

**INNOVACIÓN APLICADA, DISEÑO Y GESTIÓN DE
PROYECTOS EN MARKETING DE EVENTOS
Y COMUNICACIÓN**

Máster Oficial en Organización de Eventos,
Protocolo y Relaciones Institucionales
2020-2021

www.protocoloimep.com

1_ DATOS DESCRIPTIVOS DE LA ASIGNATURA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	
INNOVACIÓN APLICADA, DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS EN MARKETING DE EVENTOS Y COMUNICACIÓN	

CRÉDITOS	TIPO	CURSO	SEMESTRE
4.5 ECTS	Básica	-	Primero

Titulación	Máster Oficial Organización de Eventos, Protocolo y Relaciones Institucionales
Centro	IMEP en C/ Arzobispo Loaces, 3 Alicante
Aula teoría	A determinar
Aula práctica	A determinar
Idioma	Castellano

PROFESORADO	
Nombre	e-mail
Marco A. Celdrán Bernabeu	marco.celdran@protocoloimep.com

HORARIO		
Clase	Fechas salidas académicas Fechas "Meet the pros"	Fecha Exámenes
Lunes 18.00-20.00 hrs.	A determinar	No se contemplan

2_ CONTEXTUALIZACIÓN

La implementación de las nuevas tecnologías en los eventos, la optimización de los recursos novedosos que aportan y el uso intensivo de las redes sociales están transformando la manera en cómo se planifican, ejecutan y evalúan los eventos. Aplicaciones móviles, códigos QR, redes sociales, eventos híbridos, retransmisión de vídeo realizado en HD, *video mapping*, tarjetas de visita electrónica, entre otros, son algunos ejemplos de las múltiples tecnologías que hoy tiene disponible un gestor de eventos para promover la innovación y trascendencia de este tipo de actividades como herramientas de comunicación y relación integral para las organizaciones, respondiendo a las demandas actuales del entorno laboral y favoreciendo su especialización como futuro profesional digital.

La aproximación al concepto de Sociedad de la información y la comunicación desde una perspectiva comunicativa y relacional, la adquisición de competencias informacionales, digitales y comunicativas pertinentes para la detección de tendencias tecnológicas en el sector y el estudio de estrategias, tácticas y herramientas de *Social Media* para la gestión de eventos innovadores dota a los alumnos y alumnas de conocimientos y recursos que les habilitarán como profesionales competentes en el descriptor de la asignatura: "La Sociedad de la Información y del Conocimiento y sus implicaciones en la gestión de eventos innovadores. Comunicación interactiva, web social y participación activa de los *stakeholders*."

Tendencias tecnológicas para mejorar la financiación, productividad, visibilidad e impacto en la gestión de eventos. Estrategias inclusivas de apropiación social para la adopción tecnológica desde la idiosincrasia del territorio.”

2.1_Recomendaciones para la asignatura.

Interés por el continuo conocimiento y el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, junto al reconocimiento de su importancia en el contexto social global y en su aplicación específica a la creación, producción y gestión de eventos innovadores.

3_ COMPETENCIAS

3.1_Competiciones generales (transversales) y Competencias específicas.

A continuación, se detallan las competencias que se prevé alcanzar con el estudio de esta asignatura, de manera general (transversal) y de manera específica.

COMPETENCIAS GENERALES

- Adquisición de conocimientos teórico-prácticos que mejoren el desarrollo de cualquier tipo de evento.
- Capacidad para innovar en el desarrollo de nuevas líneas, eventos y productos.
- Conocimiento de las modernas herramientas audiovisuales relacionadas con la producción de eventos.
- Capacidad para recoger, transcribir, analizar y evaluar datos e informaciones y generar nuevos conocimientos.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

- Capacidad para identificar y conocer los problemas propios de la gestión integral de eventos y aplicar y desarrollar soluciones e ideas originales para solventar los mismos.
- Capacidad para conocer el estado actual de la investigación en el ámbito de la organización de eventos, el protocolo y las relaciones institucionales.
- Diseñar, desarrollar y evaluar de manera avanzada la organización de un evento, teniendo en cuenta los avances establecidos en materia de protocolo y relaciones organizacionales.

4_ CONTENIDOS.

