



1_ DATOS DESCRIPTIVOS DE LA ASIGNATURA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	
Estructuras y Procesos en la Organización de Eventos.	

CRÉDITOS	TIPO	CURSO	SEMESTRE
7.5 ECTS	Básica	Tercero	Segundo

Titulación	Grado Organización de Eventos, Protocolo y Relaciones Institucionales
Centro	IMEP en C/ Arzobispo Loaces, 3
Aula teoría	Aula 5/ Planta 4
Aula práctica	Aula 5/ Planta 4
Idioma	Castellano

PROFESORADO	
Nombre	e-mail
Pablo Rosser	Pablo.rosser@protocoloimep.com

HORARIO	
Clase	Fechas salidas académicas
Martes 16:00h a 20:00h.	Para presencial: Se realizarán 3 Outdoor Training (sólo alumnos presenciales), relacionadas con la metodología Desing Thinking aplicada en el Aula. Días a confirmar.

2_ CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura, pretende introducir al estudiante en la estructura y procesos de la organización de eventos, integradas en el diseño y la gestión de los eventos y teniendo muy en cuenta la demanda e interés de los potenciales clientes.

Para ello se explicará la metodología más actualizada sobre la cuestión, con el fin de que adquieran la base teórica suficiente para su posterior desenvolvimiento en la vida profesional.

Se ha elegido la metodología Desing Thinking como la más adecuada para la realización de los Proyectos por parte de los alumnos, con la guía continua y constante del profesor.

2.1_Recomendaciones para la asignatura.

Modalidad presencial. Es importante atender al calendario exacto de actividades fuera del aula.

Para todos los alumnos, es muy importante atender a los plazos de entrega



de los proyectos y prácticas.

3_ COMPETENCIAS Y OBJETIVOS

3.1_ Competencias generales (transversales) y Competencias específicas.

COMPETENCIAS GENERALES

1. Capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social y corporativa. Sensibilidad para afrontar temas sociales.
2. Capacidad para el desarrollo de nuevas líneas, procesos, proyectos y productos.
3. Capacidad de trabajo en equipo.
4. Capacidad y habilidad para expresarse con fluidez y eficacia comunicativa, mediante lenguajes gráficos y simbólicos, y mediante la expresión oral y escrita.
5. Capacidad para trabajar en equipos multidisciplinares y multiculturales, y colaborar eficazmente con otras personas.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

1. Capacidad para aplicar las técnicas de administración de empresa en la gestión del evento, protocolo y relaciones institucionales.
2. Capacidad para desarrollar proyectos organizativos de eventos mediante la planificación de recursos, herramientas tecnológicas y ajustándose a un presupuesto previo.



3.2_Objetivos (Conceptuales, procedimentales y actitudinales).

OBJETIVOS GLOBALES DE LA ASIGNATURA

Que el alumno se acerque a los principios teóricos y prácticos básicos de la estructura y procesos en la organización de eventos.

OBJETIVOS GLOBALES TEORÍA

1. Realizar una introducción a los conceptos básicos de la estructura y procesos en la organización de eventos
2. Realizar una introducción al rol de la organización de eventos corporativos como herramienta de construcción de marca.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS TEORÍA

1. Definir qué es un grupo y analizar cómo se origina, cómo funciona y los principales elementos que influyen en su creación, mantenimiento y desarrollo.
2. Analizar los procesos que se establecen en el grupo y determinan su rendimiento.
3. Conocer los factores que determinan la cooperación y el conflicto de los grupos.

OBJETIVOS GLOBALES PRÁCTICA

- Analizar pormenorizadamente el proceso de creación de eventos reales.
- Despertar su espíritu crítico.
- Trabajo en grupo.
- Capacidad de análisis y síntesis.
- Saber buscar información relevante para detectar oportunidades de marketing.
- Fomentar el esfuerzo personal y el sentido de la responsabilidad.



4_ CONTENIDOS.

