



universidad
de león



TRABAJO DE FIN DE GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

Curso Académico 2016/2017

GESTIÓN Y PLANIFICACIÓN DE UN EVENTO DE SURFING PARA
UNA EMPRESA MULTINACIONAL

MANAGEMENT AND PLANNING OF A SURFING EVENT FOR A
MULTINATIONAL COMPANY

Autor/a: Carlos Conrado Álvarez Santamarta

Tutor/a: Juan Carlos Redondo Castán

Fecha: 05-07-2017

VºBº TUTOR/A

VºBº AUTOR/A



universidad
de león



RESUMEN

Este proyecto de surf se desarrollará para presentar a una multinacional del sector y conseguir el patrocinio tanto de la empresa que lo realiza, como del evento en sí. En él se analizan todas las fases que debe llevar una planificación, revisando todos y cada uno de los procesos que aparecen. La promoción de este evento podrá ser un éxito gracias a un plan de marketing novedoso y a las herramientas utilizadas para llevarlo a cabo. Los principales objetivos de este proyecto son poder gestionar un evento a través de una empresa de surf local y hacer un evento de marca para una multinacional. Para ello, todos los procesos descritos en este proyecto aparecen desarrollados y explicados gracias a un software gestión (Microsoft Project), junto con el mapa de procesos utilizado para tener una visión global de la gestión del proyecto. Gracias a este software podemos obtener los informes de cada tarea realizada en el evento, los recursos empleados para realizarlas y un calendario específico para cada fase del evento. Esto ayuda a planificar cada fase sabiendo que todas las tareas que se realicen estarán organizadas en el tiempo de una manera eficaz, permitiendo a su vez gestionar al personal de una manera clara.

Palabras clave: Proyecto; Planificación; Surf; Evento.

ABSTRACT

This surf project will be developed to introduce a multinational of the sector and get sponsorship from both the company that performs it and the event itself. It analyzes all the phases that a planning must take, reviewing each and every one of the processes that appear. The promotion of this event can be a success thanks to a new marketing plan and the tools used to carry it out. The main objectives of this project are to manage an event through a local surf company and make a brand event for a multinational. To do this, all processes described in this project are developed and explained thanks to a management software (Microsoft Project), along with the process map used to have a global vision of project management. Thanks to this software we can obtain the reports of each task performed in the event, the resources used to perform them and a specific calendar for each phase of the event. This helps to plan each phase knowing that all the tasks that are performed will be organized in time in an efficient way, allowing in turn to manage the staff in a clear way.

Keywords: Project; Planning; Surf; Event.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. ORGANIZACIÓN DEL EVENTO.....	9
2.1. MODELO DE ORGANIZACIÓN	9
2.1.1. TIPOLOGÍA DEL EVENTO Y TIPO DE GESTIÓN	9
2.1.2. ÁREAS DEL EVENTO.....	10
2.1.3. COMITÉS.....	11
2.2. FASES DE LA ORGANIZACIÓN	14
3. MAPA DE PROCESOS	16
3.1. ÁREAS DE ORGANIZACIÓN.....	18
3.1.1. LOGÍSTICA.....	18
3.1.2. TÉCNICO DEPORTIVA.....	21
3.1.2.1. TIPO DE COMPETICIÓN.....	21
3.1.2.2. CALENDARIO DE COMPETICIÓN	21
3.1.2.3. REGLAMENTO.....	22
3.1.2.4. PREMIOS.....	24
3.1.3. HOSPITALIDAD.....	24
3.1.4. PROMOCIÓN Y COMUNICACIÓN.....	25
3.1.4.1. ACCIONES EN EL EVENTO	25
3.1.4.2. ACCIONES EN CAMPAÑA DE MEDIOS	26
3.1.4.3. PLAN DE PATROCINIO.....	27
3.1.4.4. ANÁLISIS DAFO	28
3.1.4.5. STREAMING	28
3.1.5. PROTOCOLARIAS.....	29
3.1.6. JURÍDICA	29



3.1.7. ECONÓMICA	31
4. CONCLUSIONES	32
5. BIBLIOGRAFÍA	34
6. ANEXOS	35
ANEXO 1: FASES DE LA ORGANIZACIÓN.....	35
ANEXO 2: INFORME DE RECURSOS Y TAREAS	37



1. INTRODUCCIÓN

El surfing es una de las actividades económicas de mayor crecimiento en ciudades costeras dentro de España y del mundo. Desde hace ya varios años ha dejado de ser un deporte puramente estacional de verano, para convertirse en una actividad con gran afluencia de practicantes en todas las estaciones. (Lazarow, Miller y Blackwell, 2008)¹. Esta actividad genera nuevos puestos de trabajo y actividades que hacen incrementar la demanda turística y la industria del surfing.

El evento deportivo que desarrollaré en este trabajo se trata de un proyecto novedoso, con un formato distinto a la de las competiciones normales de surfing, y con unos planteamientos de Marketing que se salen de los estereotipos que tienen los eventos de surfing a nivel nacional. El proyecto surge de la idea de poder reunir a algunos de los mejores surfistas de España, a través de plataformas online y mediante un novedoso sistema de votación, en una de las mejores olas del norte de España y con las mejores condiciones de mar posibles para la realización de la prueba.

Este evento constará de una única prueba, cuyos equipos participantes estarán formados por 16 surfistas nacionales elegidos por la organización y por otros 16 surfistas elegidos a través de un proceso de selección online por aquellos que presenten su candidatura. Este método nos ayudará con la campaña en medios digitales y de cara a conseguir patrocinadores para el evento.

El club promotor del evento será Surf School Gijón S.L., una sociedad creada en 2005 cuyo objetivo es convertirse en una de las escuelas referentes de España. La actividad más importante de esta escuela es la de impartir los cursos de iniciación en surf, habiendo formado a más de 6000 personas desde entonces. La elección de realizar este proyecto es una estrategia para conseguir desmarcarse de la competencia haciendo un campeonato que servirá como herramienta de publicidad de cara a dar a conocer a la gente la Escuela y el club deportivo de cara a ganar más clientes y seguidores.²

¹ Lazarow, N., Miller, M. L., & Blackwell, B. (2008). The Value of Recreational Surfing to Society. *Tourism in Marine Environments*, 5(2-3), pp. 145-158.

² Surf School Gijón. Recuperado de <http://www.surfschoolgijon.com>



En España el principal organismo regulador de todas las actividades y competiciones oficiales en sus costas es la Federación Española de Surf (FES), una organización sin ánimo de lucro que tiene por objeto la promoción, el desarrollo y la organización del Surfing en el Estado Español. A su vez integra las Federaciones de ámbito autonómico (Asturias, Canarias, Cantabria, Galicia y Andalucía en su actualidad). Actualmente la FES cuenta con 27624 federados, 155 clubes y 37 competiciones.³

Con estos datos podemos hacernos una idea de la magnitud que tiene el surfing en el ámbito español en la actualidad. La principal característica que tienen en común todos los practicantes de surf es su pasión por el mar. Es un fenómeno socio-cultural muy amplio, ya que reúne a gente de todas las edades, profesiones, nivel económico y cultural, etc...

Los principales objetivos de la organización de este evento son los siguientes:

1. Realizar un campeonato de alto nivel para conseguir el patrocinio de una multinacional del sector.
2. Dar a conocer la Escuela y el Club de surf a nuevos clientes potenciales.
3. Potenciar la imagen de la Escuela y el Club a través del evento.
4. Organización del primer evento con expectativas de realizarlo en ediciones futuras.
5. Conseguir que el evento sea un referente a nivel español y europeo, gracias al conjunto de las buenas olas, mejores surfistas y buenos premios.
6. Poder realizar un evento para una marca multinacional.

La localización de dicho evento (Figura 1) será en la ciudad de Gijón, ya que cuenta con una de las mejores olas de todo el norte de España y a su vez es una de los principales focos surfísticos del país. Gracias a su núcleo urbano cercano al lugar de la prueba podemos conseguir que acuda multitud de gente a ver el evento in situ. A su vez Gijón es una ciudad con una localización estratégica en el norte, ya que está situada justo a mitad de camino de otros 2 focos de interés turístico de surfing: A Coruña y Bilbao (tomando como referencia la costa norte de España), por lo tanto, es una ventaja para aquellos surfistas que quieran desplazarse hasta el lugar del evento.

³ Federación Española de Surf. Recuperado de <http://www.fesurf.es>



Figura 1: Localización del evento

La ola (Figuras 2 y 3) donde se realizará la prueba se encuentra en el margen este del paseo de la Playa de San Lorenzo y se la reconoce como “La 21” ya que rompe justo en frente de la escalera número 21 del mismo paseo. Es una de las olas urbanas de mayor calidad del norte, una ola que rompe de derechas (de izquierda a derecha visto de frente), y que tiene un recorrido de unos 150 metros de largo.



Figura 2: Ola del campeonato



Otra característica fundamental de esta ola es la tipología de su fondo ya que rompe sobre un fondo rocoso, lo cual permite que la ola arrastre mucha masa de agua y que pueda generar olas de más de 4 metros de altura. Gracias a su morfología el público podrá colocarse a lo largo del paseo para observar la prueba. El paseo del muro de San Lorenzo está aproximadamente a unos 4 metros por encima del nivel del mar, lo cual es otra facilidad de cara a facilitar la visión del campeonato desde un ángulo superior.



