

NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LOS EVENTOS

Grado Organización de Eventos, Protocolo y Relaciones
Institucionales 2022-2023
www.protocoloimep.com

1_DATOS DESCRIPTIVOS DE LA ASIGNATURA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	
NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LOS EVENTOS	

CRÉDITOS	TIPO	CURSO	SEMESTRE
6 ECTS	Básica	Cuarto	Primero

Titulación	Grado Organización de Eventos, Protocolo y Relaciones Institucionales
Centro	IMEP en C/ Arzobispo Loaces, 3 Alicante
Aula teoría	Aula 1 3ª Planta
Aula práctica	Aula 1 3ª Planta
Idioma	Castellano

PROFESORADO	
Nombre	e-mail
Alexander Sánchez	alexander.sanchez@protocoloimep.com

HORARIO		
Clase	Fechas salidas académicas Fechas "Meet the pros"	Fecha Exámenes
Martes 10.00hrs-14.00 hrs.	1ª Quincena NOV 2ª Quincena NOV 1ª Quincena DIC	Examen final Enero 2023

2_ CONTEXTUALIZACIÓN

La organización y gestión de eventos ha sufrido una importante evolución tecnológica, acelerada en los últimos tiempos por la situación pandémica y la irrupción de nuevas tecnologías. Los bloques didácticos sugeridos permiten conocer un amplio abanico de posibilidades tecnológicas que, como herramientas, facilitan, aceleran y complementan todas las fases de los eventos. Se pretende dar una visión práctica de uso de la tecnología en el ciclo completo, desde el diseño del evento hasta la medición de resultados pasando por su promoción. Abordaremos mediante ejemplos la aplicación tecnológica a eventos tanto presenciales como online u híbridos. El objetivo de la asignatura se centra en la tanto en la aplicación tecnológica de vanguardia, cómo en despertar la disrupción en el diseño, producción y promoción de eventos mediante tecnologías de vanguardia. Estudiaremos áreas tecnológicas de ultima generación como la Inteligencia Artificial, blockchain, QRs, Video Mapping, proyección orgánica, realidad aumentada, realidad virtual, metaverso y otras tácticas más de ámbito social cómo la gamificación de eventos, o la inducción de comportamientos a través de medios digitales.

2.1 RECOMENDACIONES PARA LA ASIGNATURA

- Disponer de ordenador o Tablet para realizar la componente práctica de la asignatura, con permisos para la instalación de diversas herramientas informáticas sin coste para el alumno.
- Creación de una cuenta de correo electrónico específica (preferiblemente Gmail) para el uso de herramientas online

3_ COMPETENCIAS

3.1_ Competencias 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

- CG11 - Capacidad de trabajo en equipo - Exclusivamente grupo presencial
- 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
- CG5 - Capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social y corporativa. Sensibilidad para afrontar temas sociales.
- CG6 - Capacidad para el desarrollo de nuevas líneas, procesos, proyectos y productos de manera innovadora.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

- CE7 - Capacidad para desarrollar proyectos organizativos de eventos mediante la planificación de recursos, herramientas tecnológicas y ajustándose a un presupuesto previo.
- CE8 - Capacidad para desarrollar proyectos organizativos sectoriales

4_ CONTENIDOS.

4.1_TEORIA
<p>TEMA 1: Evolución Tecnológica de los eventos.</p> <p>Aspectos clave:</p> <ul style="list-style-type: none">• Evolución y tendencias.• Nuevas necesidades de aplicación tecnológica derivadas de esta evolución• Metodologías de diseño y gestión innovadoras
<p>TEMA 2: Aplicación tecnológica en las fases de diseño y promoción de los eventos</p> <p>Aspectos clave:</p> <ul style="list-style-type: none">• Metodologías y herramientas para identificación de tendencias en la organización de eventos• Análisis y diagnóstico de los eventos innovadores• Taller de herramientas para la gestión y promoción
<p>TEMA 3: Promoción y producción tecnológica de eventos</p> <p>Aspectos clave:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologías aplicadas a la gestión: cuestionarios, sensores, QRs, etc.• Tecnologías aplicadas al marketing: SMM, web social, estrategias SEO/SEM, analítica web, IA.• Contenidos líquidos• Infraestructuras tecnológicas de soporte
<p>TEMA 4: Tecnologías de vanguardia</p> <p>Aspectos clave:</p> <ul style="list-style-type: none">• Drones, video mapping, fogscreens, apps, IA, Escenarios virtuales, Asistentes, etc.• Monetización• Taller práctico

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 participativas con la exposición de ejemplos y debates sobre casos reales

- **CLASES PRÁCTICAS**

Talleres para la aplicación de conocimientos adquiridos en dinámicas de trabajo en grupo o individuales

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 comunicativa entre los alumnos a través del trabajo en parejas o grupos reducidos.

