

Conocimiento y Manejo de la Plataforma Express de Juegos

Objetivos, Contenidos y Temario del curso bonificado "Conocimiento y Manejo de la
Plataforma Express de Juegos"

Objetivos y Temario del Curso:

OBJETIVOS

Es un curso totalmente práctico, de 15 horas de duración, orientado a que los trabajadores de una Administración de Loterías conozcan las herramientas que permiten ofrecer directamente servicios y sistemas de juego (para Quiniela, Primitiva, Euromillones y Gordo) para fidelizar y mejorar la atención a sus clientes a través de las nuevas tecnologías.

CONTENIDOS

El curso explica y concreta:

a) Las formas prácticas de utilizar y promocionar cuatro tipos de servicios que posibilita la Plataforma Express de Juegos:

- Para mejorar la comunicación con el cliente y la información que recibe de los juegos y/o peñas de la Administración.
- Para que los clientes conozcan (y jueguen si lo desean) formas de juego que aumentan las probabilidades de premio. De forma que jugar reducidas o condicionadas resultará tan fácil de entender, y tan fácil comprobar sus premios, como jugar al directo.
- Para utilizar el mundo Web como medio 2.0 de atraer clientes al local físico.
- Para facilitar la formación y captación de pequeñas peñas de amigos en oficinas, bares, etc.

b) Cómo utilizar los nuevos Boletos Electrónicos en de cada modalidad de juego y la realización de jugadas sin necesidad de escribirlas en papel.

b) Como validar de forma instantánea en los Terminales de LAE las jugadas que se rellenan en Boletos Electrónicos.

Duración: 15 horas.

Modalidad: Teleformación

Certificado:

- Acreditación básica de Técnico en Plataforma Express de Juegos.
- Área Profesional: Administraciones de Loterías.

TEMARIO

Introducción a la Plataforma Express de Juegos.

Tema 1. Los Boletos Electrónicos, Boletos Web y Boletos Locales. Sus objetivos comerciales, ventajas, funcionalidad y manejo.

Tema 2. Las posibilidades de juego de los Boletos Electrónicos.

Tema 3. Las posibilidades de Información al cliente.

Tema 4. La validación de jugadas realizadas en los Boletos Electrónicos.

Tema 5. Los espacios personales en los Boletos Web. Finalidad, objetivos y su relación con las Redes sociales.

Tema 6. Las Peñas de Ventanilla. Sus posibilidades de expansión y servicios a través de la Plataforma Express.

Tema 7. El juego social y compartido. Las Peñas de amigos, recursos para facilitar su crecimiento y fidelización a la Administración.

Tema 8. ¿Se puede jugar con mayor probabilidad de acertar en las diferentes modalidades de juego?

Tema 9. Los sistemas Reducidos, las jugadas Mágicas y su presentación al cliente.