

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

Máster en Organización de Eventos,
Protocolo y Relaciones Institucionales
2021-2022

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	Obligatoria	MÁSTER	Primero

Titulación	Máster Organización de Eventos, Protocolo y Relaciones Institucionales
Centro	IMEP en C/ Arzobispo Loaces, 3
Aula teoría	6
Aula práctica	6
Idioma	Castellano

PROFESORADO	
Nombre	e-mail
Gonzalo Pardo Beneyto	gonzalo.pardo@protocoloimep.com

HORARIO		
Clase	Fecha salida académica Fecha "Meet the pros"	Fecha Exámenes
Martes de 17:00 a 20:30 (ver contextualización)	A determinar durante el curso	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 la 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.”

Esta asignatura está enmarcada dentro de una experiencia de innovación docente en la que el alumnado podrá contar con profesionales que participan en el diseño, implementación y evaluación de eventos digitales con dilatada experiencia en el sector. Para su realización, se ha planteado, por parte de los responsables de la asignatura, una planificación que cuenta con sesiones presenciales (síncronas) y online (asíncronas) que van a servir para la impartición de contenidos. Asimismo, aquellos que cursen la asignatura obtendrán después de su evaluación la especialización en Diseño y producción de eventos virtuales.

Su forma de evaluación será eminentemente práctica y contará con la planificación y producción de un evento virtual.

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.

2.2 Mecanismos de Coordinación Docente.

En la actualidad dentro de IMEP, se ha creado la figura del Coordinador del Grado, que recae en la figura del Director de Máster.

Será él quien se encargue de establecer las reuniones necesarias para:

- Coordinar las actividades docentes dentro de una misma área de especialización.
- Compartir recursos y materiales docentes.
- Poner en común criterios que aplican los docentes para evaluar la adquisición.
- Revisar contenidos y métodos para evitar las duplicidades entre asignaturas.
- Intercambiar experiencias docentes.

3_ COMPETENCIAS Y OBJETIVOS

3.1_ Competencias generales (transversales) y Competencias específicas.

COMPETENCIAS GENERALES

CG1 - Capacidad de identificación, interpretación, formulación y resolución de problemas básicos de la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas.

CG3 - Conocimiento adecuado de las administraciones, empresas, instituciones, organismos públicos y organizaciones en general, reglamentaciones y procedimientos necesarios para la realización de trabajos y otras actividades.

CG4 - Capacidad para la planificación, organización, dirección y control de los sistemas y procesos, en un marco que garantice el respeto a los valores, derechos y principios básicos del ordenamiento jurídico, la competitividad empresarial, la protección y conservación del medio ambiente, y el desarrollo sostenible del ámbito correspondiente.

CG6 - Capacidad para el desarrollo de nuevas líneas, procesos, proyectos y productos.

CG11 - Capacidad de trabajo en equipo - Exclusivamente grupo presencial

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

CE3 - Capacidad de desarrollar estrategias de marketing y comunicación que favorezcan las relaciones institucionales y la organización de eventos.

CE4 - Capacidad para aplicar las técnicas de administración de empresa en la gestión del protocolo y relaciones institucionales.

CE5 - Capacidad para aplicar y desarrollar las medidas de seguridad y los requisitos legales que contempla la legislación nacional y comunitaria para los eventos, espectáculos públicos y recursos humanos, económicos y materiales que intervienen.

CE6 - Capacidad para mejorar las habilidades y recursos profesionales dirigidos al desarrollo e innovación de las corporaciones públicas y privadas.

CE7 - Capacidad para desarrollar proyectos organizativos de eventos mediante la planificación de recursos, herramientas tecnológicas y ajustándose a un presupuesto previo.

CE11 - Capacidad para conocer y desarrollar los principios de la responsabilidad social y de sostenibilidad en la organización de eventos, el protocolo y las relaciones institucionales.

4_ CONTENIDOS.