Figura 3: Ola del campeonato

Para realizar el evento en las mejores condiciones posibles se realizará el día 20 de octubre, (Figura 4) coincidiendo con los meses de mejores olas para esta rompiente. La ventaja de poder realizarlo en esta localización es la constancia de sus olas, ya que empieza a romper con previsiones de poco mar y consigue aguantar olas de hasta 4 metros de altura; por lo que fijándolo en esa fecha aseguraremos un espectáculo.

Octubre 2017						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	Fines de semana			

Figura 4: Calendario Octubre



2. ORGANIZACIÓN DEL EVENTO

En este apartado veremos tanto el modelo de organización, como las fases en las que desarrollaremos este evento, explicando cada una de las fases y analizando los procedimientos y personas implicadas en ella.

2.1. MODELO DE ORGANIZACIÓN

2.1.1. TIPOLOGÍA DEL EVENTO Y TIPO DE GESTIÓN

De acuerdo con los objetivos que persigue Surf School Gijón para la realización de este evento la misión de este campeonato es la de realizar una prueba de alto nivel, para ofrecer a los asistentes un espectáculo en unas condiciones de práctica de surf excelentes durante un día entero; que a su vez sirva como medio publicitario para poder ganar en imagen como club a nivel nacional.

La participación en el evento estará determinada por un sistema de votaciones Online, donde cada competidor deberá de subir su candidatura a la web del evento. En esta Web cualquier persona podrá elegir la candidatura del deportista que quiera. El sistema de votaciones será de 1 votación por correo electrónico, y máximo 3 votaciones por IP (1 voto por ordenador).

El evento será un campeonato de eliminación simple, donde los 32 participantes disputarán sus mangas de 4 personas y se clasificarán las 2 primeras de cada manga. Será un evento puntual ya que se tratará de la primera edición, pero el objetivo es que se convierta en un referente nacional y se repita anualmente.

La gestión del evento será mixta entre el Comité Organizador y dos empresas privadas, una dotará de la logística necesaria para realizar el campeonato, tanto de los materiales oportunos para cada una de las áreas, y la segunda dará soporte en áreas de comunicación y promoción (Añó, 2003).⁴ Serán los encargados de gestionar su personal.

⁴ Añó, V. (2003). Organización y gestión de actividades deportivas: los grandes eventos. Barcelona: Editorial INDE



2.1.2. ÁREAS DEL EVENTO

Surf School Gijón dispone de varios departamentos involucrados en la gestión de este evento que son los siguientes:

- Área Técnico-Deportivo
- Área de Promoción y Comunicación
- Área de Servicios Internos

Cada uno de estos departamentos se encargarán de las siguientes funciones:

- Área Técnico-Deportiva:
 - Gestión espacio deportivo
 - Gestión convenios/acuerdos con entidades/instituciones
 - Gestión del propio evento
 - Gestión plan deportivo
 - Gestión logística
- Área de Promoción y Comunicación:
 - Gestión plan Marketing/Promoción
 - Diseño merchandising
 - Diseño y gestión de la Web del evento
 - Gestión comunicación del evento
 - Gestión protocolos
 - Gestión de inscripciones
 - Coordinación con empresa comunicación externa
- Área de Servicios Internos
 - Gestión del plan económico
 - Gestión del equipo humano (jueces, técnicos, otros servicios...)
 - Control de las votaciones Online

La división en estos 3 departamentos viene dada por la funcionalidad de cada uno. El Área Técnico-Deportiva se encargará de las funciones principales del propio evento, así como de gestionar los permisos pertinentes y acuerdos con instituciones para poder realizar la prueba. Gestionará el plan deportivo, donde se incluyen funciones como elaborar el programa deportivo o la reglamentación de la prueba entre otros. Finalmente, también se coordinará con una entidad externa para la contratación de la logística del campeonato de cara a las necesidades del evento.



El Área de Promoción y Comunicación será el encargado de las funciones destinadas a la promoción del mismo evento. Elaborará la estrategia de Marketing, el diseño del merchandising de la prueba, tanto el material técnico como el material destinado a la venta, desarrollará la web del evento y gestionará las solicitudes de inscripción de los participantes. Gestionará todas las acciones protocolarias, como ruedas de prensa, actos oficiales, etc... Se coordinará con una entidad externa encargada también de la comunicación del campeonato, ya que es una empresa del sector con unos medios de los que el Club no dispone y que impulsarán la promoción a través de canales como RRSS, Webs del sector, revistas especializadas y gestionará a su vez el Streaming y otros servicios de fotografía y vídeo.

Por último, el Área de Servicios Internos será el encargado de la gestión del plan económico, haciendo un seguimiento exhaustivo a los presupuestos de cada departamento. Será el encargado de la selección del equipo humano que trabajará en el campeonato, tanto los jueces, equipos de limpieza, técnicos deportivos y demás personas que trabajen dentro del evento. Finalmente será el encargado de comprobar la veracidad y validez de las votaciones online para evitar fraudes y votos falsos.

2.1.3. COMITÉS

A continuación, se definirá la estructura que compondrán los distintos comités dentro de este evento (Figura 5)

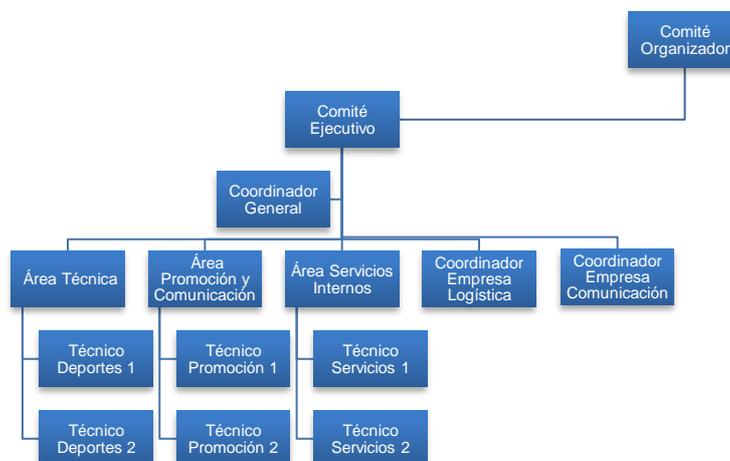


Figura 5: Organigrama de comités



universidad
de león



Comité Organizador

Compuesto por:

- Surf School Gijón

Cuya principal función será la representativa, ya que es la entidad organizadora del evento y la cual se quiere promocionar. Tendrá un control general sobre todas las ideas organizativas y tendrá la responsabilidad ante cualquier imprevisto.

Comité Ejecutivo

Formado por las personas responsables de cada área. Son las personas que a través de su área materializarán las ideas para una realización eficaz de cada proceso dentro del proyecto (Ayora, Pérez y Sánchez, 2004).⁵

Compuesto por:

- Responsables de cada área de Surf School Gijón
- Last Lap (Empresa logística del evento)
- Comunicasurf (Empresa de comunicación del evento)

Personal que forma parte de cada comité:

Comité Organizador

- Presidente
- Vicepresidente
- Secretario
- Director Ejecutivo

Comité Ejecutivo

- Coordinador General

⁵ Ayora, D., Pérez, D. A., & Sánchez, E. G. (2004). Organización de eventos deportivos. Barcelona: Editorial INDE



universidad
de león



- Área Técnica Deportiva
- Área de Promoción y Comunicación
- Área de Servicios Internos
- Coordinador empresa logística
- Coordinador empresa comunicación



2.2. FASES DE LA ORGANIZACIÓN

Las fases de la Organización de este evento serán según la siguiente clasificación (Magaz-González y Fanjul-Sánchez).(Figura 6):⁶

