profesionales especializados.
- Disponer de todos los seguros vigentes, actualizados y pagados.
- Comprobar la subrogación de seguros de terceros y nuestra responsabilidad subsidiaria.

En cuanto a los contratos, el autor recomienda que se establezcan reuniones para la redacción de los mismos, y a su vez que esté todo documentado y asesorado por buenos profesionales.

2.2.4 Marketing

Por lo que hace al marketing, Kotler (2002), lo entiende como un proceso por el que las organizaciones crean valor para clientes y construyen fuertes relaciones con los mismos para obtener valor de ellos a cambio.

En cambio Mata (2017), habla del marketing mix como un conjunto de herramientas tácticas de marketing controlables (producto, precio, plaza y promoción) que la empresa combina para producir la respuesta deseada en el mercado meta.

Al contrario, Mestre (2004) considera que hay tres momentos de marketing, los cuales no están explicados en la definición anterior de marketing mix, estos elementos son los siguientes:

- Marketing externo: Hace referencia a la entidad deportiva hacia el exterior, próximo y lejano. En este apartado entran los siguientes elementos:
 - La demanda y el mercado deportivo local. Se debe llegar a conocer el propio sistema deportivo local, para saber el contexto en que se desenvuelve y las estrategias a realizar.
 - Métodos de diagnóstico: Estudio, conocimiento y aplicación de métodos de investigación, cualitativos y cuantitativos para elaborar el

diagnóstico. Todo esto, permitirá elaborar las oportunidades y amenazas.

- Servicio deportivo a prestar: A partir del diagnóstico de las necesidades, oportunidades y amenazas, se propondrán los servicios a planear en la localidad.
- El precio: El servicio deportivo tiene que tener un coste, pero sin que sea el precio un impedimento para su práctica. También se deben fijar precios similares con los de la competencia y oportunos a la calidad del servicio que se va a realizar.
- La difusión: Es un intercambio entre el emisor (servicio deportivo) y el receptor (ciudadanos). Sirve para que toda la información pueda llegar a los ciudadanos potenciales, que son los que más les puede interesar el proyecto.
- Marketing interno: Es aquel que da lugar de la entidad deportiva hacia dentro, además tiene los siguientes elementos a considerar:
 - El servicio deportivo: Se espera que aparte de cumplir con las expectativas que demanda la población, también se cumpla con un valor añadido que se produce cuando los beneficios superan a las expectativas del cliente.
 - La instalación deportiva: Hace referencia a la ubicación de las propias instalaciones, aquellas que tengan una mayor accesibilidad a los practicantes son las que más cerca están del propio usuario.
 - El personal del servicio deportivo: Es el mayor activo de las organizaciones. Los servicios deportivos ofrecidos para la población deben tener el mejor personal, que esté cualificado para realizar un mejor servicio al público.
 - Organización interna: Es necesario una buena coordinación de los miembros que la componen, así como un buen clima de cooperación y comunicación.
 - Métodos de diagnóstico: Es la información necesaria sobre la totalidad de los hechos que tienen lugar en la organización.

- Marketing interactivo: Es el que hace de punto de encuentro entre el exterior y el interior de la entidad deportiva. Se considera que es el más importante, ya que tiene relación con los otros dos vistos anteriormente.
 - Prestación del servicio deportivo: Tienen como fin una demanda ciudadana muy concreta, por eso se tiene que conocer y medir el grado de satisfacción posterior.
 - Usuarios: Se debe estudiar al usuario practicante, para conocer sus necesidades, expectativas, percepción del programa y nivel de calidad.
 - Las relaciones entre usuarios: Se debe crear un clima que posibilite y favorezca las relaciones entre los usuarios en las instalaciones.
 - Calidad del servicio: Consiste en propiciar y evaluar la calidad del acto deportivo y su medio ambiente más próximo. Se harán dos niveles de intervención, la interna en cuanto a la propia prestación (autoevaluación) y la externa mediante la consulta a los usuarios (cuestionarios).

2.3 NUEVAS METODOLOGÍAS EN INICIACIÓN DEPORTIVA

En este apartado se empezará tratando primero algunas definiciones básicas de los conceptos de métodos de aprendizaje e iniciación deportiva. A parte, también se analizarán las metodologías más interesantes para el aprendizaje de la técnica en las modalidades de pilotu valenciana, se dejará así de lado las metodologías tradicionales (mando directo, asignación de tareas), para ver aquellas nuevas que fomenten la creatividad y la técnica en etapas de iniciación.

En cuanto a los métodos de aprendizaje o didácticos, Delgado (1991), explica que son caminos que nos llevan a conseguir el aprendizaje en los alumnos. El método interviene entre el profesor, el alumno y lo que se quiere enseñar. Además, el método es sinónimo de: Estilo de enseñanza, técnica de enseñanza, recursos de enseñanza y estrategia en la práctica.

En cambio, la iniciación deportiva se considera como “el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por un individuo para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con el mismo hasta que es capaz de practicarlo o jugarlo con adecuación a su estructura funcional” (Hernández, 1988).

Por otra parte, Sicilia y Delgado (2002), hablan sobre dos tipos de técnicas para el aprendizaje de los alumnos de una técnica concreta:

- Técnica reproductiva (reproducción de modelo, instrucción directa o imitación): El entrenador muestra o dice a los alumnos el gesto concreto a realizar.
- Técnica productiva (de indagación o búsqueda): El entrenador no presenta el modelo, sino que plantea al alumno un problema motor a resolver.

En cuanto a los estilos de enseñanza que han sido adaptados en los últimos días en las sesiones de educación física por los profesionales, vemos que destacan los cognitivos y los que promueven la creatividad como más novedosos. Según Contreras (2004), los estilos de enseñanza cognitivos y creativos tienen las siguientes características:

- Los estilos de enseñanza cognitivos: Generan una enseñanza por indagación. Los alumnos recurren al ensayo-error de la práctica y deben seleccionar la ejecución motriz. Dentro de este estilo de enseñanza, se agrupan dos variantes:

- Descubrimiento guiado: Se plantea una situación motriz y el alumno tiene que encontrar una solución motriz al problema planteado mediante la práctica e implicando la capacidad intelectual. El docente debe realizar el papel de guía, y orientar el alumno en el caso de que no sepa realizar la tarea.
- Resolución de problemas: Tiene las mismas características que el estilo anterior, pero en este caso, el profesor únicamente debe plantear los problemas a los alumnos y estos deben resolverlos sin ninguna ayuda del profesor, que se limita únicamente a mirar como lo realizan. Este estilo favorece la creatividad de los alumnos y a resolver más fácilmente los problemas educativos que les surjan.
- Estilo de enseñanza creativo: Este tipo de enseñanza trata de ofrecer al alumno la total libertad de creación, tomando prácticamente todas las decisiones. Trata de buscar experiencias motrices libremente, en un espacio, tiempo y material otorgado por el profesor. El profesor ejerce un papel pasivo, animando a que participen y potenciando la creatividad.

Según diferentes estudios de Márquez (2013), se sabe que la mayoría de profesionales de la educación física prefieren los estilos participativos y los más innovadores vistos anteriormente. Esto es debido a que con estos estilos se permite una amplia participación de los alumnos con el resto de compañeros, produciéndose así un mejor aprendizaje.

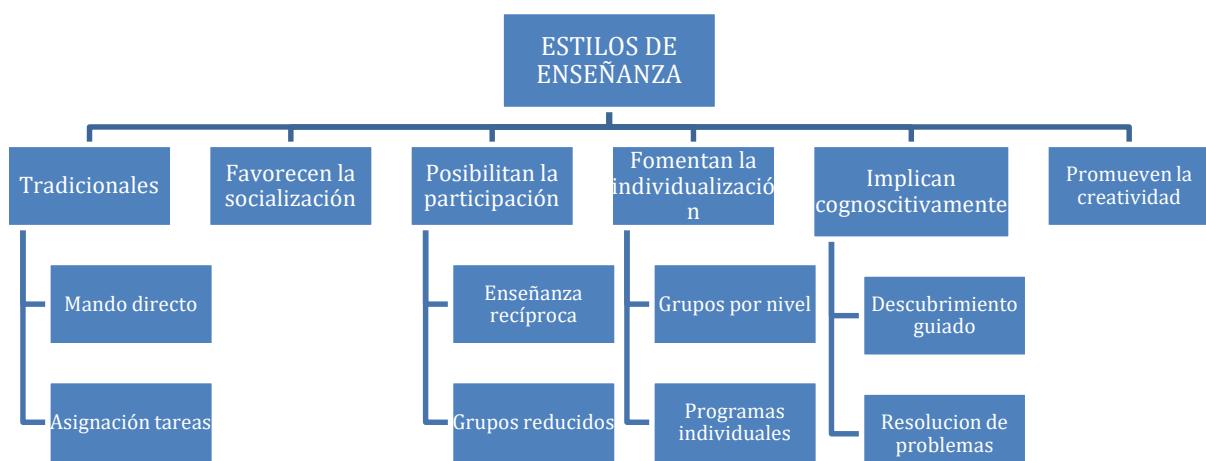


Figura 3. Estilos de enseñanza en iniciación deportiva

3 OBJETIVOS DEL TRABAJO

A continuación, se explicarán los objetivos que se pretenden cumplir en el trabajo. Por un lado, se explican los objetivos generales, que ofrecen una visión más global de lo buscado en dicho trabajo, y, posteriormente, se detallarán los objetivos específicos.

3.1 OBJETIVOS GENERALES

1. Recopilar información relacionada con la pilota valenciana, los campus deportivos y la gestión en la pilota valenciana.
2. Diseñar el proyecto de campus de pilota valenciana “JugaPilota”.
3. Estudiar la viabilidad del proyecto “JugaPilota” para llevarlo a cabo en 2019.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Recopilar información relacionada con la pilota valenciana, los campus deportivos y la gestión en la pilota valenciana.
 - 1.1. Estructurar todas las modalidades de pilota valenciana, así como las instalaciones y los valores más importantes según la bibliografía específica.
 - 1.2. Recopilar información sobre las diferentes fases de creación de un campus deportivo que ayude a estructurar la propuesta.
 - 1.3. Estudiar diferentes metodologías en iniciación deportiva para implantar en “JugaPilota”.
2. Diseñar el proyecto de campus de pilota valenciana “JugaPilota”.
 - 2.1. Establecer la información básica del campus “JugaPilota”.
 - 2.2. Concretar la misión, visión y valores del proyecto.
 - 2.3. Realizar un análisis DAFO-CAME del propio proyecto.
 - 2.4. Analizar la competencia directa de “JugaPilota”.
 - 2.5. Desarrollar los recursos humanos, materiales y financieros del proyecto.
 - 2.6. Identificar y explicar las instalaciones donde se llevará a cabo el proyecto.
 - 2.7. Elaborar un cronograma de todas las actividades que se realizarán.
 - 2.8. Diseñar las estrategias de marketing para potenciar el campus.