4.1_ TEORIA

TEMA 1: LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y SUS DERIVADAS SOCIALES

Aspectos clave:

- TICs y Sociedad de la Información: evolución y tendencias.
- La aparición de nuevos perfiles de usuarios y consumidores
- Los avances tecnológicos y su influencia en la gestión y organización de eventos.

TEMA 2: IDENTIFICACIÓN DE TENDENCIAS EN LA ORGANIZACIÓN Y MARKETING DE EVENTOS

Aspectos clave:

- Metodologías y herramientas para identificación de tendencias en la organización de eventos
- Análisis y diagnóstico de los eventos innovadores

TEMA 3: NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ORGANIZACIÓN Y MARKETING DE EVENTOS

Aspectos clave:

- Tecnologías aplicadas a la gestión: cuestionarios, sensores, QRs, etc.
- Tecnologías aplicadas al marketing: SMM, web social, estrategias SEO/SEM, analítica web, etc.

TEMA 4: ÚLTIMAS TENDENCIAS TECNOLÓGICAS EN LA GESTIÓN Y MARKETING DE EVENTOS

Aspectos clave:

- Drones, video mapping, fogscreen, apps, etc.

4.2_PRÁCTICA

A continuación, se detallan las prácticas que complementarán cada uno de los bloques teóricos. Fundamentalmente serán de dos tipos:

- Prácticas con ordenador, con el objeto de:
 - Conocer y usar las herramientas de investigación y vigilancia tecnológica existentes.
 - Identificar tendencias en la organización de eventos
 - Identificar nuevas tecnologías
 - Uso de distintas herramientas tecnológicas aplicadas a la organización y gestión de eventos.
- Resolución de casos prácticos, análisis de casos de estudio y visionado material audiovisual que analice el desarrollo de buenas prácticas.

5_ METODOLOGÍA.

5.1_PRESENCIAL

- CLASES TEÓRICAS
En forma de clases magistrales apoyadas en el análisis de textos, productos audiovisuales y en la exposición por el profesor de sus propias experiencias, casos y circunstancias que permitirá al alumno conocer las tecnologías aplicadas en los eventos.
- CLASES PRÁCTICAS
Los alumnos aplican, a través de casos reales o simulados, los conocimientos conceptuales y procedimentales explicados por el profesor mediante la puesta en común y la discusión a partir de las actividades de trabajo en grupo y de trabajo autónomo.

5.2_A DISTANCIA

- CLASES TEÓRICAS
El profesor facilitará cada semana el tema correspondiente, de esta manera el alumno podrá realizar una lectura general del contenido para después iniciar el proceso de comprensión y memorización de los contenidos. Esta técnica de estudio se puede reforzar con el diseño de resúmenes personales.
- CLASES PRÁCTICAS
Los alumnos aplican, a través de casos reales o simulados, los conocimientos conceptuales y procedimentales adquiridos.

5.3_ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los principios en atención a la diversidad a tener en cuenta en el aula son, en líneas generales:

Favorecer la autonomía y el desarrollo personal dentro del marco de las propias posibilidades.

Cooperación y ayuda entre los alumnos y el profesor con la finalidad de es4mular situaciones propicias para la puesta en común de dudas, soluciones o resultados.

Propiciar la puesta en común de experiencias y vivencias.

Propiciar la interacción comunica4va entre los alumnos a través del trabajo en parejas o grupos reducidos.

6_ RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Promover la adquisición del conocimiento relacionado con las TICs y su influencia en la sociedad. Concretamente, sus derivadas en la aparición de nuevos perfiles de usuarios/consumidores digitales y sus repercusiones en la organización de eventos.
2. Detectar tendencias para promover la innovación en el sector.
3. Adaptar tendencias tecnológicas a proyectos organizativos de eventos específicos.
4. Dominar el uso de herramientas online y apps orientadas al diseño y producción de eventos.
5. Identificar las nuevas tendencias tecnológicas para la gestión de eventos

7_ SISTEMA DE EVALUACIÓN

7.1_PRESENCIAL

CONVOCATORIA ORDINARIA

La evaluación será continua. Durante el desarrollo del curso el alumno deberá realizar una serie de trabajos prácticos que consistirán en la resolución y discusión de artículos y casos prácticos en clase (análisis de textos, videos, artículos, etc.). También se podrá establecer un trabajo en grupo.