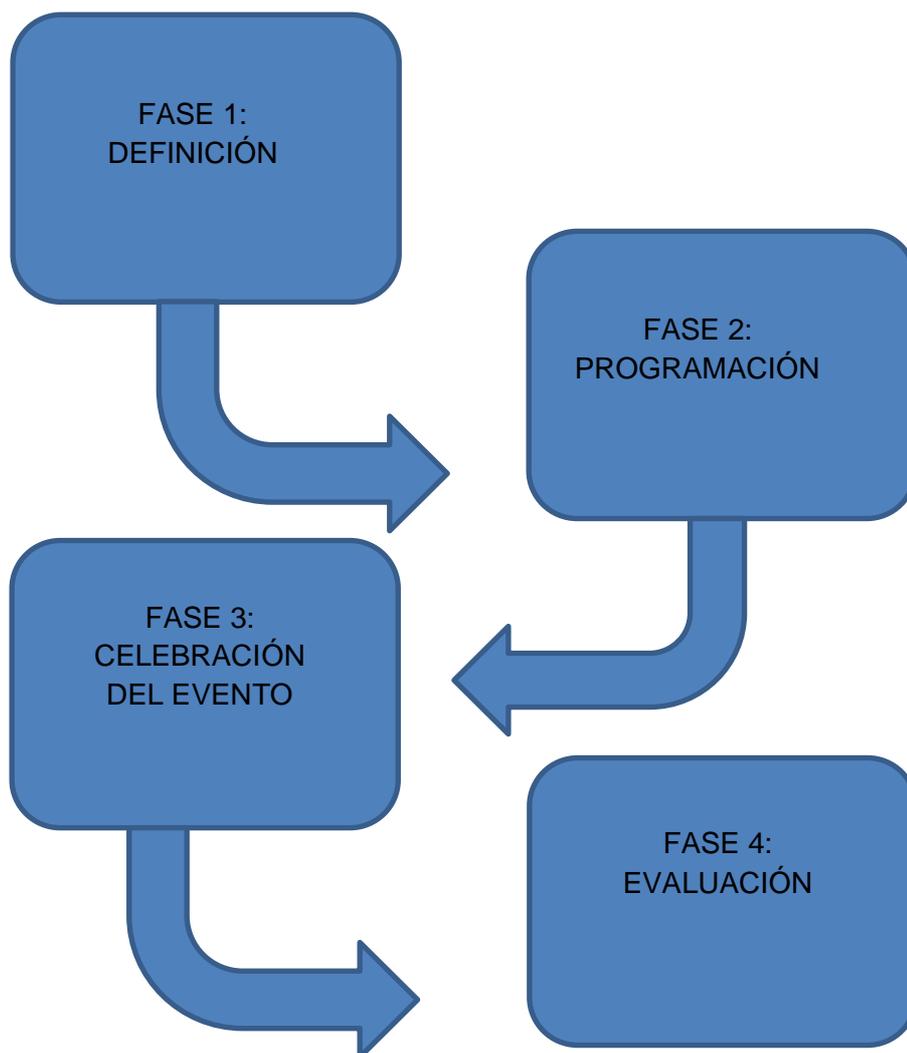


Figura 6: Fases de la organización

La distribución en el tiempo de estas fases será la siguiente (Figura 7):

⁶ Magaz-González, A.M. y Fanjul-Suárez, J.L. (2012). Organización de eventos deportivos y gestión de proyectos: factores, fases y áreas. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 12 (45) pp. 138-169.



▲ PROYECTO CAMPEONATO	215 días	2.496 hrs	Lun. 6/3/17 8:00	Vie. 29/12/17
▷ FASE 1: DEFINICIÓN	43 días	317,6 hrs	Lun. 6/3/17 8:00	Mié. 3/5/17 17:00
▷ FASE 2: PROGRAMACIÓN	147 días	1.700,8	Lun. 27/3/17 8:00	Mié. 18/10/17
▷ FASE 3: CELEBRACIÓN DEL EVENTO	10 días	77,6 hrs	Mar. 10/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17
▷ FASE 4: EVALUACIÓN	50 días	400 hrs	Lun. 23/10/17 8:00	Vie. 29/12/17

Figura 7: Distribución en el tiempo de las fases

En la Fase 1 de Definición se desarrollarán los principales procesos y tareas relacionados con la formación y distribución de los grupos de trabajo y de las tareas, presentación de los planes ante las entidades pertinentes; y la firma de los acuerdos con los distintos colaboradores y servicios.

En la Fase 2 de Programación se desarrollarán todas las tareas y procesos relacionados con el plan logístico, el plan de recursos humanos, plan deportivo, plan de promoción y campaña de marketing; y plan de patrocinio. Por tanto, es una de las fases que mayor carga de trabajo tendrá y a su vez fundamental para conseguir el éxito en el campeonato.

En la Fase 3 de Celebración del Evento se desarrollarán aquellos procesos y tareas relacionados con el plan de comunicación del evento, el plan logístico durante el evento, los actos protocolarios (inaugurales y de clausura); y la competición en sí.

En la Fase 4 y de Evaluación se llevará a cabo el plan económico, la elaboración de las memorias y el cierre del evento.

Las tareas y procedimientos llevados a cabo aparecen reflejados en el ANEXO 1, al igual que los recursos empleados aparecen recogidos en el ANEXO 2.



3. MAPA DE PROCESOS

Gracias a este mapa de procesos podemos ver bien diferenciados 3 tipos de procesos principales (Figura 8):

- Procesos técnico-deportivos P1
- Procesos de promoción y comunicación P2
- Procesos de servicios internos P3

A su vez, estos procesos están relacionados en muchas de los subprocesos que describiremos a continuación:

- Procesos técnico-deportivos P1: Estos procesos son aquellos relacionados directamente con el Producto (Campeonato) y la Distribución. En él se engloban las principales tareas acerca de la gestión del plan deportivo, la gestión con entidades y hospitalidad, la gestión del espacio deportivo, y la promoción de la Escuela. Dentro de la Gestión del plan deportivo nos encontramos con otro subproceso importante, que es la parte técnica del campeonato, el cual se divide en 3 partes fundamentales: los participantes, los aspirantes y el público.
- Procesos de promoción y comunicación: Son aquellos relacionados directamente con la Promoción y los Patrocinadores. La Promoción se segmentaría en “Online” e “In Situ”. La parte “Online” tendría procesos y tareas en común directamente relacionados con varios Procesos Técnico-Deportivos, al igual que la parte “In Situ” tiene relacionados también varias tareas y procesos con los procesos de Distribución. Los Patrocinadores tendrían relación directa con los procesos de Precio.
- Procesos de servicios internos P3: Son aquellos directamente relacionados con el Precio y los Recursos Internos. En estos procesos encontramos todas las tareas relacionadas con el Plan Económico-Financiero, Inscripciones, Patrocinios y Acciones de merchandising. Éstas 2 últimas están directamente relacionadas con los procesos de Patrocinadores.

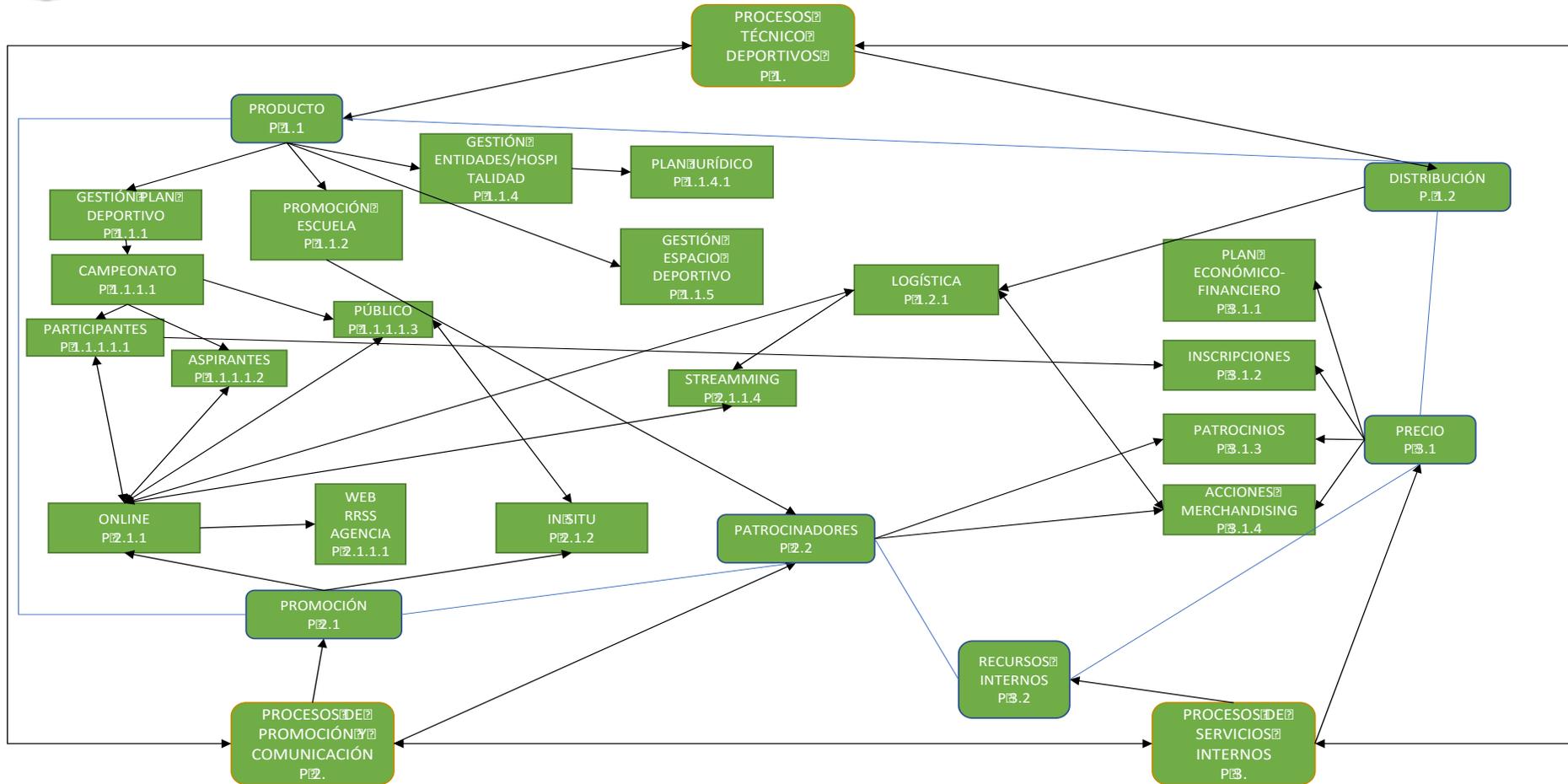


Figura 8.- Mapa de Procesos



3.1. ÁREAS DE ORGANIZACIÓN

Dentro de este proyecto encontramos procesos técnico-deportivos, procesos de promoción y comunicación; y procesos de servicios internos como hemos descrito. Las áreas de organización del trabajo que guiarán estos procesos son las siguientes (Figura 9).