6_ RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Promover la adquisición del conocimiento relacionado con la tecnología 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. Conocer 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 será continuada. El alumno deberá realizar una serie de trabajos que consistirán en la resolución y discusión de artículos y casos prácticos en clase, previo estudio individual por parte del alumno. También se podrá establecer un trabajo en grupo. Estos trabajos se entregarán antes del último día lectivo del curso y su presentación es obligatoria para asistir al examen final. Asimismo, todos los alumnos, en grupos, participarán de forma consecutiva en la preparación de los ejercicios semanales sobre las materias impartidas, en los que realizarán una exposición oral sobre el tema seleccionado a partir del análisis de material aportado en clase.

El examen constará de dos partes,

- una teórica (2/3 de puntuación), y una práctica (1/3 de puntuación). La nota final será el resultado de una media ponderada que tenga en cuenta:
- los exámenes (60%), - los trabajos de curso (30%),
- y la preparación de los seminarios y la participación inteligente en las clases (10%).
-

7.2 _A DISTANCIA

Grupo a distancia. La evaluación será continuada. El alumno deberá realizar una serie de trabajos que consistirán en la resolución y discusión de artículos y problemas prácticos a través del aula virtual, previo estudio individual por parte del alumno. Se establecerán tutorías virtuales. El examen constará de dos partes, una teórica (2/3 de puntuación), y una práctica (1/3 de puntuación). La nota final será el resultado de una media ponderada que tenga en cuenta:

- - los exámenes (60%),
- - los trabajos de curso (30%),
- - y la participación inteligente en el aula virtual (10%).

8_ PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

(PRESENCIAL) TIPOS DE ACTIVIDADES	HORAS
CLASES TEORICAS	19,1
CLASES PRÁCTICAS	25,91
ASISTENCIA A SEMINARIOS, CHARLAS O CONFERENCIAS RELACIONADAS CON LA ASIGNATURA	7,5
PREPARACIÓN CLASES TEÓRICAS	5,45
PREPARACIÓN TRABAJOS PARA CLASES PRACTICAS	12,28
ESTUDIO DE PREPARACIÓN EXAMENES	5,45
TUTORIAS	8,18
TRABAJO EN GRUPO	15
OTRAS ACTIVIDADES	6,82
TRABAJO COMPARTIDO	6,82
TOTAL VOLUMEN TRABAJO ALUMNO	112,51

(A DISTANCIA) TIPOS DE ACTIVIDADES	HORAS
CLASES TEORICAS	19,1
CLASES PRÁCTICAS	25,91
ASISTENCIA A SEMINARIOS, CHARLAS O CONFERENCIAS RELACIONADAS CON LA ASIGNATURA	7,5
PREPARACIÓN CLASES TEÓRICAS	5,45
PREPARACIÓN TRABAJOS PARA CLASES PRÁCTICAS	12,28
ESTUDIO DE PREPARACIÓN EXAMENES	5,45
TUTORIAS	8,18
TRABAJO EN GRUPO	15
OTRAS ACTIVIDADES	6,82
TRABAJO COMPARTIDO	6,82
TOTAL VOLUMEN TRABAJO ALUMNO	112,50

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: Evolución Tecnológica de los eventos			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: Evolución Tecnológica de los eventos			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: Aplicación tecnológica en las fases de diseño y promoción de los 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: Aplicación tecnológica en las fases de diseño y promoción de los 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: Promoción y producción tecnológica 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: Promoción y producción tecnológica 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: Promoción y producción tecnológica 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: Promoción y producción tecnológica 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: Promoción y producción tecnológica 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: Promoción y producción tecnológica 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: Tecnologías de vanguardia			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: Tecnologías de vanguardia			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: Tecnologías de vanguardia			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 Pivón, 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 news ~~que~~ 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 ~~de~~ ~~de~~ aclaración académica que sea necesaria. Tras la recepción del correo, el docente establecerán el horario, fechas y lugar idóneos para su realización.