La nota final de la asignatura será el resultado de una media ponderada de los siguientes aspectos:

- ASISTENCIA A CLASE (10%). Con un 75% de asistencia. Máximo 4 faltas. Las ausencias han de ser justificadas.
- PARTICIPACIÓN EN CLASE (10%)
- PRÁCTICAS EN AULA (60%). Realización y entrega dentro de los plazos establecidos de las prácticas definidas.
- TRABAJO DIRIGIDO (20%). Se entregará antes de finalizar el curso, siguiendo las indicaciones que se definan.

La presentación de trabajos prácticos en formato no solicitado disminuirá la nota del trabajo hasta en un 20%. Trabajos con más de 5 faltas de ortografía estarán suspensos, al igual que trabajos donde haya plagio.

Se tendrá en cuenta la presentación en tiempo y forma de todos los trabajos. La entrega a través del aula virtual fuera de plazo conlleva calificación de cero.

Se tendrán en cuenta las exposiciones orales y la participación en el aula.

Las tareas deben presentarse en PDF siguiendo este nombre: P1_Nombre_Apellido

En el caso de **pruebas extraordinarias**, se emplazará al alumno a la realización de un trabajo referente a las tecnologías y los eventos que se hablara con el docente en el caso de suspender la asignatura en convocatoria ordinaria o no haberse presentado a la misma.

7.2_A DISTANCIA

CONVOCATORIA ORDINARIA

La evaluación será continua. Durante el desarrollo del curso el alumno deberá realizar una serie de trabajos prácticos que consistirán en la resolución y discusión de artículos y casos prácticos en clase (análisis de textos, videos, artículos, etc.). También se podrá establecer un trabajo en grupo.

- PRÁCTICAS EN AULA (80%). Realización y entrega dentro de los plazos establecidos de las prácticas definidas.
- TRABAJO DIRIGIDO (20%). Se entregará antes de finalizar el curso, siguiendo las indicaciones que se definan.

La presentación de trabajos prácticos en formato no solicitado disminuirá la nota del trabajo hasta en un 20%. Trabajos con más de 5 faltas de ortografía estarán suspensos, al igual que trabajos donde haya plagio.

Se tendrá en cuenta la presentación en tiempo y forma de todos los trabajos. La entrega a través del aula virtual fuera de plazo conlleva calificación de cero. Las tareas deben presentarse en PDF siguiendo este nombre: P1_Nombre_Apellido. En el caso de pruebas extraordinarias, se emplazará al alumno a la realización de un trabajo referente a las tecnologías y los eventos que se hablara con el docente en el caso de suspender la asignatura en convocatoria ordinaria o no haberse presentado a la misma.

En el caso de **pruebas extraordinarias**, se emplazará al alumno a la realización de un trabajo referente a las tecnologías y los eventos que se hablara con el docente en el caso de suspender la asignatura en convocatoria ordinaria o no haberse presentado a la misma.

8_ PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

TIPOS DE ACTIVIDADES	HORAS
ASISTENCIA A CLASES TEÓRICAS	45
ASISTENCIA A CLASES PRÁCTICAS	20
ASISTENCIA A SEMINARIOS, CHARLAS O CONFERENCIAS RELACIONADAS CON LA ASIGNATURA	8
PREPARACIÓN CLASES TEÓRICAS	45
PREPARACIÓN TRABAJOS PARA CLASES PRÁCTICAS	45
ASISTENCIA A TUTORIAS	2,5
ESTUDIO DE PREPARACIÓN EXAMENES	15
VISITA A INSTALACIONES O EMPRESAS	8
REALIZACIÓN DE EXAMENES TEÓRICOS Y PRÁCTICOS	4
TOTAL VOLUMEN TRABAJO ALUMNO	112,5

8.1_PRESENCIAL / A DISTANCIA (en ambas modalidades se sigue el mismo plan)

Presentación Asignatura			Semana 1
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Presentación de la asignatura. Puesta en común y debate sobre la dinámica de la asignatura.		