Figura 9: Áreas de organización

3.1.1. LOGÍSTICA

El evento se realizará en el margen derecho de la playa de San Lorenzo, concretamente enfrente de la escalera 21. Para poder gestionar el espacio lo dividiremos en las siguientes zonas (Figura 10):

1. Carpa del evento
2. Zona de competidores



3. Zona de jueces
4. Zona de Sponsors
5. Organización
6. Streaming
7. Público
8. Protección Civil/Cruz Roja/Seguridad



Figura 10: Distribución logística

1. Carpa del evento: Carpa propia con el branding de Surf School Gijón. Dotará de visibilidad al evento y servirá como herramienta de promoción en el evento. En la misma carpa se podrá encontrar un stand con material de merchandising que cualquier espectador podrá adquirir.
2. Zona de competidores: Zona habilitada para que los competidores puedan dejar su material. Esta zona estará dotada de los siguientes elementos:
 - a. Duchas
 - b. Taquillas
 - c. Bancos
 - d. Televisiones



3. Zona de jueces: La zona de jueces se colocará en un módulo de cristal, con 2 alturas para que puedan supervisar mejor el campeonato. Dispondrán de mesas y sillas individuales. Utilizarán un sistema de puntuación electrónico que irá centralizado a través de ordenadores con un programa específico.
4. Zona de Sponsors: Esta área estará a total disposición del Sponsor principal del evento. En ella podrán colocar cualquier tipo de Stand u ofrecer cualquier tipo de servicio tanto para los competidores como para el público.
5. Zona de Organización: En esta zona estará situado el área informática. Desde aquí se hará un seguimiento de los procesos informáticos centralizados de puntuaciones y estará situado el equipo de megafonía del evento. Servirá de backstage para la organización.
6. Zona de Streaming: La competición se retransmitirá en directo, por lo que el sistema de Streaming estará situado en un módulo de cristal de 2 alturas para poder ofrecer al público a través de la Web el campeonato en directo con distintos ángulos para darle más calidad a las imágenes y una mayor calidad a la hora de emitir el directo.
7. Zona de público: El público asistente podrá situarse a lo largo del paseo de la playa. Además, se colocarán 2 graderíos en las 2 zonas marcadas en el mapa para poder ofrecer varias alturas para la visión del evento. No obstante, todo el paseo de la playa servirá como “graderío natural” ya que se encuentra a 5 metros de altura sobre la superficie del mar.
8. Zona de Protección Civil y Cruz Roja: Zona destinada para ambas entidades. Dotarán de una ambulancia y servicios de seguridad y control.



3.1.2. TÉCNICO DEPORTIVA

En este apartado hablaremos de la parte más técnica de la competición, explicando el tipo de emparejamientos y sistema de eliminación, reglamentación, calendario, y premios que se entregarán.

3.1.2.1. TIPO DE COMPETICIÓN

Este campeonato se basará en una competición de eliminación directa, contando con mangas de 4 participantes de los cuales pasarán los 2 primeros de cada manga a la ronda siguiente. Al haber 32 participantes se comenzará la competición con los 16 cabezas de serie elegidos por la organización y los 16 participantes restantes de esta manera (Figura 11):

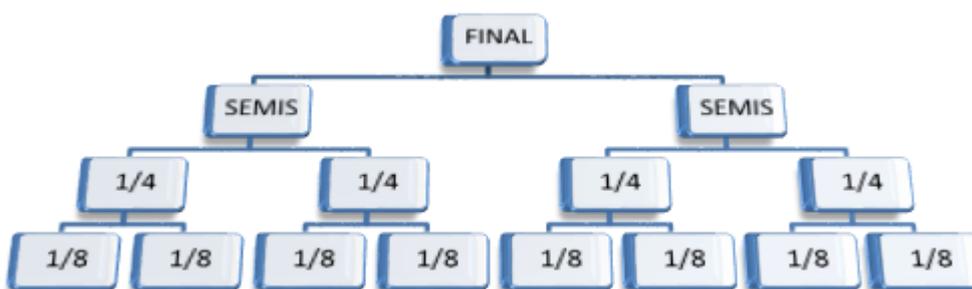


Figura 11: Cuadro de mangas

En la ronda de 1/8 de final habrá 2 cabezas de serie por manga y otros 2 participantes aleatorios, de los cuales pasarán los 2 mejores de cada manga a la ronda de 1/4 de final. De esos 4 participantes de cada manga volverán a pasar los 2 mejores a cada manga de semifinales y de ahí los 2 mejores de cada semifinal pasarán a la final.

3.1.2.2. CALENDARIO DE COMPETICIÓN

La duración de las mangas será de 20 minutos, por lo que el calendario de la competición será el siguiente (Tabla 1):



Tabla 1: Calendario de competición

INICIO	FIN	DURACIÓN	COMPETICIÓN
10:00	10:20	20'	1/8FINAL1
10:20	10:40	20'	1/8FINAL2
10:40	11:00	20'	1/8FINAL3
11:00	11:20	20'	1/8FINAL4
11:20	11:40	20'	1/8FINAL5
11:40	12:00	20'	1/8FINAL6
12:00	12:20	20'	1/8FINAL7
12:20	12:40	20'	1/8FINAL8
12:40	12:50	10'	DESCANSO
12:50	13:10	20'	1/4FINAL1
13:10	13:30	20'	1/4FINAL2
13:30	13:50	20'	1/4FINAL3
14:10	14:30	20'	1/4FINAL4
14:30	14:40	10'	DESCANSO
14:40	15:00	20'	SEMIFINAL1
15:00	15:20	20'	SEMIFINAL2
15:20	15:50	30'	DESCANSO
15:50	16:20	30'	FINAL
DURACIÓN TOTAL		360'	

La duración del campeonato por lo tanto será de 6 horas a lo largo del día.

3.1.2.3. REGLAMENTO

Reglamento del campeonato

- Todos los participantes han de estar federados en alguna de las Federaciones Regionales o Federación Española de Surf.
- Todos los participantes estarán acreditados por la organización.
- Los participantes pagarán una tasa de inscripción de 75€.

Reglamento de la competición



- El número de participantes será de un total de 32, siendo 16 elegidos por la organización y 16 elegidos a través del sistema de votaciones por internet.
- Se harán mangas de 4 participantes desde la ronda de 1/8 de final, siendo 2 participantes cabezas de serie por manga de los elegidos por la organización, y otros 2 participantes aleatorios.
- Pasarán los 2 primeros participantes de cada manga.
- El tiempo de cada manga es de 20', salvo en la final que será de 30 minutos.
- Entre la ronda de 1/8 de final y 1/4 de final se realizará un descanso de 10 minutos; al igual que entre la ronda de 1/4 de final y de semifinales. Entre la última semifinal y la final habrá otro descanso de 30 minutos.
- Puntuarán las 2 mejores olas de cada participante.
- En caso de empate, pasará el participante con la puntuación más alta en su mejor ola.
- Tendrá prioridad a la hora de coger la ola el surfista que se encuentre más cercano a la espuma.
- Si un surfista interfiere en la trayectoria de otro en la ola se le penalizará con una interferencia, por lo que se le quitará la mitad de su mejor ola.

Sistema de puntuaciones

La puntuación de las olas irá determinada por los siguientes parámetros:

- Tamaño y longitud de la ola
- Maniobras en la ola

En cuanto al tamaño de la ola, tendrán mayor puntuación las olas más grandes. También tendrán mayor puntuación las olas que se completen de principio a fin, o que se surfeen el mayor tiempo posible realizando maniobras.

En cuanto a las maniobras de la ola:

1. Tendrán mayor puntuación las olas en las que mayor número de maniobras se realicen.
2. Puntuarán más las maniobras o giros realizados en el "inside" de la ola (parte más vertical y con más fuerza de la ola).
3. Los tubos y los aéreos darán una puntuación mayor en las olas surfeadas por la dificultad de los mismos.