3. Estudiar la viabilidad del proyecto “JugaPilota” para llevarlo a cabo en 2019.
 - 3.1. Elaborar un balance general de los ingresos y gastos de “JugaPilota”.
 - 3.2. Valorar si la propuesta se ajusta al mercado.

4 COMPETENCIAS

En el siguiente apartado se explicarán las diferentes competencias que se han conseguido realizando el TFG. Estas competencias se han estructurado según sean generales o específicas.

4.1 GENERALES

Las competencias generales de la guía docente del TFG, que he utilizado para realizar todo este trabajo han sido:

- **CG1. Comprender la literatura científica en lengua inglesa y en otras lenguas de presencia significativa en el ámbito científico mediante una correcta gestión de la información.**

En la búsqueda de información para realizar el marco teórico, la gran mayoría de conceptos relacionados con el marketing y la gestión estaban en inglés .
- **CG2. Saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC).**

En este trabajo, el uso de las TIC ha sido necesario, ya que ha hecho falta para poder realizar toda la búsqueda de información, recopilarla y luego utilizarla correctamente.
- **CG3. Desarrollar competencias para la resolución de problemas mediante la toma de decisiones.**

Para definir los diferentes apartados del proyecto han hecho falta la toma de diferentes soluciones, y que además, se han solucionado algunos problemas.
- **CG4. Transmitir cualquier información relacionada adecuadamente tanto por escrito como oralmente.**

Se ha ido comunicando tanto de forma escrita por correos, como de forma oral en tutorías todo el desarrollo del trabajo al tutor. Igual que las dudas y problemas surgidos en la elaboración del trabajo.
- **CG5. Planificar y organizar cualquier actividad eficientemente.**

En el trabajo se explican todas las características del campus, así como la programación que se va a realizar en todo el mes.

- **CG7. Ser capaz de realizar razonamientos críticos utilizando los conocimientos adquiridos.**

En el apartado de conclusión se realiza un razonamiento sobre todos los conocimientos que se han adquirido en este tipo de trabajo.

- **CG14. Utilizar internet adecuadamente como medio de comunicación y como fuente de información**

Para realizar este trabajo, la herramienta que más se ha utilizado ha sido Internet, la cual ha servido para buscar toda la información necesaria y poder ampliar al máximo todos los apartados del trabajo.

4.2 ESPECÍFICAS

Por otra parte, las competencias específicas son:

- **CE10. Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y el deporte, con atención a las características individuales y contextuales de las personas.**

En este trabajo se pretende crear un campus de pilota valenciana accesible para todo tipo de niños de 6 a 12 años, para ello se han diseñado todo tipo de actividades para que aprendan este deporte autóctono.

- **CE16. Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de actividades físico-deportivas.**

La elaboración de un campus de pilota valenciana, pretende a su vez una planificación de todas las actividades que se realizarán cada día.

- **CE17. Elaborar programas para la dirección de organizaciones, entidades e instalaciones deportivas.**

En el trabajo se han analizado todas las instalaciones que harán falta para poder realizar el campus deportivo, en este caso serán las del polideportivo de Xeraco.

- **CE18. Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad.**

Se ha realizado una programación de las diferentes actividades que se realizarán, así como del material que se utilizará y las instalaciones que harán falta para realizar cada actividad.

- **CE19. Saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las CC de la Actividad Física y el Deporte.**

La mayor parte de la información del trabajo, ha sido elaborada mediante una búsqueda documental, utilizando diferentes fuentes como libros, revistas, internet, y además utilizando las diferentes bases de datos, como EBSCO y google académico.

5 PLAN DE TRABAJO

5.1 CRONOGRAMA

En la tabla 1 se observa el cronograma general de la elaboración del TFG, se pueden ver las actividades realizadas y las fechas de la elaboración de cada apartado.

Tabla 1:

Cronograma de realización del TFG

TAREAS REALIZADAS	MESES															
	Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elección del tema																
Búsqueda bibliográfica general																
Búsqueda bibliográfica, campus de pilota valenciana																
Realización del abstract																
Tutorías con el tutor																
Elaboración índice																
Elaboración objetivos																
Elaboración marco teórico																
Modificar marco teórico																
Elaboración proyecto																
Elaboración competencias																
Elaboración introducción																
Elaboración conclusiones																
Revisões del TFG																

5.2 METODOLOGÍA

En este apartado se explicará toda la información obtenida para la realización del TFG. Para empezar, la búsqueda de información ha sido muy costosa, debido a la escasa cantidad de información que hay sobre la pilota valenciana en las bases de datos, y además, concretando que se quiere realizar un campus de este deporte todavía hay una menor cantidad.

Para la búsqueda de información, principalmente se han utilizado libros, tanto de la biblioteca de la universidad como consultándolos a través de “Google Books”. También, para encontrar diferentes artículos se ha utilizado diferentes bases de datos como EBSCO, Google académico y Dialnet.

Tabla 2:

Metodología de realización del TFG

Tipo	Título	Autor y año	Palabras clave de búsqueda	Idioma
Libros	El juego de pilota valenciana	Antonio Bravo (2011)	Pilota valenciana	Castellano
	La gestión de los servicios deportivos municipales	Antonio Jiménez Leonor Gallardo (2004)	Gestión deportiva	Castellano
	Estrategias de gestión deportiva local	Juan Mestre (2004)	Fases evento deportivo	Castellano
	Regles del joc de pilota	Acadèmia Valenciana de la Llengua (2012)	Modalidades pilota valenciana	Valenciano
	La organización de grandes eventos deportivos	Vicente Añó (2000)	Gestión de campus deportivos	Castellano

Artículos	Organización de eventos deportivos	Daniel Ayora Eduardo García (2004)	Fases de realización de eventos deportivos	Castellano
	La revolución va de bo!	Paco Cerdà Purificación Mascarell (2011)	Modalidades pilota valenciana	Valenciano
	Didáctica de la educación física	Onofre Contreras (2004)	-Iniciación deportiva -Nuevas metodologías	Castellano
	Gestión del marketing	Philip Kotler (2002)	Definición de marketing	Inglés
	El joc de pilota valenciana	Frederic Llopis (1999)	Definición pilota valenciana	Valenciano
	Educación física y estilos de enseñanza	Álvaro Sicilia Miguel Ángel Delgado (2002)	Nuevas metodologías en Educación Física	Castellano
	Uso de los estilos de enseñanza en educación física	Carlos Alejandro (2013)	-Iniciación deportiva -Estilos de enseñanza	Castellano
	Los estilos de enseñanza en la educación física	Miguel Angel Noguera (1991)	Estilo cognitivo	Castellano

Páginas web	www.argos.gva.es	ARGOS (2016)	ARGOS	Castellano
	www.csd.gob.es	Consejo Superior de Deportes (2005)	CSD	Castellano
	www.pilotaviu.es	Pilotaviu (2018)	Modalidades pilota valenciana	Valenciano
	Normas básicas de la Generalitat	Generalitat Valenciana (2017)	Generalitat Valenciana	Castellano
	Pilota a l'escola	Generalitat Valenciana (2017)	-Pilota a l'escola -Iniciación	Valenciano
	Pilotaviu	Ricard Sentandreu Guillem Sentandreu José Martínez	-Reglas y modalidades pilota valenciana	Valenciano
Otros	La gestión del marketing en el deporte	Eduardo Mata (2017)	Marketing deportivo	Castellano
	Actes del II Congrés Mundial de pilota a mà	Jordi Naya (2007)	Valores pilota valenciana	Valenciano
	Apunts curs d'entrenadors nivell 1	Lluís Ramos Jordi Naya Vicent Pérez	Valores pilota valenciana	Valenciano

Para el desarrollo de los diferentes apartados del proyecto, se han basado en toda la información obtenida en la realización del marco teórico, de esta forma, se observa que los dos apartados están relacionados entre sí. Las fases para la realización del proyecto están explicadas en el propio marco teórico.

Además, se ha realizado un análisis sobre la competencia directa del campus. La información de las tres escuelas competidoras se ha obtenido preguntando directamente a los organizadores de los proyectos del año pasado, ya que por Internet no aparecía ningún tipo de información. Una vez indagado sobre la competencia se han realizado los mapas de posicionamiento que han sido de elaboración propia.

En la figura 4, se observa la hoja de ruta empleada para realizar el TFG. El primer paso que se realizó, fue la elección del tema, seguido por la creación del índice y la búsqueda general de información. Más tarde, se realizaron los objetivos generales y la elaboración del marco teórico. Una vez hechos estos apartados, se empezó a desarrollar el trabajo, para luego pasar a analizar la metodología e ir completando los otros apartados del proyecto.

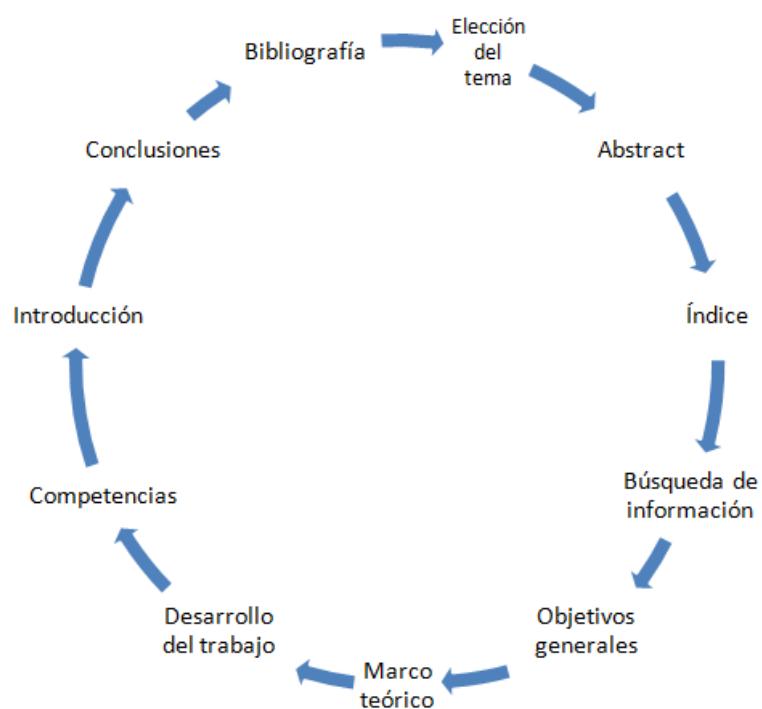


Figura 4. Hoja de ruta del TFG

6 DESARROLLO DEL TRABAJO

En este apartado, se verá toda la información sobre la realización del proyecto en sí. Para ello, se dividirá en diferentes apartados, donde primeramente habrá una explicación general sobre qué consiste “JugaPilota”, para luego realizar un análisis sobre la competencia directa del campus. Además, también se tratarán temas como los recursos para la realización del proyecto, explicando aquí el organigrama de “JugaPilota” y diferentes datos económicos como el balance general. Se verán las instalaciones donde se realizará el campus y se finalizará con un plan de difusión del proyecto y la valoración de la propuesta.