4.1_ TEORIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y SUS DERIVADAS SOCIALES

Tema 1. Las TICs y Sociedad de la Información: evolución y tendencias.
Tema 2. La cuarta Revolución industrial y su impacto en las organizaciones.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IDENTIFICACIÓN DE TENDENCIAS EN LA ORGANIZACIÓN Y MARKETING DE EVENTOS

Tema 3. La aparición de nuevos perfiles de usuarios y consumidores
Tema 4. Los avances tecnológicos y su influencia en la gestión y organización de eventos.

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

Tema 5. Tecnologías aplicadas al marketing y la comunicación.

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

Tema 6. Análisis de Eventos Virtuales en Diferentes Formas
Tema 7. Lo que debes conocer de los eventos virtuales y cómo se organizan
Tema 8. Tecnologías que te permitirán organizar tu evento virtual.

4.2_ PRÁCTICA

Independientemente que el equipo docente pueda realizar prácticas en el aula en base a los contenidos básicos de la asignatura y que dependerá del profesional de cada asignatura.
El principal objetivo de la misma es diseñar y, a poder ser, organizar un evento virtual con todos los contenidos aprendidos en el curso.

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 la profesora de sus propias experiencias, circunstancias que permitirá al alumno conocer desde dentro la mecánica

organizativa, así como los problemas, dificultades y técnicas aplicables a cada caso y momento.

CLASES PRÁCTICAS.

Los alumnos aplican, a través de casos reales o simulados, los conocimientos conceptuales y procedimentales explicados por la profesora mediante la puesta en común y la discusión a partir de las actividades de trabajo en grupo y de trabajo autónomo.

Parte de los módulos se impartirán a través de material audiovisual que estará a disposición del alumnado en el Moodle de la asignatura o uno propio dedicado a las especificidades propias de la organización de eventos y las nuevas tecnologías.

5.2_A DISTANCIA

CLASES TEÓRICAS.

El profesor facilitará cada semana el contenido 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 refuerza con la realización de píldoras audiovisuales formativas por parte de la profesora, que apoye la correcta asimilación de contenidos escritos.

CLASES PRÁCTICAS.

Los alumnos aplican, a través de casos reales o simulados, los conocimientos conceptuales y procedimentales adquiridos. Se realizan actividades de Blackboard entre la profesora y el alumnado a distancia con el fin de resolver dudas y realizar juntos ejercicios prácticos.

Parte de los módulos se impartirán a través de material audiovisual que estará a disposición del alumnado en el Moodle de la asignatura o uno propio dedicado a las especificidades propias de la organización de eventos y las nuevas tecnologías.

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 estimular situaciones propicias para la puesta en común de dudas, soluciones o resultados.
- Propiciar la puesta en común de experiencias y vivencias.
- Propiciar la interacción comunicativa entre los alumnos a través del trabajo en parejas o grupos reducidos.

6_ RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los alumnos de la asignatura “INNOVACIÓN APLICADA, DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS EN MARKETING DE EVENTOS Y COMUNICACIÓN” conseguirán los siguientes 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

La evaluación para los alumnos de la modalidad presencial se calcula en base a los siguientes porcentajes:

Actividad de evaluación	Ponderación
Participación en foros e interés en clase/Blackboard	10%
Trabajos prácticos realizados en las sesiones prácticas	40%
Trabajo final de la asignatura	50%
Total	100%

Evaluación extraordinaria

La evaluación extraordinaria se realizará en los mismos términos que la ordinaria. No obstante, el 10% correspondiente a participación e interés en clase, se evaluará a través de un breve examen tipo test.

Aspectos a tener en cuenta

Las faltas de ortografía en los trabajos, el no cumplimiento con las normas de estilo propuestas y la entrega de éstos fuera de plazo, serán aspectos penalizados en las calificaciones, con un 15% menos.

Evaluación en caso de emergencia sanitaria

En el caso de que se produzca algún tipo de emergencia por la pandemia sanitaria, se respetarán los extremos contenidos en esta sección. No obstante, se podrá adaptar el formato de los trabajos y prácticas al formato online. Asimismo, el trabajo final de la asignatura tendría un 70% y las prácticas en el aula equivaldrían a un 30% del total de la calificación de la asignatura.