4. Se otorgará una mayor puntuación a las olas surfeadas con velocidad, maniobras radicales e innovadoras y con fluidez.
5. Para que una ola obtenga una buena puntuación, el surfista deberá encadenar las maniobras con control y sin caerse de la tabla.
6. Clasificación de las olas:
 - a. Ola excelente: 8.10-10
 - b. Ola buena: 6.10-8
 - c. Ola mediocre: 4.10-6
 - d. Ola pobre: 2.10-4
 - e. Ola mala: 0-2

3. 1.2.4. PREMIOS

Los premios serán repartidos de la siguiente manera:

- Final:
 - 1º: 3.500€
 - 2º: 1.500€
 - 3º: 1.000€
 - 4º: 750€
- Semifinal:
 - 5ºs: 300€
 - 7ºs: 150€
- TOTAL PREMIOS: 7.650€

3.1.3. HOSPITALIDAD

La ciudad de Gijón se encuentra justo a mitad de camino entre las provincias de Galicia y País Vasco, por lo que es un buen reclamo para todos los surfistas del norte de España que quieran participar en el campeonato. Gracias a la Autovía del Cantábrico A-8 los surfistas gallegos pueden desplazarse hasta Gijón desde La Coruña en 2,30 horas, al igual que los surfistas vascos desde Bilbao.



universidad
de león



En Gijón existen numerosas cadenas hoteleras donde los participantes podrán alojarse. En este evento se trabajaría para cerrar un acuerdo con el Hotel Príncipe de Asturias, donde la propia Surf School Gijón tiene un convenio y la habitación doble supondría un coste de 40€ a los participantes de la prueba.

Para aquellos surfistas que se desplacen desde cualquier otra localización de la península o que prefieran viajar en avión, Asturias dispone de aeropuerto a tan solo 35 minutos de Gijón.

3.1.4. PROMOCIÓN Y COMUNICACIÓN

La idea de realizar este campeonato surge de la necesidad de realizar eventos que ayuden a la promoción de la empresa organizadora. El número de eventos de surf de alto nivel en Asturias es muy pequeño, por lo que realizar un evento de estas dimensiones mejoraría la imagen tanto de la región como de la escuela de surf.

El objetivo principal sería el de realizar este campeonato para poder conseguir un patrocinio de una multinacional. De esta manera se conseguiría asumir la mayor parte de los gastos y serviría también a dicha entidad patrocinadora como una herramienta de promoción de su marca.

El evento permitirá dotar de visibilidad a las marcas colaboradoras tanto en el mismo campeonato, como a través de las plataformas de promoción que se utilizarán (Prats, J.L.R., 2015).⁷

3.1.4.1. ACCIONES EN EL EVENTO

Con estas acciones se pretende dar imagen a los patrocinadores durante la competición.

- Carpa de la empresa organizadora y área de merchandising
- Stands de sponsors
- Azafatas
- Megafonía

⁷ Prats, J.L.R. (2015). Comercialización de eventos. Madrid. Editorial Síntesis



- Pancartas, lonas y banderolas tanto de los patrocinadores como de la propia escuela
- Merchandising de la prueba y merchandising destinado para venta
- Entrega de premios a través de los sponsors

3.1.4.2. ACCIONES EN CAMPAÑA DE MEDIOS

Este evento será difundido a través de los principales medios de comunicación de surf del país. Para ello contaremos con la colaboración de una de las agencias más punteras de España. Gracias a ella elaboraremos un plan de marketing en esos medios y nos ayudará a la hora de compartir los contenidos para hacerlos llegar al mayor número de personas.

Las herramientas que utilizaremos serán las siguientes:

- Web del evento
- Web de empresa colaboradora <http://www.comunicasurf.com>⁸
- RRSS
 - Facebook: Oficial del campeonato, oficial de la empresa comunicadora, y oficial de la Escuela de surf. Colaboración de los patrocinadores con sus RRSS a nivel nacional.
 - Instagram: Oficial del campeonato, oficial de la empresa comunicadora, y oficial de la escuela de surf. Colaboración de los patrocinadores con sus RRSS a nivel nacional.
 - Twitter: Oficial del campeonato, oficial de la empresa comunicadora y oficial de la escuela de surf. Colaboración de los patrocinadores con sus RRSS a nivel nacional.
- Surfistas elegidos por la organización:
 - Estos surfistas serán elegidos por la organización por su alto nivel de surfing y por su posición como Opinion Leaders dentro del panorama nacional de surf. La gran mayoría de los surfistas profesionales de este país manejan sus

⁸ Comunica Surf. Recuperado de <https://www.comunicasurf.com>



RRSS para promocionarse, lo cual les convierte en una herramienta perfecta de promoción para este campeonato.

- Surfistas que presentan su candidatura en la Web:
 - La elección de los surfistas se llevará a cabo a través de un sistema de votación online, donde cualquier persona podrá votar al surfista que quiera para esta prueba. Esta herramienta nos servirá para poder causar un impacto a nivel mediático enorme, ya que tendremos a todos aquellos aspirantes a participantes haciendo promoción del campeonato para que la gente les vote y poder participar en él.
- Campaña en revistas especializadas del país.

3.1.4.3. PLAN DE PATROCINIO

Se busca un patrocinador con el que podamos realizar todas las acciones vinculadas al evento con el objetivo de conseguir un gran impacto y una visibilidad masiva de la marca. Este patrocinador deberá de pagar una tasa a la empresa por la colaboración que aparecerá en el apartado de economía.

El tipo de patrocinio será de Naming, es decir que la empresa patrocinadora principal pondrá su nombre en el propio evento. Además, dispondrá de las siguientes acciones en el propio evento:

- Presencia en el evento con la posibilidad de traer carpas, banderolas, azafatas y stand de la propia marca para ofrecer sus productos.
- Posibilidad de hacer evento de marca.
- Presencia en todas las campañas, tanto en medios digitales como impresos.
- Presencia en las acciones protocolarias.
- Presencia principal en el merchandising técnico y merchandising destinado a la venta.
- Beneficios del merchandising destinado a la venta.

También se busca el patrocinio de colaboradores para cubrir parte de las necesidades económicas. Estos colaboradores pagarán una tasa menor que el patrocinador principal y dispondrán de las siguientes ventajas:



- Presencia en el evento con la posibilidad de traer un stand (siempre deberá de ser un 70% más pequeña su visibilidad ante el patrocinador principal).
- Presencia en cartelería del evento, digital e impresa
- Presencia en merchandising técnico del evento.

3.1.4.4. ANÁLISIS DAFO

A continuación, expongo el análisis DAFO en la siguiente figura (Tabla 2)

Tabla 2: Análisis DAFO

DEBILIDADES	FORTALEZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Evento nuevo • Dependencias climatológicas 	<ul style="list-style-type: none"> • Respaldo de patrocinadores del sector • Respaldo de medios de comunicación y empresas especializadas • Respaldo de deportistas influyentes • Fechas concretas de buenas marejadas
AMENAZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Novedad del evento • Condiciones climatológicas para el público del evento 	<ul style="list-style-type: none"> • Formato de gran repercusión • Acciones de gran impacto en todos los formatos • Sector en crecimiento y de moda

3.1.4.5. STREAMING

El Streaming se realizará durante todo el día del evento. Con una zona compuesta por un módulo de cristal de 2 alturas, y varias cámaras a lo largo del paseo de la playa para poder ofrecer al espectador Online imágenes desde 5 planos diferentes gracias a las 5 cámaras de grabación que se distribuirán estratégicamente.



El evento se retransmitirá en directo con entrevistas tras las mangas, repeticiones y posibilidad de interacción del público Online a través de la Web mediante las RRSS.

Finalmente se retransmitirán todas las acciones protocolarias relacionadas con la entrega de premios y entrevistas a los finalistas.

3.1.5. PROTOCOLARIAS

Con el fin de darle promoción al campeonato, celebraremos el Martes 10 de Octubre una rueda de prensa con medios especializados en nuestra sede, las instalaciones de Surf School Gijón. En ella estarán presentes los patrocinadores y colaboradores.

El contenido de esta rueda de prensa estará relacionado con todos los temas de la promoción del evento, entrevistas a alguno de nuestros surfistas invitados, y a nuestros principales patrocinadores.

Tras finalizar el campeonato, realizaremos la entrega de premios en el mismo sitio del campeonato, aprovechando el photocall y todos los elementos de visibilidad tanto de la escuela como de los patrocinadores.

3.1.6. JURÍDICA

Surf School Gijón es una Sociedad Limitada por lo que seguirá la siguiente legislación para realizar este evento deportivo: la Ley del Principado de Asturias 8/2002, de 21 de octubre, de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas:⁹

En su Artículo 28 Entidades organizadoras.

1. A los efectos de esta Ley, se considerará entidad organizadora de los espectáculos públicos y de las actividades recreativas a las personas físicas o jurídicas, públicas o

⁹ Recogido de <https://www.boe.es> , Ley del Principado de Asturias 8/2002, de 21 de octubre, de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas.



privadas, que asuman ante las administraciones públicas, o subsidiariamente ante el público, la celebración de los mismos.

2. Los titulares de las empresas organizadoras, sus cargos directivos, los empleados de aquéllas y, en su caso, los espectadores con ocasión y consecuencia de la organización y celebración de espectáculos o actividades recreativas estarán obligados a cumplir las prescripciones que se señalen reglamentariamente por las administraciones públicas competentes.