6.1 INFORMACIÓN DE “JUGAPILOTA”

6.1.1 Denominación y descripción

El proyecto “JugaPilota” consiste en la gestión y organización de un campus de verano de pilota valenciana en las instalaciones deportivas de Xeraco. Este proyecto se realiza por parte del Club de Pilota Xeraco, y los trabajadores serán algunos miembros del club con la titulación necesaria. El beneficio que se obtenga una vez pagados todos los gastos se destinará al Club de Pilota Xeraco para la difusión y promoción de este deporte autóctono de cara a la siguiente temporada.

“JugaPilota” nace por la escasez de actividades destinadas a la pilota valenciana en los meses estivales, ya que por la zona de la comarca de la Safor y en la Comunidad Valenciana hay pocas escuelas que realicen estos servicios en verano.

El campus se realizará durante todo el mes de julio una vez los alumnos hayan concluido con la escuela y estén de vacaciones, se realizará de lunes a viernes en las instalaciones deportivas de Xeraco. Tendrá una duración total de cuatro semanas, concretamente serán 20 días, y los alumnos que podrán participar deben tener las edades comprendidas entre 6 y 12 años.

En vistas generales, lo que se propone en este proyecto, es el aprendizaje y la práctica de diferentes modalidades de pilota valenciana para todos aquellos alumnos que no la hayan practicado nunca, enseñando desde su historia hasta la técnica y la táctica básica para poder jugar. También, se pretende inculcar a los participantes los valores básicos de este deporte autóctono, los cuales están presentes en todas las fases del juego como la técnica básica, el léxico específico y el respeto entre los compañeros y rivales.

6.1.2 Información geográfica, demográfica y ámbito de negocio

“JugaPilota” se realizará en el municipio de Xeraco, situado en la Comunidad Valenciana, al sur de la provincia de Valencia y en la comarca de la Safor. Se encuentra a 56 km de Valencia, la capital de la Comunidad Valenciana y solo a 5 km de Gandía, la ciudad más grande de la comarca de la Safor (ARGOS, 2016).

Xeraco cuenta con una población de 5.732 habitantes, de los cuales el 12,04% son extranjeros. Además, según los datos estadísticos del banco de datos municipal, el porcentaje de habitantes mayor a 64 años, conforma el 17,97% de la población total, y destaca el rango mayoritario que oscila entre los 30 y 64 años y cuyo porcentaje corresponde al 51,62% de la población. Por otra parte, siguiendo con las características de la población, son un 17,97% las personas mayores de 64 años, seguidas por los habitantes que conforman el rango 16 a 29 años (15,54%) y finalmente, la población minoritaria, menores de 16 años, representados por el 14,86%. En cambio, este municipio tiene un gran aumento de población en los meses de verano, ya que dispone de la playa cerca y es un gran atractivo para los turistas. El rango de población que interesa para llevar a cabo el proyecto, son los menores de 16 años. Se observa que es la población minoritaria, ya que ocupa el 14,86% de la población total, que serían 851 habitantes (ARGOS, 2016).



Figura 5. Ubicación geográfica del municipio de Xeraco

6.1.3 Logo

Para la difusión del campus, hace falta la elaboración de un logo que haga identificar y diferenciar a “JugaPilota” de la competencia. Con todo esto, el logo del campus se podrá observar a continuación:



Figura 6. Logo del proyecto “JugaPilota”

6.2 ANALISIS DAFO-CAME DE “JUGAPILOTA”

En la tabla 3 se explica el análisis DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades) y el CAME (corregir, afrontar, mantener y explotar) del campus “JugaPilota”.

Tabla 3:

Análisis DAFO-CAME de “JugaPilota”

DEBILIDADES	• Empresa de reciente creación y con apenas experiencia en el sector. • El tamaño de la empresa y el número de empleados es reducido. • Las instalaciones deportivas son municipales, y por tanto nos tendremos que adaptar a los horarios que se tengan establecidos. • Desconocimiento de gran parte de la población sobre la pilota valenciana.	CORREGIR	• Contratar a profesionales con experiencia. • Programar las actividades con mucha antelación. • Realizar una campaña de marketing para que toda la población conozca este deporte autóctono.
-------------	---	----------	---

AMENAZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de recursos para poder llegar a la propia población y a pueblos de los alrededores. • Existencia de otros campus deportivos con servicios similares. • Desconocimiento de la población de todas las actividades que se van a realizar. • Preferencia de la mayoría de niños por otros deportes, como el fútbol. • Precio que deben de abonar los alumnos. 	AFRONTAR	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar acuerdos de colaboración con el ayuntamiento. • Realizar un análisis de la competencia. • Hacer un tríptico sobre el campus para darlo a conocer. • Únicamente no se practica pilota valenciana, sino que se realizarán otras actividades.
FORTALEZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los monitores del campus tienen la titulación oficial. • Proyecto novedoso para los clientes. • Horario amplio por las mañanas y adaptado para toda aquella gente que trabaje. • Relación calidad-precio muy buena. • Precio más barato que toda nuestra competencia. • Realización de otras actividades recreativas a parte de la pilota valenciana. • Gran cantidad de instalaciones deportivas a nuestra disposición. • Piscina disponible dos días a la semana. 	MANTENER	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir la titulación a los trabajadores antes de contratarlos. • La calidad-precio del campus es excelente, mucho mejor que la competencia. • Se realizan actividades de ocio y se practican otros deportes. • Con el acuerdo pactado con el ayuntamiento, se disponen de todas las instalaciones del polideportivo.
OPORTUNIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • No hay ningún campus ni escuela deportiva, en los alrededores de Xeraco donde se practique la pilota valenciana. • Aumento de la población en el período estival, esto nos permite tener más clientes. • Buena predisposición por parte del ayuntamiento para realizar el campus. • Todos los niños que están en la escuela de pilota del municipio participarán en el campus. • Gran cantidad de patrocinadores. • Realización de grupos, según el nivel de los practicantes. 	EXPLOTAR	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer visitas a las escuelas municipales para dar a conocer el campus. • Publicar información sobre el campus en diferentes páginas de turismo del ayuntamiento. • Realizar un esquema del cartel oficial y poner más grandes a los patrocinadores que más dinero inviertan en el proyecto.

6.3 ANALISIS DE LA COMPETENCIA

En el siguiente apartado se explican las escuelas deportivas que prestan unos servicios similares a “JugaPilota”, realizando un análisis sobre las características principales. Se pretenden saber todas las generalidades que tienen estas organizaciones para diseñar diferentes mapas de posicionamiento y saber cual es el principal competidor de “JugaPilota”.

6.3.1 Identificar a la competencia

Por lo que hace a la competencia, se sabe que en la Comunidad Valenciana se realizan diferentes campus deportivos con unas características similares al propuesto, pero diferentes factores hacen que unos tengan una competencia más directa con “JugaPilota”.

En cuanto a los campus de pilota valenciana, se distribuyen por toda la Comunidad Valenciana, destacando el que lleva el nombre del pilotari profesional Puchol II en Vinalesa, el que se realiza en el emblemático trinquet de Pelayo en Valencia, el de Meliana, el del Puig, el de Benidorm i el de Oliva.



Figura 7. Distribución de campus de pilota en la Comunidad Valenciana

Por otra parte, también existe una competencia municipal, ya que en el mismo polideportivo se realiza un campus de fútbol programado por el propio Club de Fútbol de Xeraco y la escuela multideportiva de verano gestionada por el ayuntamiento de Xeraco.

Analizando todos estos campus y escuelas vistas anteriormente, se sabe que la competencia más directa son las dos escuelas deportivas que se realizan en Xeraco y por proximidad geográfica el Campus de pilota de Oliva, que basa sus actividades en el mismo deporte que “JugaPilota”.

Tabla 4.

Competencia directa de “JugaPilota”

Competencia directa en el municipio	Competencia directa en otros municipios
Escuela de verano del ayuntamiento de Xeraco	Campus de pilota de Oliva, dirigido por el Club de pilota Oliva
Campus de fútbol, gestionado por el CD Xeraco	

6.3.1.1 *Campus de fútbol de Xeraco*

El campus de fútbol de Xeraco es gestionado por el propio club de fútbol del municipio, tiene una duración de una semana (cinco días en total) y se realiza del 16 al 20 de julio, por las tardes, con un horario de 17 a 20 horas. Se realizan grupos de edad, según el número de alumnos inscritos, y la mayoría de actividades están orientadas a la mejora de la técnica de este deporte.

El campus se realiza únicamente en el campo de fútbol municipal, ubicado en el propio polideportivo y el último día tiene el aliciente de que los alumnos compiten contra otra escuela de verano de fútbol de otro pueblo de la comarca de la Safor.

6.3.1.2 *Escuela de verano municipal*

Esta escuela de verano es gestionada íntegramente por el propio ayuntamiento de Xeraco. Los organizadores de la escuela son los trabajadores del área de deportes y cultura del ayuntamiento, mientras que los otros empleados son becarios del propio municipio.

Se realiza durante todos los días del mes de julio, con excepción de los fines de semana y con un horario de 9.00 a 13 horas. Esta escuela se caracteriza en que los monitores, tienen un contrato de prácticas subvencionado por la diputación de Valencia, y únicamente lo pueden solicitar aquellos que están realizado algún estudio superior. Los servicios que se prestan son multideportivos, ya que cada día realizan un deporte diferente. Las instalaciones que normalmente utilizan son el pabellón municipal, la piscina y la pista multideportiva.

6.3.1.3 *Campus de pilota valenciana de Oliva*

Este campus está ubicado en la ciudad de Oliva, más concretamente se realiza en el nuevo trinquete, ubicado en el polideportivo municipal. Los organizadores de la escuela son algunos miembros del club de pilota de Oliva, que además ejercen las funciones de monitores.

Por lo que hace a la organización de las clases, se realizan los lunes y los miércoles durante todo el mes de julio. La duración de las clases es de dos horas por la mañana o tarde, a elección de la mayoría de los clientes y cuenta con la visita de los mejores profesionales de la pilota valenciana.

6.3.2 *Analizar y comparar los servicios y precios*

Por lo que hace a los servicios y precios ofrecidos, cabe destacar que el proyecto “JugaPilota” se desarrollará durante todos los días de Julio menos los fines de semana, con un horario de 9.30 a 13 horas. El precio por la inscripción de cada alumno será de 110 euros, y realizarán todo tipo de actividades vinculadas al aprendizaje de diferentes modalidades de pilota valenciana, como también actividades de ocio y otros deportes modificados.