TEMA 1. LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y SUS DERIVADAS SOCIALES			Semana 2
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
1,2	Exposición/ Presentación teórica		
1,2	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 1. LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y SUS DERIVADAS SOCIALES			Semana 3
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
1,2	Exposición/ Presentación teórica		
1,2	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 2. IDENTIFICACIÓN DE TENDENCIAS EN LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS			Semana 4
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
1,2,3	Exposición/ Presentación teórica		
1,2,3	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 2. IDENTIFICACIÓN DE TENDENCIAS EN LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS			Semana 5
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
1,2,3	Exposición/ Presentación teórica		
1,2,3	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 3: NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS			Semana 6
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
1,2,3,4	Exposición/Presentación teórica		
1,2,3,4	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 3: NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS			Semana 7
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología
1,2,3,4	Exposición/Presentación teórica		
1,2,3,4	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 3: NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS			Semana 8
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología
1,2,3,4	Exposición/Presentación teórica		
1,2,3,4	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 3: NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS			Semana 9
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología
1,2,3,4	Exposición/Presentación teórica		
1,2,3,4	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 3: NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS			Semana 10
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología
1,2,3,4	Exposición/Presentación teórica		
1,2,3,4	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 3: NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS			Semana 11
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología
1,2,3,4	Exposición/Presentación teórica		
1,2,3,4	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 4: ÚLTIMAS TENDENCIAS TECNOLÓGICAS EN LA GESTIÓN DE EVENTOS			Semana 12
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
1,5	Exposición/Presentación teórica		
1,5	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 4: ÚLTIMAS TENDENCIAS TECNOLÓGICAS EN LA GESTIÓN DE EVENTOS			Semana 13
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
1,5	Exposición/Presentación teórica		
1,5	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

TEMA 4: ÚLTIMAS TENDENCIAS TECNOLÓGICAS EN LA GESTIÓN DE EVENTOS			Semana 14
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
1,5	Exposición/Presentación teórica		
1,5	Actividades individuales y grupales	Entrega y puesta en común (escala de 0 a 10)	

9.-BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

9.1_BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- CASTELLÓ MARTÍNEZ, A. (2010). Una nueva figura profesional: el Community Manager.
- CASTELLS, M. (2005). *La Era de la Información (vol.1): Economía, Sociedad y Cultura. La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- CASTELLS, M. (2006). Informacionalismo, redes y sociedad red: una propuesta teórica. In: Castells, M. (Ed.) *La Sociedad Red: Una Visión Global* (pp. 27-75). Madrid: Alianza Editorial.
- CASTELLS, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza*. Madrid: Alianza.
- DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN. DIPUTACIÓN DE ALICANTE. Disponible en línea
- DIPUTACIÓN DE ALICANTE (2015). El community manager en la diputación de Alicante.
- FRANCES GONZÁLEZ, R., & MORALES PÉREZ, S. (2009). Ciudades efímeras: transformando el
- Hidalgo, A., Leon, G. y Pvón, J. (2013). La gestión de la innovación y la tecnología en las organizaciones. Madrid, España: Pirámide.
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3405401>
- <http://formacion.diputacionalicante.es/default.aspx?lang=es&ref=almacen&idRecurso=733>
- MOOC. Curso online de Marketing digital. Google. Disponible en línea (01/09/2019):
<https://learndigital.withgoogle.com/activate>
- Pangea: Revista de la Red Académica Iberoamericana de Comunicación. Núm. 1, p. 74-
- Roca, J. L. (2015) Planificación organización y control de eventos. España: Paraninfo.
- Triviño, Y. (2014) Gestión de eventos feriales, diseño y organización. España: Síntesis
- turismo urbano a través de la producción de eventos.
- VV. AA. (2012) Organización de reuniones y eventos. España: Valbuena (Adams)
- VV. AA. (2015). Reinventar la empresa en la era digital. Madrid, España: Ed. Turner.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

IMEP cuenta con un programa de actividades formativas extracurriculares a disposición del alumno. Toda la información se puede consultar tanto en el campus virtual, como a través de las newsletters que enviamos desde el centro.

TUTORÍAS

Esta asignatura no tiene un horario determinado de tutorías semanal. El alumno que esté interesado, solicitará al docente a través de correo electrónico, una tutoría personal con el docente ante cualquier duda o aclaración académica que sea necesaria. Tras la recepción del correo, el docente establecerán el horario, fechas y lugar idóneos para su realización.