En su Artículo 18 Autorizaciones:

1. Los espectáculos públicos y actividades recreativas que se desarrollen en establecimientos, locales o instalaciones que cuenten con las respectivas licencias a tal fin no necesitarán de ningún otro trámite para su celebración.

2. Los espectáculos públicos y actividades recreativas no contemplados en el apartado anterior necesitarán autorización administrativa de la respectiva Administración pública:

a) La autorización corresponderá a la Administración local en el caso de:

Los espectáculos públicos y actividades recreativas que se celebren íntegramente dentro de un término municipal.

Las carreras o pruebas deportivas que se celebren en las vías públicas y cuyo desarrollo no sobrepase los términos del concejo.

Los espectáculos públicos y actividades recreativas de carácter extraordinario.

b) La autorización corresponderá a la Administración del Principado de Asturias en el caso de:

Los espectáculos públicos y actividades recreativas cuya celebración afecte a más de un término municipal.

Las carreras o pruebas deportivas que se celebren en las vías públicas y cuyo desarrollo sobrepase los términos de un concejo.

Los espectáculos taurinos.

3. Las autorizaciones a que se hace referencia en este artículo para la celebración de espectáculos públicos y actividades recreativas que impliquen el uso de vías públicas se entenderán necesarias, sin perjuicio de la competencia exclusiva del Estado en materia de tráfico y seguridad vial.

4. Las administraciones locales y autonómica del Principado de Asturias comunicarán a la Delegación del Gobierno en Asturias las autorizaciones que concedan para celebrar espectáculos públicos y actividades recreativas al objeto de que ésta pueda adoptar las



medidas que considere oportunas en materia de seguridad pública.

5. La publicidad de los espectáculos públicos y actividades recreativas a los que se refiere el apartado 2 de este artículo, deberá contener la referencia de la resolución administrativa que los autoriza.

3.1.7. ECONÓMICA

El apartado económico se ve reflejado en la siguiente tabla donde diferenciamos la parte de los ingresos y de los gastos que conlleva este evento. En el apartado de ingresos contamos con parte aportada por el presupuesto de la escuela para realizar este evento; y por las aportaciones tanto de los patrocinadores, como las inscripciones de los participantes en el campeonato. Por otra parte, en el apartado de gastos vemos reflejados todos aquellos gastos que se verán en el evento (Tabla 3):



Tabla 3: Control Ingresos-Gastos

GASTOS	€	INGRESOS	€
1.2.1 EMPRESA LOGÍSTICA	2100	1.1.2 PRESUPUESTO ESCUELA	8000
1.2.1 Alquiler Equipo Sonido	600		
1.2.1 Alquiler Infraestructuras	1200	2.2 PATROCINADOR GOLD	8000
1.2.1 Personal Montaje-Desmontaje	300		
		2.2 PATROCINADOR SILVER	2000
2.1.1.1 EMPRESA PROMOCIÓN	5000		
2.1.1.1 Acuerdo Agencia	800	3.1.2 INSCRIPCIONES	2400
2.1.1.1 Promoción en Medios/RRSS	600		
3.1.4 Merchandising Camisetas (300)	1500		
3.1.4 Merchandising Sudaderas (300)	2100		
3.2 SERVICIOS	12250		
3.2 Servicios Médicos	800		
3.2 Servicios Seguridad	300		
3.2 Catering Evento	1000		
2.1.1.4 Streaming	2000		
3.1 Premios	7650		
1.2.1 Staff y Azafatas del Evento	500		
TOTAL	19350	TOTAL	20400

4. CONCLUSIONES

Este proyecto es el resultado del final de mi etapa universitaria. En él he unido una de mis grandes pasiones como es el surf con enseñanzas que he aprendido gracias a la gestión de la calidad y la planificación de eventos deportivos. Desde fuera hacer un evento puede parecer sencillo, pero una vez que se empieza a diseñar empiezan a surgir tareas, procesos y procedimientos que muchas veces de primeras no somos conscientes de ello.

Este proyecto es una idea novedosa, ya que tanto el plan de marketing como los procesos internos para llevarlos a cabo no es lo normal en un evento de surf. Los eventos convencionales de surf no tienen una campaña promocional utilizando los mismos recursos



universidad
de león



que emplearemos en este caso, y al final muchos de ellos no consiguen desmarcarse y acaban siendo campeonatos locales o regionales sin mayor trascendencia.

La planificación del proyecto me ha ayudado a profundizar en todas las fases, consiguiendo analizar cada una de las tareas que se llevan a cabo y que dan forma final al proyecto en conjunto. El software utilizado es muy útil de cara a poder realizar un proyecto de calidad y a la vez muy práctico para obtener toda la información necesaria, generar el calendario de trabajo, generando los informes de trabajo y organización.

Como conclusión final, opino que este proyecto tiene las características necesarias para poder organizar un evento deportivo y me ha servido para poder ponerme en la piel de un promotor. Creo que gracias a este proyecto en un futuro podré desarrollar en mi etapa profesional eventos tanto del ámbito deportivo como recreativos, analizando cada una de las fases como he hecho en este caso y recordando todo lo aprendido en mi etapa universitaria.



5. BIBLIOGRAFÍA

Libros

Añó, V. (2003). Organización y gestión de actividades deportivas: los grandes eventos. Barcelona: Editorial INDE

Ayora, D., Pérez, D. A., & Sánchez, E. G. (2004). Organización de eventos deportivos. Barcelona: Editorial INDE

Prats, J.L.R. (2015). Comercialización de eventos. Madrid. Editorial Síntesis

Artículos

Lazarow, N., Miller, M. L., y Blackwell, B. (2008). The Value of Recreational Surfing to Society. *Tourism in Marine Environments*, 5(2-3), pp. 145-158. Recuperado de: http://www.valueofwaves.org/uploads/1/1/4/2/11420190/time_2008.pdf

Magaz-González, A.M. y Fanjul-Suárez, J.L. (2012). Organización de eventos deportivos y gestión de proyectos: factores, fases y áreas. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 12 (45) pp. 138-169. Recuperado de : <Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista45/artorganizacion209.htm>

Páginas Web

Boletín Oficial del Estado. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2002/BOE-A-2002-22547-consolidado.pdf>

Empresa Comunica Surf. Recuperado de <http://www.comunicasurf.com/>

Federación Española de Surf. Recuperado de <http://www.fesurf.es>

Surf School Gijón. Recuperado de <http://www.surfschoolgijon.com>



6. ANEXOS

ANEXO 1: FASES DE LA ORGANIZACIÓN

FASE 1

▲ FASE 1: DEFINICIÓN	43 días	317,6 hrs	Lun. 6/3/17 8:00	Mié. 3/5/17 17:00
▲ COMIENZO	13 días	197,6 hrs	Lun. 6/3/17 8:00	Mié. 22/3/17 17:00
Formación comités de trabajo	7 días	106,4 hrs	Lun. 6/3/17 8:00	Mar. 14/3/17 17:00
Elaboración Plan Director	6 días	91,2 hrs	Mié. 15/3/17 8:00	Mié. 22/3/17 17:00
▲ PRESENTACIÓN PLANES AYUNTAMIENTO	2 días	8 hrs	Jue. 23/3/17 8:00	Vie. 24/3/17 17:00
Presentación del proyecto	1 día	4 hrs	Jue. 23/3/17 8:00	Jue. 23/3/17 17:00
Aprobación del proyecto	1 día	4 hrs	Vie. 24/3/17 8:00	Vie. 24/3/17 17:00
▲ ACUERDOS INSTITUCIONALES	25 días	100 hrs	Lun. 27/3/17 8:00	Vie. 28/4/17 17:00
Convenio Hotel	5 días	20 hrs	Lun. 27/3/17 8:00	Vie. 31/3/17 17:00
Convenio empresa elementos merchandising	5 días	20 hrs	Lun. 3/4/17 8:00	Vie. 7/4/17 17:00
Acuerdo empresa logística	9 días	36 hrs	Lun. 10/4/17 8:00	Jue. 20/4/17 17:00
Acuerdo empresa comunicación	6 días	24 hrs	Vie. 21/4/17 8:00	Vie. 28/4/17 17:00
▲ FIRMA CONTRATOS	3 días	12 hrs	Lun. 1/5/17 8:00	Mié. 3/5/17 17:00
Servicios médicos	1 día	4 hrs	Lun. 1/5/17 8:00	Lun. 1/5/17 17:00
Seguro Responsabilidad Civil	1 día	4 hrs	Mar. 2/5/17 8:00	Mar. 2/5/17 17:00
Empresa seguridad	1 día	4 hrs	Mié. 3/5/17 8:00	Mié. 3/5/17 17:00
Fin Fase 1	0 días	0 hrs	Mié. 3/5/17 8:00	Mié. 3/5/17 8:00