Por lo que hace a los servicios ofrecidos por la competencia directa los veremos a continuación.

6.3.2.1 *Campus de futbol de Xeraco*

Este año será su sexta edición y continúa prestando los mismos servicios que en la primera edición, ya que los ejercicios que se plantean son únicamente para la mejora de la

técnica y la táctica en el fútbol. El último día se realiza una fiesta de clausura donde los equipos de diferentes edades compiten contra otra escuela de fútbol, entregando algunos premios a los mejores jugadores y al equipo.

El director de este campus es un titulado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, mientras que los otros monitores son simplemente jugadores del CD Xeraco, que prestan ayuda al encargado principal.

En cuanto al precio de este campus, es de 80 euros únicamente para la semana que se realiza, por lo que se puede decir que el precio es bastante caro.



Figura 8. Logo del CD Xeraco

6.3.2.2 Escuela de verano municipal

Esta escuela de verano, está realizada por el propio ayuntamiento de Xeraco, que realiza actividades una vez ha finalizado la escuela para todos aquellos niños cuyos padres trabajen por las mañanas. Esta escuela lleva diez años realizándose en el municipio, antes se realizaba en la escuela municipal, mientras que en la edición anterior se optó por realizar todas las actividades íntegramente en el polideportivo municipal.

Los monitores, son estudiantes de ciencias del deporte o magisterio, que han solicitado la beca al ayuntamiento y que todavía no han terminado el grado universitario.



Figura 9. Logo del ayuntamiento de Xeraco

6.3.2.3 *Campus de pilota valenciana de Oliva*

Este año se realizará la segunda edición de este campus y en principio contará con los mismos horarios que el año pasado, todos los lunes y miércoles del mes de julio, con opción a elegir entre mañana o tarde. Se realizarán actividades de mejora de la técnica en las modalidades de escala y corda, raspall y madel; además se realizarán actividades recreativas como excursiones al museo de la pelota en Genovés y piscina para terminar las clases.

Los monitores de este campus son algunos miembros del club de pilota Oliva, de los cuales solo uno tiene la titulación básica, que es el curso de entrenador de pilota valenciana nivel 1. Los otros dos trabajadores únicamente tienen conocimiento del deporte, pero no tienen ninguna titulación para poder ejercer estas clases.

En cuanto al precio, la edición de este año no ha salido, pero por lo que se sabe del año anterior que únicamente eran dos días a la semana de campus, tenía un precio de 30€ al mes.



Figura 10. Logo del Club de Pilota Oliva

6.3.3 Mapas de posicionamiento

En el siguiente apartado se realizarán diferentes mapas de posicionamiento de la competencia más directa con “JugaPilota”. Los mapas de posicionamiento son una estrategia visual para conocer la posición de las diferentes empresas competidoras en un mismo sector, según los datos que se conocen.

Para ello, se ha realizado la tabla 5 donde por una parte se explican los diferentes ítems a comparar y los tres competidores, también aparece en la clasificación “JugaPilota”, para tener una idea de los servicios ofrecidos con el resto.

Tabla 5:

Comparación de servicios de la competencia directa

Ítems a comparar:	Campus de futbol (CD Xeraco)	Escuela de verano municipal (Ayuntamiento de Xeraco)	Campus de pilota valenciana (Club Pilota Oliva)	“JugaPilota”
Nº máximo alumnos	70	100	50	40
Precio	80	120	30	100
Calidad del personal	Buena	Muy buena	Mala	Muy buena
Calidad instalaciones	Buena	Muy buena	Muy buena	Muy buena
Variabilidad actividades	Muy poca (Futbol únicamente)	Mucha (Multideportivo)	Mucha (Pilota valenciana con otras actividades recreativas)	Mucha
Experiencia en el sector	Mucha (6 años)	Mucha (6 años)	Poca (1 año)	Poca

Una vez vista la tabla anterior, se realizarán los mapas de posicionamiento oportunos, en este caso, se verán tres mapas de posicionamiento para comparar los diferentes ítems de la tabla anterior.

Mapa de posicionamiento 1. Calidad del personal-Variabilidad de actividades.

En el siguiente mapa de posicionamiento se reflejan en las dos variables la calidad del personal y la variabilidad de actividades. Se puede decir que el principal competidor a “JugaPilota” es el servicio ofrecido por el ayuntamiento de Xeraco, ya que ofrece un mayor número de actividades y con una calidad del personal mucho mayor. El Campus de Oliva, realiza una gran cantidad de actividades pero de todos los monitores únicamente uno cumple con la titulación necesaria. Por otra parte el Campus de futbol del CD Xeraco realiza únicamente una actividad, ya que solo se centra en el futbol y parte de los monitores tienen la titulación necesaria, mientras que hay otros que no.



Figura 11. Mapa de posicionamiento 1

Mapa de posicionamiento 2. Calidad del personal-Experiencia en el sector

El mapa de posicionamiento 2 es una comparación de la calidad del personal con el nivel de experiencia de los campus y escuelas en el sector.

En el mapa, vemos que el ayuntamiento de Xeraco es el mejor posicionado, ya que los organizadores son profesionales con la titulación necesaria, y además los monitores que realizan las actividades serán futuros graduados de magisterio y ciencias del deporte, por lo que tienen los suficientes conocimientos para poder impartir estas clases. Además, es la entidad competidora que más experiencia tiene en el sector, ya que este año se realizará la décima edición.

Le sigue de cerca el campus del CD Xeraco, que tiene 5 años de experiencia en este sector, pero la calidad del personal es menor. Y en la parte baja de la tabla se encuentra el campus de Oliva, el cual este año será la segunda edición y cuenta con un único monitor con la titulación necesaria.



Figura 12. Mapa de posicionamiento 2

Mapa de posicionamiento 3. Precio-Variabilidad de actividades

En este mapa de posicionamiento se pueden ver comparados el precio con la variabilidad de actividades. Por lo que hace al precio, los que tienen un coste más elevado serán los que la gente pedirá menos y por tanto se encontraran en la parte más baja de la tabla, en el caso contrario, las organizaciones con un precio más bajo se encontraran en la parte alta de la tabla por tener una mayor demanda.

Con todo esto, vemos que el Campus de Oliva es el que mejor posicionado está, ya que ofrece una buena variabilidad de servicios por un precio muy barato, de 30 euros al mes. En cambio, el ayuntamiento de Xeraco, ofrece más servicios deportivos pero con un coste cuatro veces mayor. Por último se encuentra el campus del CD Xeraco, que únicamente ofrece a los clientes el deporte del futbol y con un precio muy elevado para la única semana que se realiza el proyecto.



Figura 13. Mapa de posicionamiento 3

6.4 MISIÓN, VISIÓN Y VALORES DE “JUGAPILOTA”

- La misión principal del proyecto es impulsar, promover y potenciar la práctica de un deporte autóctono como la pelota valenciana en niños de edad escolar en el municipio de Xeraco. Además, este proyecto es muy necesario, ya que en la comarca de la Safor, únicamente existe un campus de pilota valenciana, situado en Oliva, a unos 20 kilómetros de distancia.
- En cuanto a la visión, se pretende que el campus tenga unas características diferentes a los otros, para ello se utilizarán nuevas metodologías que permitan innovar a la hora de prestar el mejor servicio a los alumnos. El ámbito de la pilota valenciana está muy poco explotado en el municipio, y para ello realizando bien todas las actividades, se puede conseguir un mayor número de clientes, tanto del campus como en un futuro en la escuela de pilota municipal.

La intención del proyecto, es ser un referente en este sector y conseguir asentar este campus durante mucho tiempo, para tener cada año una mayor cantidad de alumnos.

- Por otra parte, los valores son aquellos principios sobre los que se trabaja y se pretende inculcar a los alumnos. Estos valores simbolizan la personalidad de “JugaPilota” y son los siguientes:
 - Cooperación: los alumnos tendrán que relacionarse entre sí y la mayoría de actividades irán destinadas a fomentar el compañerismo.
 - Tolerancia/Respeto: con el objetivo de crear un ambiente agradable entre todos los integrantes. Todos los alumnos serán iguales, sin importar sus características físicas y mentales.
 - Superación: dar el mejor servicio posible para poder ayudar a todo aquel que tenga algún tipo de problema, además se intentará buscar lo mejor de cada uno de los participantes.
 - Participación: importante la participación de los alumnos del campus en todas las actividades para que se sientan más unidos al grupo.
 - Responsabilidad: por parte de todos los miembros, tanto del personal hasta los alumnos, de cuidar el material y las instalaciones deportivas.

6.5 OBJETIVOS DEL CAMPUS

Para la correcta elaboración de los objetivos, se ha decidido estructurarlos en diferentes apartados según la finalidad que tengan. Por tanto, los objetivos estarán divididos según sean deportivos, sociales y económicos. Además, dentro de cada objetivo general, estarán los diferentes objetivos específicos.

6.5.1 Objetivos generales

- Objetivos deportivos
 1. Enseñar a los alumnos la práctica del deporte autóctono de la pilota valenciana.
 2. Utilizar nuevas metodologías en la iniciación de las diferentes modalidades de pilota valenciana.
- Objetivos sociales
 3. Inculcar a los alumnos los principales valores de la pilota valenciana.
 4. Promocionar la pilota valenciana en las etapas de iniciación.
- Objetivos económicos
 5. Conseguir ser un campus referente de pilota valenciana en la Comunidad Valenciana.
 6. Obtener beneficios económicos en la realización del campus “JugaPilota”.

6.5.2 Objetivos específicos

- Objetivos deportivos
 1. Enseñar a los alumnos la práctica del deporte autóctono de la pilota valenciana.
 - 1.1. Conocer y practicar las diferentes modalidades de pilota valenciana.
 - 1.2. Perfeccionar las habilidades motrices básicas, así como la táctica-técnica en pilota valenciana.
 2. Utilizar nuevas metodologías en la iniciación de las diferentes modalidades de pilota valenciana.
 - 2.1. Utilizar metodologías que promuevan la creatividad en los alumnos.
 - 2.2. Combinar clases técnicas de alguna modalidad con juegos recreativos.

- Objetivos sociales

3. Inculcar a los alumnos los principales valores de la pilota valenciana.
 - 3.1. Realizar juegos de cooperación y compañerismo.
 - 3.2. Aprender el léxico específico de la pilota valenciana.
4. Promocionar la pilota valenciana en las etapas de iniciación.
 - 4.1. Visitar el colegio de primaria para explicar las actividades del campus.
 - 4.2. Entrevistar a los profesionales que visitarán al campus, para conocer sus inicios.