4.1_ TEORIA
Unidad didáctica 1 DEFINICIÓN EVENTOS.
Unidad didáctica 2. EXPERIENCIALES Y TIPOLOGÍA EVENTOS
Unidad didáctica 3. EVENT MANAGEMENT.
Unidad didáctica 4. EVENTOS SEGÚN FUNCIÓN Y TAMAÑO.
Unidad didáctica 5. PROCESOS EVENTOS
Unidad didáctica 6. EVENTOS DE EMPRESA
Unidad didáctica 7. EVENTOS PARA RELACIONES PÚBLICAS
Unidad didáctica 8. LA PLANIFICACIÓN INTERPRETATIVA
Unidad didáctica 9. CONCEPTOS Y ESTRATEGIAS
Unidad didáctica 10. SOSTENIBILIDAD ECONÓMICA Y SOCIABILIDAD
Unidad didáctica 11. LOS EVENTOS Y DESARROLLO LOCAL ECONÓMICO Y SOCIAL
Unidad didáctica 12. SOSTENIBILIDAD COMO EQUILIBRIO ECONÓMICO
Unidad didáctica 13. CADENA DE VALORES
Unidad didáctica 14.



SCRUM

4.2_ PRÁCTICA

Unidad didáctica 15.

Desing Thinking. Preparación de un proyecto real de organización de eventos. Entrevistas a Expertos en la materia para obtener criterios. Entrevistas “en guerrilla” para captar la demanda de nuestros clientes potenciales. Inauguraciones. Visitas institucionales. Casos reales de macroeventos.

5_ METODOLOGÍA

5.1_ PRESENCIAL

La metodología docente consiste en una combinación de clases teóricas y prácticas en las que se explicarán los conceptos y aspectos más teóricos, y se aplicarán en la comprensión de situaciones reales. La lección magistral participativa será la metodología predominante en el módulo teórico. El seminario, trabajo en grupo y la discusión se empleará tanto en el en el módulo práctico como en el teórico.

La metodología a emplear, básicamente, será la deL **aprendizaje colaborativo**, así como el **aprendizaje basado en proyectos (ABP)**, en donde el alumno se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje potenciando por igual el aprendizaje de conocimientos como la adquisición de habilidades y aptitudes. Con esta forma de trabajar, la labor del docente se exponencia en ser guía y apoyo de los alumnos a lo largo del proceso, más allá de un mero transmisor de contenidos.

5.2_ ON LINE

La metodología docente consiste en una combinación de clases teóricas -a través tanto de contenidos temáticos subidos al aula virtual, como blackboard - y prácticas en las que se explicarán los conceptos y aspectos más teóricos, y se aplicarán en la comprensión de situaciones reales. La lección magistral participativa será la metodología predominante en el módulo teórico. La resolución de problemáticas concretas vinculadas a la profesión se llevará a cabo tanto en el módulo práctico como en el teórico. La metodología a emplear, básicamente, será la deL **aprendizaje colaborativo**, así como el **aprendizaje basado en proyectos (ABP)**, en donde el alumno se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje potenciando por igual el aprendizaje de conocimientos como la adquisición de habilidades y aptitudes. Con esta forma de trabajar, la labor del docente



se exponencia en ser guía y apoyo de los alumnos a lo largo del proceso, más allá de un mero transmisor de contenidos.

5.3_ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el caso de contar con alumnos con capacidades distintas se adecuará la metodología y presentación de contenidos a sus necesidades.

6_ RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Describir los factores y elementos que explican la estructura y procesos en la organización de eventos en un territorio.
2. Analizar los procesos y elementos que se generan para el diseño de un evento.
3. Identificar naturaleza y tipologías de eventos.
4. Aplicar metodologías propias del diseño de eventos.