FASE 2

▲ FASE 2: PROGRAMACIÓN	147 días	1.700,8	Lun. 27/3/17 8:00	Mié. 18/10/17
▲ PLAN LOGÍSTICO	9 días	21,6 hrs	Vie. 5/5/17 8:00	Mié. 17/5/17 17:00
Selección de elementos logísticos	7 días	16,8 hrs	Vie. 5/5/17 8:00	Lun. 15/5/17 17:00
Aprobación de elementos seleccionados	1 día	2,4 hrs	Mar. 16/5/17 8:00	Mar. 16/5/17 17:00
Alquiler de elementos	1 día	2,4 hrs	Mié. 17/5/17 8:00	Mié. 17/5/17 17:00
▲ PLAN RECURSOS HUMANOS	15 días	77,6 hrs	Vie. 5/5/17 8:00	Jue. 25/5/17 17:00
Definición Tareas Contratados	5 días	28 hrs	Vie. 5/5/17 8:00	Jue. 11/5/17 17:00
Búsqueda y selección de personal	3 días	24 hrs	Vie. 12/5/17 8:00	Mar. 16/5/17 17:00
Búsqueda y selección de Jueces	3 días	9,6 hrs	Mié. 17/5/17 8:00	Vie. 19/5/17 17:00
Definición de servicios	4 días	16 hrs	Lun. 22/5/17 8:00	Jue. 25/5/17 17:00
▲ PLAN DEPORTIVO	69 días	122,4 hrs	Jue. 18/5/17 8:00	Mié. 23/8/17 17:00
Definición técnica del campeonato	5 días	28 hrs	Jue. 18/5/17 8:00	Mié. 24/5/17 17:00
Elaboración sistema de inscripciones Online	3 días	7,2 hrs	Vie. 26/5/17 8:00	Mar. 30/5/17 17:00
Elaboración y publicación del Reglamento	3 días	12 hrs	Jue. 25/5/17 8:00	Lun. 29/5/17 17:00
Selección surfistas invitados	4 días	22,4 hrs	Mar. 30/5/17 8:00	Vie. 2/6/17 17:00
Seguimiento de inscripciones Online	60 días	48 hrs	Mié. 31/5/17 8:00	Mié. 23/8/17 17:00
Selección de surfistas Online	2 días	4,8 hrs	Lun. 31/7/17 8:00	Mar. 1/8/17 17:00
▲ PLAN DE PROMOCIÓN Y COMUNICACIÓN	145 días	1.063,2	Lun. 27/3/17 8:00	Lun. 16/10/17
Elaboración Plan de Marketing	30 días	120 hrs	Lun. 27/3/17 8:00	Vie. 5/5/17 17:00
Campaña de publicidad / Promoción Web, agencia	110 días	792 hrs	Lun. 8/5/17 8:00	Lun. 9/10/17 17:00
Diseño de merchandising	15 días	60 hrs	Lun. 8/5/17 8:00	Vie. 26/5/17 17:00
Elaboración Web	10 días	24 hrs	Jue. 24/8/17 8:00	Mié. 6/9/17 17:00
Gestión de solicitud de inscripciones	28 días	67,2 hrs	Jue. 7/9/17 8:00	Lun. 16/10/17 17:00
▲ PLAN DE PATROCINIO	97 días	416 hrs	Lun. 5/6/17 8:00	Mié. 18/10/17
Búsqueda de patrocinadores	90 días	360 hrs	Lun. 5/6/17 8:00	Lun. 9/10/17 17:00
Firma de contratos	7 días	56 hrs	Mar. 10/10/17 8:00	Mié. 18/10/17 17:00
Fin Fase 2	0 días	0 hrs	Mar. 10/10/17 8:00	Mar. 10/10/17 8:00



FASE 3

▲ FASE 3: CELEBRACIÓN DEL EVENTO	10 días	77,6 hrs	Mar. 10/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17
▲ PLAN DE COMUNICACIÓN	10 días	63,2 hrs	Mar. 10/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17
Rueda de Prensa	1 día	0,8 hrs	Mar. 10/10/17 8:00	Mar. 10/10/17 17:00
Seguimiento RRSS, Agencia y Medios	9 días	57,6 hrs	Mié. 11/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
Servicio Streaming	1 día	4,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
▲ PLAN LOGÍSTICO	1 día	4 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17
Montaje logístico	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
Acondicionamiento zonas del campeonato	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
Montaje Streaming	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
Organización zona médica	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
Desmontaje logístico	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
▲ ACTOS INAUGURALES	1 día	4 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17
Recibimiento de participantes	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
Photocall	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
Acreditaciones	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
Elaboración y sorteo de mangas de competición	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
Reunión sobre competición y reglamento	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
▲ COMPETICIÓN	1 día	5,6 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17
Competición	1 día	5,6 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
▲ ACTOS CLAUSURA	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17
Entrega de premios	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00
Fin Fase 3	0 días	0 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 8:00

FASE 4

▲ FASE 4: EVALUACIÓN	50 días	400 hrs	Lun. 23/10/17 8:00	Vie. 29/12/17
▲ PLAN ECONÓMICO	28 días	224 hrs	Lun. 23/10/17 8:00	Mié. 29/11/17
Control Ingresos-Gastos	14 días	112 hrs	Lun. 23/10/17 8:00	Jue. 9/11/17 17:00
Realización de pagos	14 días	112 hrs	Vie. 10/11/17 8:00	Mié. 29/11/17 17:00
▲ ELABORACIÓN MEMORIA EVENTO	21 días	168 hrs	Jue. 30/11/17 8:00	Jue. 28/12/17
Memoria Logística	7 días	56 hrs	Jue. 30/11/17 8:00	Vie. 8/12/17 17:00
Memoria Deportiva	7 días	56 hrs	Lun. 11/12/17 8:00	Mar. 19/12/17 17:00
Memoria Promoción y Comunicación	7 días	56 hrs	Mié. 20/12/17 8:00	Jue. 28/12/17 17:00
▲ CIERRE DE EVENTO	1 día	8 hrs	Vie. 29/12/17 8:00	Vie. 29/12/17
Cierre de comités	1 día	8 hrs	Vie. 29/12/17 8:00	Vie. 29/12/17 17:00
Fin Fase 4 y Proyecto	0 días	0 hrs	Vie. 29/12/17 17:00	Vie. 29/12/17 17:00



ANEXO 2: INFORME DE RECURSOS Y TAREAS

RESUMEN GENERAL

Fechas			
Comienzo:	Lun. 6/3/17 8:00	Fin:	Vie. 29/12/17 17:00
Comienzo previsto:	NA	Fin previsto:	NA
Comienzo real:	NA	Fin real:	NA
Variación de comienzo:	0 días	Variación de fin:	0 días
Duración			
Programada:	215 días	Restante:	215 días
Prevista:	0 días	Real:	0 días
Variación:	215 días	Porcentaje completado:	0%
Trabajo			
Programado:	2.496 hrs	Restante:	2.496 hrs
Previsto:	0 hrs	Real:	0 hrs
Variación:	2.496 hrs	Porcentaje completado:	0%
Costos			
Programados:	€0,00	Restantes:	€0,00
Previstos:	€0,00	Reales:	€0,00
Variación:	€0,00	Porcentaje completado:	
Estado de las tareas			
Tareas aún no comenzadas:	79	Recursos de trabajo:	7
Tareas en curso:	0	Recursos de trabajo sobreasignados:	0
Tareas finalizadas:	0	Recursos materiales:	0
Total de tareas:	79	Total de recursos:	7

RECURSOS

ID	Nombre del recurso	Tipo	Etiqueta de Mater	Iniciales	Grupo	Capacidad máxima	Tasa estándar	Tasa horas extra	Costo/Use	Acumular	Calendario Base
1	Técnico Deportes	Trabajo		T		100%	€0,00/hr	€0,00/hr	€0,00	Proporción	Estándar
2	Técnico Deportes 2	Trabajo		T		100%	€0,00/hr	€0,00/hr	€0,00	Proporción	Estándar
3	Técnico Promoción	Trabajo		T		100%	€0,00/hr	€0,00/hr	€0,00	Proporción	Estándar
4	Técnico Promoción 2	Trabajo		T		100%	€0,00/hr	€0,00/hr	€0,00	Proporción	Estándar
5	Técnico Servicios	Trabajo		T		100%	€0,00/hr	€0,00/hr	€0,00	Proporción	Estándar
6	Técnico Servicios 2	Trabajo		T		100%	€0,00/hr	€0,00/hr	€0,00	Proporción	Estándar
7	Coordinador General	Trabajo		C		100%	€0,00/hr	€0,00/hr	€0,00	Proporción	Estándar