- Objetivos económicos

5. Conseguir ser un campus referente de pilota valenciana en la Comunidad Valenciana.
 - 5.1. Realizar una campaña de marketing atractiva para la población.
 - 5.2. Ofrecer una oferta de calidad y bajo precio para captar un mayor número de clientes.
6. Obtener beneficios económicos en la realización del campus “JugaPilota”.
 - 6.1. Conseguir el mayor número posible de alumnos y de patrocinadores.
 - 6.2. Realizar un buen balance de ingresos y gastos.

6.6 RECURSOS DEL PROYECTO

En el siguiente apartado, se van a explicar los diferentes tipos de recursos que hacen falta a la hora de realizar el proyecto. Estos recursos, se dividirán según correspondan a los recursos humanos, recursos de material y recursos financieros.

6.6.1 Recursos humanos

El apartado de recursos humanos, hace referencia a todas aquellas personas que trabajan en el campus coordinadas para poder realizar todas las funciones que se planean. Además, en los recursos humanos del campus, se verá el organigrama del propio proyecto y las claves para poder contratar a los trabajadores en la empresa.

6.6.1.1 *Organigrama*

El organigrama explica toda la estructura organizativa que tiene la empresa y las funciones que tienen cada uno de los empleados que la componen. Por lo que hace al proyecto “JugaPilota” solo se tendrán en cuenta dos puestos de trabajo diferenciados:

- El director del campus: Es la persona encargada de realizar todas las tareas de gestión y planificación del proyecto, además forma parte del Club de Pilota de Xeraco. Se encargará de contratar a todos los otros trabajadores y explicarles en qué consistirá su trabajo.
- Los entrenadores: Son los trabajadores de la empresa, y tienen que cumplir todas aquellas tareas que les diga el director del campus. Por lo que hace a este proyecto, habrá tres entrenadores que realizarán las mismas funciones, tendrán que realizar las sesiones que se plantearán a los alumnos cada día.

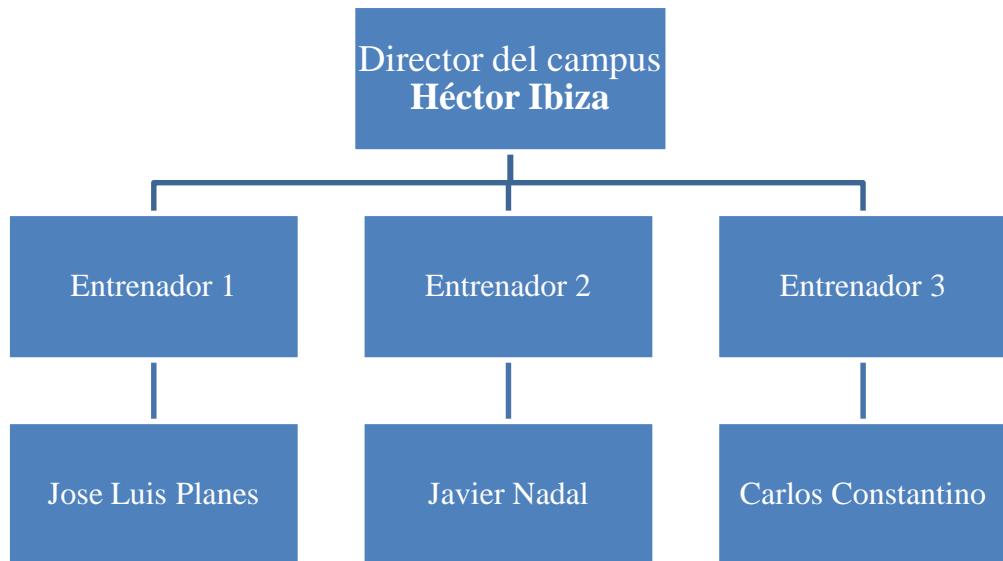


Figura 14. Organigrama de JugaPilota

Como se refleja en el organigrama del campus, el número de personas contratadas será de tres entrenadores, además, el director del campus ejercerá las diferentes funciones en caso de que sea necesario. En el tema de las titulaciones necesarias, el director del proyecto es un graduado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, mientras que todos los otros empleados, como se observa en la figura 14, tienen diferentes titulaciones específicas para poder llevar a cabo las diferentes clases.

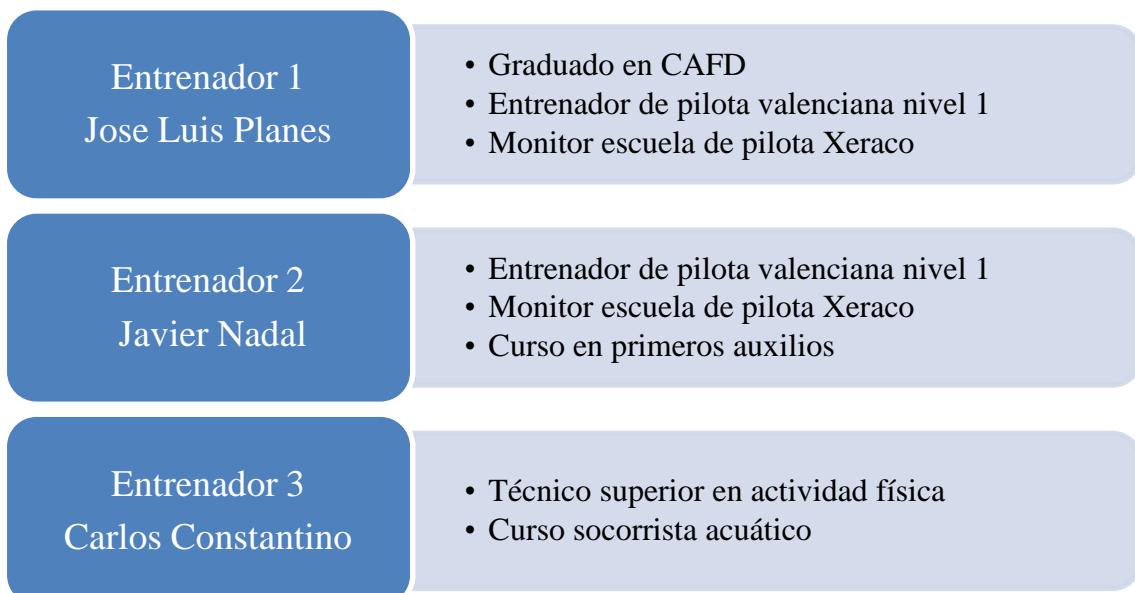


Figura 15. Monitores con las respectivas titulaciones

No habrá ningún encargado de limpieza y mantenimiento, ya que al utilizar las instalaciones públicas municipales, el ayuntamiento se hará cargo de este servicio y antes de empezar las clases los empleados del ayuntamiento pasarán a limpiar todas las instalaciones para que se pueda realizar un buen uso de ellas sin ningún tipo de riesgo.

Además, tampoco se contratará a un socorrista para los días de piscina, ya que la empresa que gestiona la piscina municipal tiene diferentes profesionales que hacen este trabajo mientras, los monitores del campus realizan la clase de natación. A parte de esto, un monitor tendrá el título de socorrista acuático, mientras que otro poseerá el de socorrista terrestre, para prevenir en caso de riesgos.

Para realizar la programación de todas las actividades y tareas, habrá una persona encargada, que en este caso es el director del campus, él tendrá unas funciones distintas a las del resto de los trabajadores, las cuales veremos a continuación.



Figura 16. Funciones del director del campus

6.6.1.2 Contratación profesional

Para la contratación de los monitores que impartirán las clases en el campus, hay que seguir unos pasos que se deben de realizar para poder llevar a cabo el proyecto correctamente.

Para empezar, “JugaPilota” es un proyecto realizado por el Club de Pilota de Xeraco, el cual es una asociación sin ánimo de lucro y si se consigue un excedente de presupuesto irá destinado a actividades de promoción de la pilota por parte del propio club. Con todo esto, para contratar a los tres monitores, primeramente se deberán afiliar a la Seguridad Social y recibir un número en caso de que nunca hayan trabajado. Después se dará de alta al trabajador en el régimen de la Seguridad Social y se le comunicará cada contratación al INEM. Como último paso, los tres monitores deberán cumplimentar el contrato de trabajo que se obtendrá del Servicio de Empleo Público Estatal (SEPE) y se volverá a enviar para que realicen el registro.

Por último, el director del campus será el responsable del ingreso de la cotización propia y de los trabajadores a la Seguridad Social, que tendrán un coste que se añadirá al salario bruto de cada trabajador. En cuanto al salario de cada trabajador, se explicará en el apartado de recursos financieros.

6.6.2 Recursos materiales

En este apartado, se explicarán los recursos materiales que harán falta para poder realizar todas las actividades del Campus. Estos materiales se distinguirán en tres bloques según el ámbito para que se utilicen. Se distinguirán según sean para la práctica específica de pilota valenciana, para practicar otros deportes o material para la fiesta de clausura. A continuación, se explicará más concretamente todos estos materiales, como además la totalidad de unidades que harán falta para su compra.

- Equipamiento esencial para poder practicar pilota valenciana:
 - Didals = 250 unidades
 - Esparadrapo = 5 unidades
 - Tesamoll = 4 unidades
- Equipamiento para practicar otros deportes:
 - Pelotas de badana = 20 unidades
 - Pelotas de vaqueta = 20 unidades
 - Pelotas de tenis = 50 unidades

- Conos de plástico = 20 unidades
- Globos = 10 unidades
- Globos de agua = 10 unidades
- Pelota de colpbol = 2 unidades
- Pelota para piscina = 4 unidades
- Equipamiento fiesta de clausura:
 - Medallas = 40 unidades
 - Camisetas = 40 unidades
 - Bolsas de tela = 40 unidades

6.6.3 Recursos financieros

En este apartado se tendrá en cuenta dos cosas, los gastos y los ingresos que se originarán al realizar el campus, para poder concretar un balance y saber los beneficios económicos que se obtendrán.

6.6.3.1 Ingresos

Por lo que hace a los ingresos del campus, por una parte estará la cuota que cada alumno deberá pagar para inscribirse en “JugaPilota”, que será de 110 euros. Este precio es muy asequible, ya que la duración del campus es de todo un mes. Para calcular los ingresos por parte de las cuotas que deberán pagar los alumnos, se ha estimado en un número de 40 participantes. De este modo, si se apunta alguien más básicamente se deberá añadir 110€ a la cantidad calculada para 40 alumnos.

Cuota total	40 alumnos x 110 euros	4400€
-------------	------------------------	-------

Por otra parte, también se contarán con diferentes subvenciones, que se basaran en la concesión de algunas instalaciones necesarias del polideportivo y de material para poder realizar el campus con normalidad. Estas concesiones, las hará el ayuntamiento de Xeraco y se basarán en:

- Gratuidad en la impresión del material de marketing (Folletos, carteles).
- 40 camisetas.
- 40 medallas.
- Concesión de la piscina municipal los días acordados.