7.2_A DISTANCIA

La evaluación para los alumnos de la modalidad presencial se calcula en base a los siguientes porcentajes:

Actividad de evaluación	Ponderación
Participación e interés en las actividades online	10%
Trabajos prácticos	40%
Trabajo final de la asignatura	50%
Total	100%

Evaluación extraordinaria

La evaluación extraordinaria se realizará en los mismos términos que la ordinaria. No obstante, el 10% correspondiente a participación e interés en clase, se evaluará a través de un breve examen tipo test.

Aspectos a tener en cuenta

Las faltas de ortografía en los trabajos, el no cumplimiento con las normas de estilo propuestas y la entrega de éstos fuera de plazo, serán aspectos penalizados en las calificaciones, con un 15% menos.

Al ser una asignatura que está inmersa dentro de una experiencia de innovación docente, las Blackboard de la asignatura solo se realizarán a demanda y tendrán un tratamiento similar al de las tutorías. No obstante, se realizará una primera sesión para explicar el funcionamiento de la asignatura que se realizará durante el mes de septiembre.

8_ PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

TIPOS DE ACTIVIDADES	HORAS
ASISTENCIA A CLASES TEORICAS	45
ASISTENCIA A CLASES PRÁCTICAS	20
ASISTENCIA A SEMINARIOS, CHARLAS O CONFERENCIAS RELACIONADAS CON LA ASIGNATURA	8
PREPARACIÓN CLASES TEÓRICAS	45
PREPARACIÓN TRABAJOS PARA CLAES PRACTICAS	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 créditos
-------------------------------------	-----------------------

Las sesiones a realizar, tal como se ha indicado en la introducción, tendrán un formato híbrido. Las Unidades Didácticas I y II, así como parte de la III serán impartidas a través de clases presenciales que quedarán grabadas para que estén a disposición del alumnado online. Parte de la Unidad Didáctica III y la Unidad Didáctica IV serán impartidas a través de sesiones asíncronas que se acompañarán de dos sesiones presenciales.

8.1_Cronograma PRESENCIAL

Semana 1		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
1-2	Presentación de la asignatura Comprobación de conocimientos previos y motivaciones del alumnado Clase teórica expositiva, visionado de videos y debate	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 2		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
1-2	Presentación de la asignatura Comprobación de conocimientos previos y motivaciones del alumnado Clase teórica expositiva, visionado de videos y debate	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 3		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
2-3-4-5	Clase teórica expositiva, visionado de videos y debate Práctica	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 4		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
2-3-4-5	Clase teórica expositiva, visionado de videos y debate Práctica	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 5		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
2-3-4-5	Clase teórica expositiva, visionado de videos y debate Práctica	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 6		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
1-2-3-4	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 7		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
1-2-3-4	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 8		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
3-4-5	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 9		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
3-4-5	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 10		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
3-4-5	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 11		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
3-4-5	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 12		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
3-4-5	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

8.2_Cronograma A DISTANCIA

Semana 1		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
1-2	Presentación de la asignatura Comprobación de conocimientos previos y motivaciones del alumnado Clase teórica expositiva, visionado de videos y debate	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 2		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
1-2	Presentación de la asignatura Comprobación de conocimientos previos y motivaciones del alumnado Clase teórica expositiva, visionado de videos y debate	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 3		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
2-3-4-5	Clase teórica expositiva, visionado de videos y debate Práctica	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 4		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
2-3-4-5	Clase teórica expositiva, visionado de videos y debate Práctica	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 5		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
2-3-4-5	Clase teórica expositiva, visionado de videos y debate Práctica	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 6		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
1-2-3-4	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 7		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
1-2-3-4	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 8		
-----------------	--	--

Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
3-4-5	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 9		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
3-4-5	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 10		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
3-4-5	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 11		
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
3-4-5	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

Semana 12		
-----------	--	--

Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de evaluación
3-4-5	Trabajo Autónomo Visualización y estudio de material en aula y realización de actividades propuestas (si procede)	-Trabajo práctico -Trabajo final de la asignatura -Participación e interés en clase