TAREAS REALIZADAS POR EL TÉCNICO DEPORTIVO 1

ID	EDT	Nombre de tarea	Duración	Trabajo	Comienzo	Fin	Predecesoras
4		3.2.1 Formación comités de trabajo	7 días	108,4 hrs	Lun. 6/3/17 8:00	Mar. 14/3/17 17:00	
6		3.2.2 Elaboración Plan Director	8 días	91,2 hrs	Mié. 15/3/17 8:00	Mié. 22/3/17 17:00	4
7		3.1.4 Presentación del proyecto	1 día	4 hrs	Jue. 23/3/17 8:00	Jue. 23/3/17 17:00	6
8		3.1.4 Aprobación del proyecto	1 día	4 hrs	Vie. 24/3/17 8:00	Vie. 24/3/17 17:00	7
10		3.1.4 Convenio Hotel	5 días	20 hrs	Lun. 27/3/17 8:00	Vie. 31/3/17 17:00	8
12		3.1.4 Acuerdo empresa logística	3 días	12 hrs	Lun. 30/3/17 8:00	Jue. 20/4/17 17:00	11
30		1.2.1.1 Definición técnica del campeonato	5 días	20 hrs	Jue. 18/3/17 8:00	Mié. 24/3/17 17:00	23
32		1.2.1.2 Elaboración y publicación del Reglamento	5 días	12 hrs	Jue. 25/3/17 8:00	Lun. 28/3/17 17:00	30
33		1.1.1 Selección surfistas invitados	4 días	21,4 hrs	Már. 30/3/17 8:00	Vie. 3/4/17 17:00	32
35		1.1.1 Selección de surfistas Online	2 días	4,8 hrs	Lun. 31/3/17 8:00	Már. 1/4/17 17:00	33
43		2.2 Búsqueda de aerodinamistas	90 días	360 hrs	Lun. 5/6/17 8:00	Lun. 9/10/17 17:00	33
44		2.2 Firma de contratos	7 días	28 hrs	Már. 10/6/17 8:00	Mié. 18/6/17 17:00	43
58		2.1.2 Recibimiento de participantes	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	
61		3.1.1 Elaboración y sorteo de mangas de competición	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	60
62		3.1.1 Reunión sobre competición y reglamento	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	61
64		1.1.1.1 Competición	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	62
74		3.3 Memoria Deportiva	7 días	28 hrs	Lun. 11/12/17 8:00	Már. 14/12/17 17:00	73



TAREAS REALIZADAS POR EL TÉCNICO DEPORTIVO 2

ID	EDT	Nombre de tarea	Duración	Trabajo	Comienzo	Fin	Predecesoras
21		1.2.1.1 Selección de elementos lógicos	7 días	10,8 hrs	Vie. 5/5/17 8:00	Lun. 18/5/17 17:00	
22		1.2.1.2 Aprobación de elementos seleccionados	1 día	2,4 hrs	Már. 16/5/17 8:00	Már. 16/5/17 17:00	21
23		1.2.1.3 Alzillar de elementos	1 día	2,4 hrs	Már. 17/5/17 8:00	Már. 17/5/17 17:00	22
33		1.5.1.1 Selección surfistas invitados	4 días	22,4 hrs	Már. 30/5/17 8:00	Vie. 2/6/17 17:00	32
62		1.2.1 Montaje lógico	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	
63		1.2.1 Acondicionamiento ponas del campeonato	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	62
66		1.2.1 Desmontaje lógicos	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	66
68		2.1.2 Entrega de prensa	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	68
73		3.2 Memoria Lógica	7 días	56 hrs	Jue. 30/11/17 8:00	Vie. 9/12/17 17:00	71

TAREAS REALIZADAS POR EL TÉCNICO DE PROMOCIÓN 1

ID	EDT	Nombre de tarea	Duración	Trabajo	Comienzo	Fin	Predecesoras
4		3.2.1 Formación comité de trabajo	7 días	136,4 hrs	Lun. 6/3/17 8:00	Már. 14/3/17 17:00	
5		3.2.2 Elaboración Plan Director	6 días	91,2 hrs	Már. 15/3/17 8:00	Már. 22/3/17 17:00	4
11		1.1.4 Cambio empresa elementos merchandising	6 días	29 hrs	Lun. 13/4/17 8:00	Vie. 7/4/17 17:00	10
13		1.1.4 Acuerdo empresa comunicación	6 días	34 hrs	Vie. 21/4/17 8:00	Vie. 28/4/17 17:00	12
37		2.1 Elaboración Plan de Marketing	30 días	120 hrs	Lun. 20/3/17 8:00	Vie. 5/5/17 17:00	
38		2.1.1 Campaña de publicidad / Promoción Web, agencia y RRSS	110 días	792 hrs	Lun. 8/5/17 8:00	Lun. 9/10/17 17:00	37
39		2.1 Diseño de merchandising	15 días	60 hrs	Lun. 8/5/17 8:00	Vie. 26/5/17 17:00	37
48		2.1.2 Rueda de Prensa	1 día	0,8 hrs	Már. 10/10/17 8:00	Már. 10/10/17 17:00	
49		2.1.1 Seguimiento RRSS, Agencia y Medios	9 días	67,8 hrs	Már. 15/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	48
50		2.1.1.8 Servicio Streaming	1 día	4,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	49
54		5.2.1 Montaje Streaming	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	50
59		2.1.2 Photocall	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	58
64		1.1.1 Campaña	1 día	5,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	62
75		3.2 Memoria Promoción y Comunicación	7 días	56 hrs	Már. 22/12/17 8:00	Jue. 28/12/17 17:00	74

TAREAS REALIZADAS POR EL TÉCNICO DE PROMOCIÓN 2

ID	EDT	Nombre de tarea	Duración	Trabajo	Comienzo	Fin	Predecesoras
38		2.1.1 Campaña de publicidad / Promoción Web, agencia y RRSS	110 días	792 hrs	Lun. 8/5/17 8:00	Lun. 9/10/17 17:00	37
49		2.1.1 Seguimiento RRSS, Agencia y Medios	9 días	67,8 hrs	Már. 11/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	48
50		2.1.1.8 Servicio Streaming	1 día	4,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	49
54		1.2.1 Montaje Streaming	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	50

TAREAS REALIZADAS POR EL TÉCNICO DE SERVICIOS 1

ID	EDT	Nombre de tarea	Duración	Trabajo	Comienzo	Fin	Predecesoras
6		3.2.1 Formación comité de trabajo	7 días	106,4 hrs	Lun. 6/3/17 8:00	Már. 14/3/17 17:00	
6		3.2.2 Elaboración Plan Director	6 días	91,2 hrs	Már. 15/3/17 8:00	Már. 22/3/17 17:00	4
15		1.1.4 Servicios médicos	1 día	4 hrs	Lun. 1/5/17 8:00	Lun. 1/5/17 17:00	13
16		1.1.4 Seguro Responsabilidad Civil	1 día	4 hrs	Már. 3/5/17 8:00	Már. 2/5/17 17:00	16
17		1.1.4 Empresa seguridad	1 día	4 hrs	Már. 3/5/17 8:00	Már. 3/5/17 17:00	16
26		3.2.3 Definición Tarifas Contratadas	5 días	28 hrs	Vie. 5/6/17 8:00	Jue. 11/6/17 17:00	
26		3.2.4 Búsqueda y selección de personal	3 días	24 hrs	Vie. 10/6/17 8:00	Már. 16/6/17 17:00	26
27		3.2.5 Búsqueda y selección de jueces	3 días	9,6 hrs	Már. 17/6/17 8:00	Vie. 19/6/17 17:00	26
28		3.2.6 Definición de servicios	4 días	16 hrs	Lun. 22/6/17 8:00	Jue. 23/6/17 17:00	27
31		2.1.1.1 Elaboración sistema de inscripciones Online	3 días	12 hrs	Vie. 26/6/17 8:00	Már. 23/6/17 17:00	28
34		2.1.1.2 Seguimiento de inscripciones Online	80 días	48 hrs	Már. 27/6/17 8:00	Már. 23/9/17 17:00	31
40		2.1.1 Elaboración Web	19 días	24 hrs	Jue. 24/6/17 8:00	Már. 6/9/17 17:00	34
41		2.1.1 Gestión de solicitud de inscripciones	26 días	61,2 hrs	Jue. 7/9/17 8:00	Lun. 16/10/17 17:00	40
55		1.2.1 Organización zona médica	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	54
60		2.1.2 Acreditaciones	1 día	0,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	58
64		1.1.1.1 Competición	1 día	5,8 hrs	Sáb. 21/10/17 8:00	Sáb. 21/10/17 17:00	62
70		3.1 Control Ingresos-Gastos	14 días	112 hrs	Lun. 23/10/17 8:00	Jue. 8/11/17 17:00	
71		3.1 Realización de pasaje	14 días	112 hrs	Vie. 10/11/17 8:00	Már. 28/11/17 17:00	70
77		3.2 Cierre de contable	1 día	8 hrs	Vie. 28/12/17 8:00	Vie. 29/12/17 17:00	76

TAREAS REALIZADAS POR EL TÉCNICO DE SERVICIOS 2

ID	EDT	Nombre de tarea	Duración	Trabajo	Comienzo	Fin	Predecesoras
41		2.1.1 Gestión de solicitud de inscripciones	26 días	61,2 hrs	Jue. 7/9/17 8:00	Lun. 16/10/17 17:00	40



TAREAS REALIZADAS POR EL COORDINADOR GENERAL

ID	EDT	Nombre de tarea	Duración	Trabajo	Comienzo	Fin	Predecesoras
4		3.2.1 Formación comité de trabajo	7 días	106,4 hrs	Lun. 03/17 8:00	Mar. 14/17 17:00	
5		3.2.2 Elaboración Plan Director	8 días	91,2 hrs	Mié. 15/17 8:00	Mié. 22/17 17:00	4