- Concesión del trinquete, frontón, pista polideportiva y pistas de pádel los días acordados.

También, el proyecto “JugaPilota” contará con diferentes patrocinadores, que serán algunas empresas interesadas del propio municipio. Los logos de dichas empresas aparecerán en el cartel del campus y además en las camisetas que se entregarán el último día del evento para realizar la foto oficial. La cantidad máxima de patrocinadores será de diez, para poder ofrecer una mayor visibilidad de los logotipos, y la cuota mínima que deberán abonar será de 150 euros por empresa. Además, la zona central de la camiseta se subastará al patrocinador que invierta una mayor cantidad de dinero, la cual empezará con un precio de 200 euros.

Total patrocinadores	(9 empresas x 150 euros) + 200 euros inicio subasta patrocinador	1550€
----------------------	--	-------

6.6.3.2 Gastos

Por lo que hace a los gastos del campus, son muy variados, y se pueden dividir según la naturaleza a la que correspondan. Dicho esto, los gastos se dividen según sean de material, de seguros, de publicidad y de los sueldos de los monitores.

En la tabla 6 se observa el material desglosado que hará falta a los monitores del campus para realizar todas las actividades y el precio de cada uno:

Tabla 6:

Gastos de material

MATERIAL	CANTIDAD	PRECIO	PRECIO (€)
			UNITARIO(€)
Didals	250	0,5	125
Espasadrapo	5	10	50
Tesamoll	4	10	40
Pelotas de badana	20	5	100
Pelotas de vaqueta	20	10	200

Pelotas de tenis	50	0,6	30
Conos de plástico	20	9,99 (10 conos)	19,98
Globos	100	2,5 (100 globos)	2,5
Globos de agua	1000	9,99 (1000 globos)	9,99
Pelotas colpbol	2	5€	10
Pelotas piscina	4	2,89	11,56
Mochila de cuerdas	40	0,25	10
Camisetas	40	0	0
Medallas	40	0	0
TOTAL			609,03 €

Por otra parte, el sueldo de los monitores será la principal fuente de gastos, cada entrenador trabajará tres horas y media todos los días del mes de julio, sin contar los fines de semana. En total serán 20 días laborables y cobrarán un salario de 800€ netos a final de mes, que visto de otro modo, sale a 11,4€ cada hora.

Gastos monitores	800€ x 3 entrenadores	2400€
------------------	-----------------------	-------

En cambio, el director del campus recibirá un sueldo un poco más elevado, ya que es el encargado de realizar todo el proyecto y de gestionarlo. Además, tiene que controlar a los trabajadores para que realicen de forma correcta toda la programación de actividades. Dicho esto, el director del campus tendrá un sueldo de 1100€ netos al mes, que vienen a ser 15,7€ por hora.

Gastos total empleados	2400€ + 1100€	3500€
------------------------	---------------	-------

Con todo esto, el Club de Pilota Xeraco, también tendrá que pagar los costos de la Seguridad Social, que serán un 35% del salario de cada trabajador.

Seguridad Social sueldo director del campus	1100 x 0,35	385€
Seguridad Social monitores	800 x 0,35 = 280 280 x 3 monitores	840€
Costos totales seguridad social	840 + 385	1225€

Por otra parte, también se presentan diferentes gastos en el tema de los seguros, ya que para poder realizar el campus de forma correcta y poder estar cubierto en caso de que sucediera algún tipo de accidente hace falta tener contratados una serie de seguros.

Los seguros que harán falta para la realización del campus serán los de responsabilidad civil y el de accidentes. Para poder concretar el coste que tendría en la entidad, se han visto el precio de los seguros por la compañía de Santalucía Seguros. En los cuales, para realizar un campus deportivo, el seguro de responsabilidad civil tendría un coste de 224,62€ al mes, mientras que el seguro de accidentes tendrá un coste de 75€ al mes.

Seguro de responsabilidad civil	224,62€
Seguro de accidentes	75€
Total gasto seguros	299,62€

6.6.3.3 Balance

En cuanto al balance, hace referencia a los beneficios que se obtendrán en todo el mes de realización del Campus, se calcula obteniendo la diferencia entre los ingresos y los gastos. Cabe destacar, que el cálculo se ha obtenido con un número de 40 asistentes que son los que se espera llegar a conseguir, pero que si se apuntaran más alumnos se deberá sumar 110€ por cada nuevo alumno, que es la cuota de inscripción.

Tabla 7:

Balance del campus

INGRESOS		GASTOS	
Cuota alumnos	4400€	Material	609,03€
Patrocinadores	1550€	Sueldo entrenadores	3500€
		Seguros	299,62€
		Seguridad social	1225€
TOTAL	5950€	TOTAL	5633,65€
TOTAL = 316,35€			

En la tabla 7, se explica de forma visual el balance total del campus, que a su vez es positivo y se generan un total de 316,35€ en ganancias. Como “JugaPilota” es un proyecto sin ánimo de lucro, este beneficio irá destinado a la Escuela de Pilota de Xeraco, para actividades de promoción de la pilota valenciana en la localidad.

6.7 INSTALACIONES

En el siguiente apartado, se verán las instalaciones que harán falta para poder realizar todas las actividades propuestas en el proyecto “JugaPilota”. Las instalaciones que se utilizarán, son las que están ubicadas en el polideportivo del municipio de Xeraco, el ayuntamiento prestará las pistas con el único inconveniente que se tendrá que cuadrar el horario con las otras escuelas para no tener ningún tipo de problema.

Las instalaciones que se utilizarán, las agruparemos según la normativa NIDE, expuesta en el (Consejo Superior de Deportes, 2006), así estas instalaciones serán:

- Espacios cubiertos:
 - Trinquet: Es la instalación donde se practican las diferentes modalidades de pilota valenciana. Además, al ser la única instalación que las otras escuelas no utilizan, gran cantidad de actividades del campus se realizarán en ella.



Figura 17. Trinquet municipal de Xeraco

- Pistas pequeñas al aire libre:
 - Frontón: En el polideportivo de Xeraco hay dos frontones, los cuales servirán para realizar actividades y algún tipo de campeonato cuando se estén utilizando el trinquet por otros grupos.



Figura 18. Frontón municipal de Xeraco

- Pista polideportiva: Es una pista que se encuentra al exterior, tiene preparadas canastas para jugar a baloncesto y porterías de fútbol sala. Servirá al campus para realizar campeonatos de colpbol.



Figura 19. Pista polideportiva municipal de Xeraco

- Pista de pádel: En el polideportivo, hay dos pistas que están ubicadas al exterior, se utilizarán para practicar el mádel. Con el beneficio de tener dos pistas, se pueden realizar dos partidas de campeonato simultáneamente.



Figura 20. Pista de pádel municipal de Xeraco

- Piscina cubierta y climatizada:
 - Vaso polivalente (P1): Es una piscina con unas características muy similares, ya que tiene muy poca profundidad y tiene un número reducido de calles. Además, tiene una longitud de 25 metros y con una anchura reducida.

- Vaso recreativo: Trata de la piscina infantil, la cual tiene unas dimensiones bastante grandes y con una profundidad de 70 centímetros. También, está adaptada para que se puedan realizar diferentes juegos, ya que tiene unas porterías desplegables y una red situada al medio.



Figura 21. Piscina municipal de Xeraco

6.8 PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

El campus se realizará durante todo el mes de julio, más concretamente, serán cuatro semanas y se llevará a cabo de lunes a viernes, con un horario de 9.30 a 13 horas.

Por lo que hace a las actividades que se realizarán, se ha intentado combinar ejercicios para el aprendizaje y la mejora de diferentes modalidades de pilota valenciana, con otras actividades de ocio para que los alumnos puedan divertirse y disfrutar al máximo. A continuación se resumirá el cronograma de las actividades del campus:

- La primera semana servirá de presentación y además se explicarán las modalidades de pilota valenciana que los alumnos practicarán, remarcando la historia, las reglas del juego y los jugadores más importantes. También, durante los primeros días, se elaborarán los guantes para cada alumno, con el material específico para poder practicar cada una de las modalidades que les enseñaremos.
- Los alumnos tendrán al menos un día a la semana piscina (habrá dos semanas que tendrán dos días). Los días en que se realizará esta actividad serán los martes y los jueves de 9.30 a 10.30, debido a que es la hora donde hay menos gente en la piscina y así se puede utilizar toda la instalación. En cuanto a la actividad, los primeros 40 minutos se realizarán ejercicios de enseñanza sobre la natación y los últimos 20 minutos serán de actividades libres en la piscina pequeña.
- Además, visitarán el campus tres jugadores profesionales para que los alumnos les puedan hacer todo tipo de preguntas, y aprender de los ídolos. En el cronograma se observan los días que visitarán las instalaciones los siguientes profesionales:
 - Moltó: La segunda semana del campus realizará la visita el dos veces campeón del individual de raspall y actual subcampeón, donde además realizará una clase práctica de saque en la modalidad de raspall
 - Las hermanas Ana y Noelia Puertes: Visitarán el campus la tercera semana, y son las mejores jugadoras de los campeonatos femeninos de raspall.
 - Ian: Como colofón, visitará el campus la cuarta y última semana. Es el actual campeón del individual de raspall y de la liga profesional. Además realizará una clase práctica de la técnica de la “raspada” y el “bot de braç”.