9.-BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

9.1_GENERAL
<p>UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y SUS DERIVADAS SOCIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> CASTELLS, M.(2005). <i>La Era de la Información (vol.1): Economía, Sociedad y Cultura. La sociedad red</i>. Madrid: Alianza Editorial. CASTELLS, M. (2006). Informacionalismo, redes y sociedad red: una propuesta teórica. In: Castells, M. (Ed.) <i>La Sociedad Red: Una Visión Global</i> (pp. 27-75). Madrid: Alianza Editorial. CASTELLS, M. (2012). <i>Redes de indignación y esperanza</i>. Madrid: Alianza. Departamento de formación. Diputación de Alicante. Disponible en línea MORENO, L. y JIMÉNEZ, R. (2018). <i>Democracias Robotizadas. Escenarios futuros en Estados Unidos y la Unión Europea</i>. Madrid: La Catarata. RAMIÓ, C. (2019) <i>Inteligencia artificial y Administración Pública</i>. Madrid: La Catarata. <p>UNIDAD DIDÁCTICA 2. IDENTIFICACIÓN DE TENDENCIAS EN LA ORGANIZACIÓN Y MARKETING DE EVENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> HIDALGO, A., LEON, G. y PVÓN, J. (2013). <i>La gestión de la innovación y la tecnología en las organizaciones</i>. Madrid, España: Pirámide. VV. AA. (2015). <i>Reinventar la empresa en la era digital</i>. Madrid, España: Ed. Turner. CASTELLÓ MARTÍNEZ, A. (2010). <i>Una nueva figura profesional: el Community Manager</i>. SCHMITT, B. <p>UNIDAD DIDÁCTICA 3: NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ORGANIZACIÓN Y MARKETING DE EVENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> CASTELLO, A. (2010) "Una nueva figura profesional: el Community Manager", <i>Pangea</i>, 1, 1: 74-97. DIPUTACIÓN DE ALICANTE (2015). <i>El community manager en la diputación de Alicante</i>. FRANCES GONZÁLEZ, R., & MORALES PÉREZ, S. (2009). <i>Ciudades efímeras: transformando el</i> CHODOR, B. (2020) <i>Transitioning to Virtual and Hybrid Events: How to Create, Adapt, and Market an Engaging Online Experience</i>. Hoboken: Wiley and sons. CHAPEL, L. y SPICY, G. (2020) <i>Virtual Event Survival Guide: Plan, Build, and Host Successful Online Events</i>. Reno: Laura Chappell University SCHMITT, B. H. (2007) <i>Experiential Marketing</i>. Bilbao: Deusto. <p>UNIDAD DIDÁCTICA 4: TEMA 4: ÚLTIMAS TENDENCIAS TECNOLÓGICAS EN LA GESTIÓN Y MARKETING DE EVENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> CUADRADO ESCLAPEZ, C. y RODRÍGUEZ CUADRADO, R. (2017) <i>El abc en La organizacion de eventos</i>. Madrid: FC Editorial.

- CHODOR, B. (2020) Transitioning to Virtual and Hybrid Events: How to Create, Adapt, and Market an Engaging Online Experience. Hoboken: Wiley and sons.
- CHAPEL, L. y SPICY, G. (2020) Virtual Event Survival Guide: Plan, Build, and Host Successful Online Events. Reno: Laura Chappell University
- ROCA, J. L. (2015) Planificación organización y control de eventos. España: Paraninfo.
- TRIVIÑO, Y. (2014) Gestión de eventos feriales, diseño y organización. Madrid: Síntesis.
- VÁZQUEZ ESTEBAN, M. (2018) Organización de eventos empresariales. Madrid: Síntesis.
- VV. AA. (2012) Organización de reuniones y eventos. España: Valbuena (Adams)

9.2 PARTICULAR

- CABALLERO, M. (2019). Bitcoin, blockchain y tokenización para inquietos. Madrid: Bubok.
- CABALLERO, M., RAMIÓ, A., y CARRERA, M. (2020). Finanzas descentralizadas para inquietos: Cómo blockchain y las DeFi cambiaron el sistema financiero para siempre. Madrid: Bubok.
- CASTELLS, M. (2009) Comunicación y Poder. Madrid: Alianza Editorial.