7_ SISTEMA DE EVALUACIÓN

7.1_PRESENCIAL

- A) PRUEBA DE CONOCIMIENTOS TEORICOS 40%
 - Un examen sobre el contenido de la materia impartida.
- B) CASOS PRÁCTICOS (60%). El desglose es el siguiente:
 - 10% presentación individual informe de cada Outdoor realizador, para desarrollo de pensamiento estratégico y creativo.
 - 30% presentación de proyecto en equipo de evento diseñado mediante la metodología Design Thinking.
 - 20% prácticas grupales sobre eventos reales y conversatorios con profesionales del sector.

La evaluación continua se hará a través de:

1. El trabajo en equipo (Diseño de un Evento): 4 ptos.
2. Las tareas a realizar durante el curso: 2 pto.
3. Un examen tipo TEST sobre el contenido de la materia impartida: 4 ptos.

7.2_ON LINE

- C) PRUEBA DE CONOCIMIENTOS TEORICOS 40%
- D) CASOS PRÁCTICOS (60%). El desglose es el siguiente:
 - 10% presentación individual de lectura para desarrollo de pensamiento estratégico.

- 50% presentación de proyecto individual de evento diseñado mediante la metodología Desing Thinking.

La evaluación continua se hará a través de:

1. El trabajo individual (Diseño de un Evento): 4 ptos.
2. Las tareas a realizar durante el curso: 2 pto.
3. Un examen tipo TEST sobre el contenido de la materia impartida: 4 ptos.

8_ PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

TIPOS DE ACTIVIDADES	HORAS
ASISTENCIA A CLASES TEÓRICAS	40
ASISTENCIA A CLASES PRÁCTICAS	20
ASISTENCIA A SEMINARIOS, CLARLAS O CONFERENCIAS RELACIONADAS CON LA ASIGNATURA	8
PREPARACIÓN CLASES TEORICAS	45
PREPRACIÓN TRABAJO PARA CLASES PRÁCTICAS	45
ASISTENCIA A TUTORIAS	2.5
ESTUDIO DE PREPARACIÓN EXÁMENES	15
VISITA A INSTALACIONES O EMPRESAS	8
REALIZACIÓN DE EXAMENES TEÓRICOS Y PRÁCTICOS	4
TOTAL VOLUMEN TRABAJO ALUMNO	187.5

8.1_PRESENCIAL

Unidad Didáctica 1		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 1.- DEFINICIÓN EVENTOS Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 2		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 2.- EXPERIENCIALES Y TIPOLOGÍA EVENTOS Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 3		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 3.- EVENT MANAGEMENT Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 3		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Analizar los procesos y elementos que se generan para el proceso de un evento)	Presentación del proyecto a desarrollar por Equipos del Evento a través de la metodología Desing Thinking.	Presentación propuesta de proyecto

Unidad Didáctica 4		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 4- EVENTOS SG FUNCIÓN Y TAMAÑO Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 5		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 5.- PROCESOS EVENTOS Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 6		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 6.- EVENTOS DE EMPRESA Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 7		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 7.- EVENTOS PARA RRPP Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 8		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos) (Analizar los procesos y elementos que se generan para el proceso de un evento)	Clase Teórica 8.- LA PLANIFICACIÓN INTERPRETATIVA Outdoor Training Expertos fuera del aula. Conversatorio con profesionales de la organización de eventos fuera del aula (provincia de Alicante)	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas. Entrega Informe grupal

Unidad Didáctica 9		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos) (Analizar los procesos y elementos que se generan para el proceso de un evento)	Clase Teórica 9.- CONCEPTOS Y ESTRATEGIAS Outdoor Training “guerrilla” fuera del aula. Conversatorio con potenciales clientes y público en general, para estudiar la demanda y diseñar el evento en base a dichas necesidades (provincia de Alicante)	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas. Entrega Informe grupal

Unidad Didáctica 10 a 12		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos) (Analizar los procesos y elementos que se generan para el proceso de un evento)	Clase Teórica 10.- SOSTENIBILIDAD ECONÓMICA Y SOCIABILIDAD. Clase Teórica 11.- LOS EVENTOS Y DESARROLLO LOCAL ECONÓMICO Y SOCIAL Outdoor Training “mosca en la pared” fuera del aula. Desarrollar una visita en un escenario real para analizar la organización de eventos a resolver en escenario real con role playing y contraste en las soluciones dadas con el evento final organizado	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas. Entrega Informe grupal