Tabla 8:

Cronograma de las actividades del campus

JULIO 2018					
HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
	2	3	4	5	6
9:30-10:30	PRESENTACIÓN	ELABORACIÓN GUANTES	ELABORACIÓN GUANTES	PISCINA	TORNEO MADEL
10:30-11:00	ALMUERZO				
11:00-12:00	ELABORACIÓN GUANTES	JUEGOS COOPERACIÓN	TÉCNICA RASPALL	T. INDIVIDUAL RASPALL	BÈISBOL MODIFICADO
12:00-13:00	COLPBOL	EXPLICACIÓN MODALIDADES	TORNEO COLPBOL	T.EQUIPOS RASPALL	TORNEO ESCALA Y CORDA MODIFICADO + HELADOS
	9	10	11	12	13
9:30-10:30	TORNEO ONE-WALL	PISCINA	GIMCANA	PREPARACIÓN VISITA MOLTÓ	FORMACIÓN EQUIPOS MADEL
10:30-11:00	ALMUERZO				
11:00-12:00	JUEGOS COOPERACIÓN	TÈCNICA FRONTÓN	MADEL	ENTREVISTA	SEMIFINAL Y FINAL MADEL
12:00-13:00	JUEGOS CON AGUA	FRONTÓN POR EQUIPOS	TORNEO ESCALA Y CORDA MODIFICADO	ENTRENAMIENTO CON MOLTÓ	JUEGOS CON AGUA + HELADOS

	16	17	18	29	20
9:30- 10:30	FORMACIÓN EQUIPOS RASPALL + TÉCNICA RASPALL	PISCINA	GIMCANA	PISCINA	PREPARACIÓN VISITA NOELIA Y ANA PUERTES
10:30- 11:00	ALMUERZO				
11:00- 12:00	ULTIMATE	FORMACIÓN EQUIPOS ESCALA Y CORDA + TÉCNICA	SEMIFINAL FRONTÓN	T. INDIVIDUAL RASPALL	ENTREVISTA
12:00- 13:00	CAMPEONATO RASPALL	CAMPEONATO ESCALA I CORDA	FINAL FRONTÓN	T.EQUIPOS RASPALL	ENTRENAMIENTO
	23	24	25	26	27
9:30- 10:30	TÉCNICA RASPALL	PISCINA	FINAL CAMPEONATO RASPALL	PREPARACIÓN VISITA IAN	EXHIBICIÓN RASPALL
10:30- 11:00	ALMUERZO				
11:00- 12:00	SEMIFINALES CAMPEONATO RASPALL	TÉCNICA ESCALA Y CORDA	FINAL CAMPEONATO ESCALA Y CORDA	ENTREVISTA	ENTREGA DIPLOMAS
12:00- 13:00	COLPBOL	SEMIFINALES CAMPEONATO ESCALA Y CORDA	JUEGOS CON AGUA + HELADOS	ENTRENAMIENTO CON IAN	FIESTA FINAL GUERRA DE AGUA HELADOS

6.9 PLAN DE MARKETING Y DIFUSIÓN

Este apartado hace referencia a las últimas fases para la realización del campus explicadas en el marco teórico, consiste en la difusión del evento, tanto de forma local como regional. Además, en el apartado de marketing, también se explica que una vez realizadas todas las operaciones de análisis de la competencia y descripción del propio producto, hace falta difundirlo a la población para conseguir el mayor número posible de clientes.

Para ello, las estrategias de difusión utilizadas por el proyecto “JugaPilota” se diferencian en dos fases:

- Fase de difusión local: Consistirá en una campaña de marketing por el propio municipio de Xeraco. En ella, se realizarán diferentes campañas de fijación de carteles del campus en todos los establecimientos tanto públicos como privados. Además, se realizará un tríptico, explicando de forma general en qué consiste el campus y las actividades que se realizarán, que se fijará únicamente en los centros de enseñanza y deportivos. Con todo esto, también se programará con la escuela municipal, la realización de una sesión informativa del campus para todos los alumnos de primaria, donde recibirán toda la información necesaria sobre el campus. Con todo esto, también se publicará en el facebook del ayuntamiento de Xeraco y en el del servicio de deportes de la localidad toda la información acerca de este proyecto. Con el WhatsApp municipal se enviará a toda la población que tenga agregado este número diferentes datos de interés, como el tríptico y las fechas y lugares para poder apuntarse.
- Fase de difusión regional: Esta fase consistirá en la difusión del campus por todos los otros municipios de los alrededores. Se realizará una fijación de carteles en los centros deportivos y en los de enseñanza de las poblaciones de Xeresa, Gandia y Tavernes de la Valldigna. Además, también se realizará un escrito publicitario al periódico Levante EMV y al diario digital PilotaViu.

En el facebook del Club de Pilota Xeraco, se publicará toda la información relacionada con el campus deportivo y será compartida en el grupo público “Parlem de Pilota”, en el cual hay una gran cantidad de gente que está continuamente interactuando y les puede interesar el proyecto.

Con todo esto, en los anexos 4, 5 y 6 se pueden ver las diferentes herramientas de difusión del campus que se han utilizado. Estos mecanismos son el escrito para promocionar el campus que se publicará en el diario digital Pilotaviu y en Levante EMV, el cartel del campus y el díptico explicando todas las características del proyecto.

6.10 VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

En la actualidad, es fundamental la realización de un sistema de evaluación que permita identificar tanto los progresos como los problemas en la planificación y poder realizar los ajustes oportunos.

Para comprobar si el proyecto se ha realizado correctamente se deben comprobar una serie de aspectos que se explicarán a continuación:

- **¿El proyecto tiene objetivos claros, definidos y bien formulados?**

Los objetivos del proyecto están formulados en tres bloques (deportivos, sociales y económicos) para poder ser explicados de forma clara y concisa. Además, se pretende que con esta estructura sigan un orden para su correcta realización.

- **¿Se disponen de los recursos necesarios para poder realizar el proyecto?**

Para la realización del proyecto, se han establecido tres tipos de recursos teniendo en cuenta las características del campus. Así, los recursos para la realización de “JugaPilota” son humanos, materiales y financieros.

- **¿El balance económico resulta muy claro y ordenado?**

En el apartado del balance se explican detalladamente todos los elementos que lo componen y con las respectivas cantidades económicas. También, se puede observar el beneficio final por la realización de “JugaPilota”.

- **¿Se especifica la información general sobre el proyecto?**

Para conocer en que va a consistir “JugaPilota”, hay un apartado que habla básicamente del proyecto en forma general, de datos demográficos, geográficos y del ámbito de negocio.

- **¿Se realiza un análisis de la competencia directa?**

Sí, hay un apartado en que se habla básicamente de toda la competencia directa de “JugaPilota”. Además, toda la información obtenida se estructura para poder realizar diferentes mapas de posicionamiento de los servicios competidores, y así poder posicionar el campus en el mercado.

- **¿En el apartado de recursos humanos se detallan las características de los empleados de “JugaPilota”?**

En el apartado de recursos humanos se explican todas las características y funciones de los diferentes trabajadores del campus y las del director del proyecto. También aparece un cronograma con todos los datos de cada trabajador y sus respectivas titulaciones.

- **• ¿Está bien explicado el perfil de los clientes del campus?**

En el apartado de denominación y descripción del propio campus se habla sobre las edades que deben tener los alumnos de “JugaPilota”, deben estar comprendidas entre 6 y 12 años.

- **• ¿Se ha realizado un cronograma con todas las actividades del campus?**

Para la ejecución del proyecto en 2019 es imprescindible la realización de todo el cronograma de actividades que se realizarán durante todo el mes y que ha sido explicado de forma gráfica en un apartado.

- **• ¿Están especificados todos y cada uno de los materiales que necesita la empresa?**

Para poder realizar todas las actividades propuestas en “JugaPilota”, hace falta una gran cantidad de material, el cual ha sido expuesto en el apartado de recursos materiales.

7 CONCLUSIÓN

Para finalizar el trabajo, cabe destacar que el proyecto se ha estructurado en cuatro apartados: diagnóstico, planificación, ejecución y valoración. Se han realizado todos menos el apartado de ejecución, ya que el proyecto no ha sido puesto en marcha y se pretende llevarlo a cabo en el verano de 2019.

Por lo que hace a los objetivos del trabajo, han sido formulados siguiendo los apartados comentados anteriormente, ya que se tiene un objetivo general por cada bloque de diagnóstico, planificación y valoración del trabajo, de tal forma que su cumplimiento implica la correcta realización de cada apartado. Los objetivos del apartado de diagnóstico se han centrado en la búsqueda de información para poder realizar todo el marco teórico del proyecto. En cuanto a los objetivos de la planificación, han consistido en el diseño del proyecto, el análisis de la competencia, los diferentes recursos y las instalaciones que harán falta. Los objetivos de la valoración, simplemente indican sobre la viabilidad de realizar el campus en 2019.

Observándolos de forma general, se puede ver que los objetivos se han cumplido, ya que la propuesta se adapta a las necesidades del mercado y sobre todo viendo el balance económico de la realización de “JugaPilota”, se puede ver que su realización es viable.

8 REFLEXIÓN FINAL

De forma general, el trabajo me ha servido para aprender diferentes aspectos sobre la gestión y planificación de eventos y escuelas deportivas que antes desconocía. Antes de realizar el trabajo pensaba que para la realización de un proyecto de estas características no había ningún tipo de leyes y seguros que afectaban a una organización tan simple, pero analizando la gran cantidad de información que he encontrado me ha servido para conocer que cuando más recursos se busquen para un proyecto, más probabilidades tiene de triunfar.

Con todo esto, he querido investigar sobre los valores de la pilota valenciana y las nuevas metodologías en la iniciación deportiva. Desde mi punto de vista, estos dos conceptos no están muy explorados en la actualidad y pienso que se pueden combinar a la vez, ya que la pilota valenciana es un deporte que tiene una gran cantidad de recursos motrices y en etapas de iniciación pueden servir al alumno a aprender una gran cantidad de gestos. También se ha realizado un balance para estudiar la viabilidad del proyecto, el cual ha salido positivo y se puede decir que la realización de “JugaPilota” en cuanto a aspectos económicos sería viable.

Por otra parte, se han cumplido la mayoría de competencias que se exponen en la guía didáctica del TFG y hacen referencia a los proyectos de gestión y planificación de un proyecto. El apartado que más me ha costado realizar ha sido el marco teórico, ya que había muy poca información sobre los campus deportivos, y he tenido que realizar búsquedas en inglés para encontrar una mayor variedad.

9 BIBLIOGRAFÍA

- Acadèmia Valenciana de la Llengua. (2012). *Regles del joc de pilota*. Valencia: Acadèmia Valenciana de la Llengua.
- Agulló, V., González, G., y Gómez, J. (2017). *La pilota valenciana: pràctica, ciència i codi*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Alejandro Márquez, C. (2013). Uso de los estilos de enseñanza en educación física. *Revista electrónica praxis investigativa* , 5 (9).
- Añó, V. (Febrero de 2000). La organización de grandes eventos deportivos. *Arbor* , 265-287.
- ARGOS. (2016). [www.argos.gva.es](http://www.argos.gva.es/bdmun/pls/argos_mun/DMEDB_MUNDATOSINDICADORES.dibujaPagina?aNMunId=46143yaNIndicador=2yaVLengua=C). Obtenido de http://www.argos.gva.es/bdmun/pls/argos_mun/DMEDB_MUNDATOSINDICADORES.dibujaPagina?aNMunId=46143yaNIndicador=2yaVLengua=C
- Ayora, D., y García, E. (2004). *Organización de eventos deportivos*. Barcelona: INDE.
- Bravo, A. (2011). *El juego de pilota valenciana*. Valencia, Comunidad Valenciana, España: Museo del Juego.
- Cerdà, P., y García, P. (2011). *La revolución va de bo*. Valencia: Universitat de Valencia.
- Consejo Superior de Deportes. (2005). *Instalaciones deportivas de la Comunidad Valenciana*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- Consejo Superior de Deportes *Instalaciones deportivas en la Comunidad Valenciana* Consellería de Deportes . (8 de Mayo de 2015). [www.alicante.es](http://www.alicante.es/es/noticias/solicitud-autorizacion-celebracion-eventos-deportivos). Obtenido de <http://www.alicante.es/es/noticias/solicitud-autorizacion-celebracion-eventos-deportivos>
- Contreras Jordán, O. R. (2004). *Didáctica de la educación física*. Barcelona: INDE.
- Delgado Noguera, M. Á. (1991). *Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: I.C.E de la Universidad de Granada.

