



A composite background image featuring a woman in a call center headset, a domino, a poker chip with the number 1, and a slot machine. The right side of the image has a large orange diagonal bar.

Técnicas de ventas para juegos de suerte y azar

01 Presentación

Bienvenidos al programa de formación: Técnicas de ventas para juegos de suerte y azar.

Las empresas de juego de suerte y azar, se han convertido en un importante segmento empresarial dentro del desarrollo económico nacional. Estas se conforman por redes multiservicios soportadas en plataformas tecnológicas, cuyo objetivo es brindar un amplio portafolio de productos con el mejor servicio, seguridad y confianza para sus clientes.

Uno de los retos más importantes es la satisfacción del cliente, mediante la prestación del servicio con personal calificado. Para este fin, el SENA diseñó un programa de formación para el talento humano que fortalecerá las competencias de los colaboradores en habilidades blandas, conocimiento de productos, técnicas en atención al cliente, uso de plataformas digitales, reglas de juego, plan de premios, segmento del mercado y formas de proyección para ofrecer, promocionar y vender efectivamente servicios y productos de esta naturaleza.

Es así que el Servicio Nacional de Aprendizaje, dispone este programa como herramienta facilitadora para que los vendedores de productos asociados al sector de apuestas permanentes y juegos de suerte y azar mejoren sus oportunidades laborales y calidad de vida, mediante incentivos como los son las bonificaciones y premios por ventas, donde puedan aplicar grupos poblacionales en situación de vulnerabilidad como jóvenes, madres cabeza de familia, adultos mayores, personas en situación de discapacidad y víctimas del conflicto armado, entre otras.

Para finalizar y no menos importante, con este programa se busca brindar a los clientes de este segmento comercial una experiencia de servicio extraordinaria y fidelización de productos y servicios.



Información del programa

[Clic para ver el video](#)

Código
66120037

horas
48

Modalidad
Virtual

02 Justificación del programa

El Sena crea el programa de formación complementaria técnicas de ventas para juegos de suerte y azar, con el objetivo de fortalecer las habilidades de los vendedores de productos asociados a las apuestas permanentes y juegos de suerte y azar; conociendo que en la actualidad quienes se desempeñan en este campo son personas en situación de vulnerabilidad, ya sea en función de su curso de vida como jóvenes y madres cabeza de familia o poblaciones en condiciones o situaciones particulares como poblaciones en situación de discapacidad y víctimas del conflicto armado. Una vez finalizado el curso se verá reflejado en mejoras económicas que implican directamente en su calidad de vida. Las organizaciones que ofrecen estos productos a nivel nacional cada vez están más interesadas en tener personal capacitado por el manejo y la aplicación de nuevas tecnologías en un mercado competitivo, como es el sector de las apuestas permanentes que está en permanente crecimiento y es gran generador de empleo en el país.

03 Competencias a desarrollar

260101047: Vender productos y servicios de acuerdo con las necesidades del cliente y objetivos comerciales.

04 Perfil de ingreso

Tener los datos actualizados en el aplicativo SofiaPlus.

05 Perfil de egreso

(N/A)

06 Estrategia metodológica

Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes virtuales de aprendizaje, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.

Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el quehacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

- **El instructor – Tutor.**
- **El entorno.**
- **Las TIC.**
- **El trabajo colaborativo.**