Unidad Didáctica 13 y 14		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
<p>(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)</p> <p>(Analizar los procesos y elementos que se generan para el diseño de un evento)</p>	<p>Clase Teórica 13.- CADENA DE VALORES. Clase Teórica 14 .- SCRUM</p> <p>Outdoor Training en Alicante fuera del aula.</p> <p>Visita institucional. Caso práctico sobre organización de eventos a resolver en escenario real con role playing y contraste en las soluciones dadas con el evento final organizado</p>	<p>Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.</p> <p>Entrega informe grupal</p>

Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
Todos	Testeo en el Aula y por equipos de los Proyectos	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
Todos	Presentación en el Aula y por equipos de los Proyectos finales	<p>Presentación de proyecto.</p> <p>Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.</p>



www.protocoloimep.com

Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
Todos	EXAMEN tipo TEST	0 a 10 puntos.



8.2_ON LINE

Unidad Didáctica 1		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 1.- DEFINICIÓN EVENTOS Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 2		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 2.- EXPERIENCIALES Y TIPOLOGÍA EVENTOS Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 3		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 3.- EVENT MANAGEMENT Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.



Unidad Didáctica 4		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 4- EVENTOS SG FUNCIÓN Y TAMAÑO Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 5		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 5.- PROCESOS EVENTOS Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.



Unidad Didáctica 6		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 6.- EVENTOS DE EMPRESA Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 7		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 7.- EVENTOS PARA RRPP Trabajo en grupo aplicando metodología ABP.	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 8		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 8.- LA PLANIFICACIÓN INTERPRETATIVA	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 9		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 9.- CONCEPTOS Y ESTRATEGIAS	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Unidad Didáctica 10 a 12		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 10.- SOSTENIBILIDAD ECONÓMICA Y SOCIABILIDAD. Clase Teórica 11.- LOS EVENTOS Y DESARROLLO LOCAL ECONÓMICO Y SOCIA	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.



Unidad Didáctica 13 y 14		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
(Aplicar metodologías propias de la estructura y procesos en el diseño de eventos)	Clase Teórica 13.- CADENA DE VALORES. Clase Teórica 14 .- SCRUM	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
Todos	Testeo en el Aula y por equipos de los Proyectos	Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.

Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
Todos	Presentación en el Aula y por equipos de los Proyectos finales	Presentación de proyecto. Evaluación del trabajo en equipo e individual según rúbricas.



Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación
Todos	EXAMEN tipo TEST	0 a 10 puntos.

9.-BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

9.1_GENERAL
<p>Jiménez Morales, Monika (2007) Manual de Gestió d'Esdeveniments. La construcció de la imatge de marca. EUMO Editorial.</p> <p>González Reverté, Francesc y Morales Pérez, Soledad (2012) Ciudades efímeras. Transformando el turismo urbano a través de la producción de eventos. Editorial UOC.</p> <p>De San Eugenio Vela (coord.) (2011) Manual de Comunicación Turística. De la información a la persuasión, de la promoción a la emoción. Documenta Universitaria.</p>
9.2_POR TEMAS
Unidades didácticas
<p>Andrews, Hazel y Leopold, Teresa (2013) Events and the Social Sciences, Routledge.</p> <p>Hoyle, Leonard, H., CAE y CMP (2002) Event Marketing. How to successfully promote events, festivals, conventions, and expositions. John Wiley and Sons, INC.</p> <p>Raj, Razaq, Walters, Paul y Rashid, Tahir (2013), Events Management. Principles and Practice, SAGE.</p> <p>Frissen, Janssen y Luijter (2016) Event design Handbook. Systematically design innovative events using the Event Canvas, Bispublishers.</p>