- Diari oficial de la Generalitat Valenciana. (2017). *Normas básicas de la Generalitat*. Obtenido de Normas básicas de la Generalitat: <http://www.dogv.gva.es/es/normes-basiques-de-la-generalitat>
- Gallardo, L., y Jiménez, A. (2004). *La gestión de los servicios deportivos municipales*. Barcelona: INDE.
- Generalitat Valenciana. (2017). *Pilota a l'escola*. Obtenido de Pilota a l'escola: <http://www.pilotaescola.gva.es/es/informacio>
- Hernández Moreno, J. (1988). Metodología de la observación de la acción de juego en los deportes de equipo: resultados de su aplicación al baloncesto. Actas III Congreso Gallego da Educación Física y deporte. La Coruña: INEF-Galicia
- Kotler, P. (2002). *Gestión del marketing*. Nueva Jersey: Prentice Hall.
- Llopis, F. (1999). *El joc de pilota valenciana*. Valencia: Carena.
- Mata, E. (2017). *La gestión del marketing en el deporte*. Valencia.
- Mestre, J. A. (2004). *Estrategias de gestión deportiva local*. Barcelona, Cataluña, España: INDE.
- Naya, J. (2007). *Actes del II Congres Mundial de pilota a mà*. Valencia: Altorendimiento.
- Pilotaviu. (21 de Febrero de 2018). *Pilotaviu*. Obtenido de Pilotaviu: <http://www.pilotaviu.com/article/16283/fundacio-presenta-oficialment-conselleria-educacio-esport>
- Ramos, L., Naya, J., Pérez, V., y Conca, M. (2017). *Curso de entrenadores nivel I*. Valencia: Federació de pilota valenciana.
- Sentandreu, R. (2016). *Pilotaviu*. Obtenido de Pilotaviu: <http://www.pilotaviu.com/pagina-estatica/installacions>
- Sentandreu, R., Sentandreu, G., y Martínez, J. A. (2015). *Pilotaviu*. Obtenido de Pilotaviu: <http://www.pilotaviu.com/pagina-estatica/modalitats>
- Sicilia Camacho, Á., y Delgado Noguera, M. Á. (2002). *Educación física y estilos de enseñanza*. Barcelona: INDE.

10 ANEXOS

ANEXO 1. Hoja de inscripción al campus de pilota valenciana

HOJA DE INSCRIPCIÓN PARA EL CAMPUS DE VERANO “JUGAPILOTA”

Nombre: _____ Apellidos: _____

DNI: _____ Teléfono: _____

Dirección: _____ Población: _____

Código Postal: _____ E-mail: _____

Fecha de nacimiento: ____/____/____ Sexo: M / F Talla camisa: _____

¿Es alérgico? Si / No ¿A qué? _____

¿Sabe nadar? Si / No

¿Toma algún medicamento? _____

¿Otros datos de interés?

Firma padre/madre/tutor:

ANEXO 2. Autorizaciones

Autorizo a mi hijo/a a salir solo/a a casa cada día al finalizar el horario del campus de verano de pilota valenciana a las 13.00 horas.

Nombre padre/madre/tutor _____ DNI: _____

Firma:

Autorizo a mi hijo/a ir a la piscina municipal de Xeraco en el horario establecido y a volver luego a las instalaciones del campus.

Nombre padre/madre/tutor _____ DNI: _____

Firma:

Autorización para el uso de datos e imágenes

_____, a ____ de ____ de 2018

Con conformidad con la Ley Orgánica 15/1999 de desembre, de Protección de Datos de carácter personal, el/la Sr/Sra., _____, mayor de edad y con DNI nº _____ como a parente/madre/tutor de _____, mediante la presente **autoriza** a el Campus de Verano “JugaPilota”, para que pueda gestionar los datos personales, a filmar y reproducir su imagen y la voz, en cualquier modalidad y soporte, sin ánimo de lucro.

Firma:

ANEXO 3. Convenio de colaboración con el ayuntamiento de Xeraco

CONVENIO DE COLABORACIÓN ENTRE “JUGAPILOTA” Y EL AYUNTAMIENTO DE XERACO

Reunidos en Xeraco a 20 de Mayo de 2018.

Por una parte, Héctor Ibiza Figueres, director del proyecto “JugaPilota” y representante del Club de Pilota Xeraco. Y por otra parte, José Salvador Tejada Soler, alcalde del municipio de Xeraco. Exponen un acuerdo de colaboración entre las dos partes que se verá reflejado a continuación.

El ayuntamiento prestará los siguientes servicios:

- Permiso para poder realizar el campus de pilota valenciana “JugaPilota”.
- Utilización de todas las instalaciones deportivas del polideportivo de Xeraco.
- Gratuidad en el uso de la imprenta ubicada en la sala de recursos humanos del ayuntamiento.
- Gratuidad en el material de la fiesta de clausura.

A cambio, “JugaPilota” se compromete a:

- Poner el logo del ayuntamiento en todos los carteles del campus.
- Utilizar todos los servicios de forma correcta, siendo el responsable en caso de que haya alguna avería.

Para que así conste y en prueba de conformidad, lo firman, por duplicado, en el lugar y fecha mencionados al comienzo.

Firma del alcalde

Firma del director del campus

ANEXO 4. Escrito para el diario Levante y Pilotaviu

¡Si quieres practicar pilota valenciana, apúntate a “JugaPilota”!

Con motivo de la finalización del curso escolar, el Club de Pilota Xeraco ha diseñado el proyecto “JugaPilota”, que consistirá en un campus destinado al aprendizaje práctico de las diferentes modalidades de pilota valenciana. A parte, también se realizarán actividades recreativas en la piscina y otras sorpresas.

El campus se realizará durante el mes de Julio de lunes a viernes y con un horario de 9.30 a 13 horas. Para poder participar, se tiene que tener una edad comprendida entre 6 y 12 años.

¡No te lo pienses, ven y disfruta de este deporte!

Para más información contactar con Héctor – 600794809.

ANEXO 5. Cartel del campus

CAMPUS PILOTA VALENCIANA

JUGAPILOTA

PILOTA VALENCIANA
RASPALL
ESCALA Y CORDA
MÀDEL
ONE WALL
FRONTÓN

PISCINA
COMPAÑERISMO
DIVERSIÓN
VALORES



APUNTATE!!
DEL 2 AL 27 DE JULIO
POLIDEPORTIVO DE XERACO
HÉCTOR: 600794809



ANEXO 6. Díptico “JugaPilota”

• ¿QUÉ ES JUGAPILOTA?

JugaPilota consiste en un campus de verano de pilota valenciana en el municipio de Xeraco, dirigido por profesionales titulados y con experiencia en este sector. El campus se realizará durante todo el mes de Julio, con un horario de 9.30 a 13 horas en el polideportivo municipal.

• OBJETIVOS

• Objetivos deportivos

- Enseñar a los alumnos la práctica del deporte autóctono de la pilota valenciana.
- Utilizar nuevas metodologías en la iniciación de las diferentes modalidades.

• Objetivos sociales

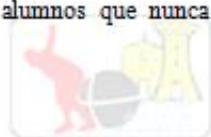
- Inculcar a los alumnos los principales valores de la pilota valenciana.
- Promocionar la pilota valenciana en las etapas de iniciación

APUNTATE!!

• ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

JugaPilota va dirigido a todos los jóvenes con edades comprendidas entre 6 y 12 años. Además, se realizarán diferentes grupos de nivel para enseñar a todos los alumnos que nunca hayan practicado este deporte.

JugaPilota



• INSCRIPCIÓN

Para inscribirse en el campus, las personas interesadas deberán ponerse en contacto con el número que aparece en el cartel y obtener a su vez, las hojas de inscripción que se pueden conseguir o en el ayuntamiento de Xeraco o en la escuela de pilota en los días de entreno. Algunos datos de interés son:

- La cuota de inscripción será de 110 euros todo el mes y se incluirán diferentes regalos.
- La fecha límite para inscribirse será el 22 de Junio.

• ACTIVIDADES

JugaPilota se realizará íntegramente en el polideportivo de Xeraco, y consistirá en la enseñanza teórico-práctica de diferentes modalidades de pilota valenciana. También se realizarán actividades de ocio para que los alumnos puedan disfrutar al completo.

- Raspall
- Escala y corda
- Mádel
- One Wall
- Frontón



• VALORES

En el campus, se transmitirán los valores que hacen popular a este deporte autóctono valenciano. Cooperación, respeto, compañerismo y aprendizaje de las habilidades motrices básicas son algunos valores que los alumnos aprenderán en JugaPilota.

ANEXO 7. Cuestionario de valoración general

A continuación, aparecerá el cuestionario que deberán realizar los padres de los alumnos una vez haya concluido el campus, para poder evaluar y hacer mejoras de cara al siguiente año.

1. ¿Cómo conoció esta actividad?

- A. Soy socio del club
- B. Publicidad/Carteleras
- C. Por un amigo
- D. Estaba realizando otra similar
- E. Internet
- F. Otro: _____

2. Motivo de la inscripción

- A. Instalaciones
- B. Monitores
- C. Cercanía
- D. Precio
- E. Número de actividades
- F. Otro: _____

3. Valoración del procedimiento de inscripción, valore del 1 siendo muy insatisfecho al 5 muy satisfecho.

	1	2	3	4	5
Atención personal en la inscripción					
Atención telefónica					
Suficiente información en los carteles, internet...					
Facilidad en el pago					

Rapidez en confirmación de la plaza					
Información una vez inscrito					

4. Valoración de la actividad, valore del 1 siendo muy insatisfecho al 5 muy satisfecho.

	1	2	3	4	5
Calidad-precio del servicio					
Material utilizado					
Organización de las clases					
Instalaciones					
Limpieza					
Horarios					

5. Valoración de los monitores, valore del 1 siendo muy insatisfecho al 5 muy satisfecho.

	1	2	3	4	5
Conocimientos de la práctica					
Motivación					
Disciplina					
Empatía					
Metodología empleada					

	1	2	3	4	5
Valoración general de los monitores					
Valoración general de la actividad					

6. ¿Recomendarías la actividad?

- A. Sí.
- B. No.

7. ¿Repetirías la actividad?

- A. Seguro que sí.
- B. Probablemente sí.
- C. Probablemente no.
- D. Seguro que no.

8. Opinión personal y sugerencias: