

GUÍA DOCENTE

Nuevos canales. Organización y
creación de eventos online
Curso académico 2024/2025

Índice

Índice.....	2
1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Equipo docente	4
1.3. Presentación de la asignatura	4
1.4. Competencias y resultados de aprendizaje	5
2. Contenidos/temario	7
3. Metodologías docentes.....	7
4. Actividades formativas.....	8
5. Evaluación	8
5.1. Sistema de evaluación.....	8
5.2. Sistema de Calificación.....	8
6. Bibliografía.....	10

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

Datos de la asignatura	Asignatura	Nuevos canales. Organización y creación de eventos online
	Código Asignatura	11_2MaDOE_FT-ES-03
	Titulación	Máster Universitario en Dirección y Organización de Eventos <i>Título Oficial de la Universidad Internacional de la Empresa</i>
	Créditos	3 ECTS
	Carácter	Obligatoria
	Curso	Primero
	Cuatrimestre	Primero
	Idioma en que se imparte	Español
	Modalidad	Presencial
	Dedicación al estudio por cada ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Docente	Eduardo de Miguel
----------------	--------------------------

1.3. Presentación de la asignatura

Los eventos online han venido para quedarse. Durante la pandemia del coronavirus que sorprendió al mundo en 2020, un obligado confinamiento en la inmensa mayoría de los países del mundo obligó a trabajar telemáticamente. La digitalización, un tema del que se venía hablando hacía a algunos años, ya estaba aquí.

Nacieron entonces plataformas para eventos online y reuniones telemáticas, agencias de producción de eventos online, moderadores de charlas, productores, creativos... todas las características y necesidades del evento presencial se pasaban al mundo online. Incluso nacieron caterings que enviaban un refrigerio a cada uno de los participantes de un determinado evento.

Con la vuelta a la normalidad, el evento online ha encontrado su lugar: reuniones de trabajo que ya casi siempre son online, ya que evitan los desplazamientos y con ello perder un tiempo que es oro.

El evento online también está presente en los eventos híbridos: cada vez se va implantando la posibilidad de asistir personalmente a un evento o asistir online. Pensemos en un congreso: los desplazamientos, el transporte, alojamiento, tiempo fuera de casa o de la oficina hacen muy costosa su asistencia. Por ello, la oferta de inscripciones online, para ver en directo o en diferido, cada vez es más amplia.

En el terreno de las ferias se está trabajando en la realidad virtual, con la posibilidad de crear un propio avatar y poder interactuar con el resto de asistentes, online o presenciales.

Por último, tenemos la cada vez más onnipresencia del metaverso, que también ha llegado al mundo de los eventos. El futuro ya está aquí.

Campos profesionales en los que se proyecta

El conjunto de aprendizajes recibidos por el alumno en la asignatura es clave e imprescindible en el desempeño del área de comunicación de cualquier empresa o entidad, sea o no del ámbito del turismo. La planificación, el diseño y la gestión de los eventos online será una herramienta fundamental para cualquier agencia de eventos o departamento de marketing o comunicación.

Objetivos

- Capacitar al alumno para la preparación, creación, diseño, búsqueda de proveedores, plataformas, equipo técnico necesario para un evento online.
- Liderar el mercado con las novedades que están apareciendo en la industria de los eventos, incorporando las técnicas más innovadoras.
- Crear eventos online con un contenido interesante, y que incorporen las técnicas más actuales de gamificación, captación de la atención de los asistentes y creación de climas de trabajo o festivos, en función del evento.
- Acercar al alumno a las novedades tecnológicas del sector.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

Generales o básicas

CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el contexto empresarial y de negocio.

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Transversales

CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.

CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.

CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.

CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.

Específicas

CE01 - Diseñar e implementar la estructura y el funcionamiento del área de los eventos para alcanzar los objetivos propuestos por el organizador y/o cliente.

CE02 - Crear, identificar y gestionar los diferentes tipos de evento según su naturaleza y objetivos.

CE03 - Identificar a los distintos actores interesados en cada evento, sus necesidades y objetivos para diseñar un proyecto acorde a dichos objetivos.

CE04 - Planificar, organizar y gestionar los diferentes tipos de eventos.

CE06 - Diseñar y planificar acciones de comunicación y de marketing para eventos.

CE09 - Aplicar de manera profesional las nuevas tecnologías y medios para la producción y el montaje de eventos.

Resultados del aprendizaje

Resultados de aprendizaje
Organizar y crear un evento, acto y ceremonia teniendo en cuenta todos los prismas de cada uno.
Conocer el comportamiento social necesario para el éxito de la organización.
Aplicar las herramientas para crear sinergias de equipo, necesarias en la práctica laboral de la organización de eventos.
Conocer los principales protagonistas de un evento.
Analizar el contenido de un evento.
Aplicar los principales parámetros a la hora de diseñar y producir un evento.
Diseñar y producir un evento de diferentes características tanto en el ámbito instruccional, empresarial y social.
Controlar las herramientas más avanzadas relativas al diseño y producción de un evento para liderarlo e implementarlo con éxito.
Aplicar los nuevos canales para creación de eventos más actuales, así como las tendencias futuras, con un claro objetivo: garantizar la planificación y gestión óptima de un evento.
Diseñar y elaborar un evento on line.

2. Contenidos/temario

Presentación e introducción de nuevos canales

Necesidad de eventos on line

Tipología de eventos on line

Planificación de un evento on line

Proceso de creación de un evento on line

Herramientas en la elaboración de un evento on line.

Control y seguridad de eventos on line

3. Metodologías docentes

M01 Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.

M02 Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.

M03 Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.

M04 Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.

“Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales”

EAE Business School garantizará el logro de las competencias enumeradas a todos los estudiantes. Aquellos estudiantes que presenten necesidades educativas especiales relacionadas con su discapacidad auditiva, visual, física y/u orgánica, intelectual, problemas de salud mental o incapacidad temporal que repercutan directamente en la consecución de sus resultados académicos, serán atendidos por Servicios al Estudiante. Analizado el caso particular, la unidad establecerá las medidas oportunas de adaptación curricular y dará soporte académico tanto al claustro como al alumnado para la consecución de los mismos.

Será requisito imprescindible para ello la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con ella, a fin de analizar conjuntamente las distintas alternativas.

4. Actividades formativas

Actividades formativas	horas	presencialidad
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor	14	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	15	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	2	25
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	2	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	37	0
Seguimiento/ tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	5	25

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

Sistema de Evaluación	Ponderación
Actividades de evaluación continua*	10 %
Resolución problemas.	15%
Estudio casos / Proyectos.	15%
Sistema de Evaluación	Ponderación

Pruebas objetivas*	60%
Examen final	

***Es requisito indispensable para superar la asignatura obtener en cada apartado (actividades de evaluación continua y pruebas objetivas) un promedio mínimo de 5.**

La nota final se calculará utilizando la ponderación antes descrita, excepto en el caso de no superación de al menos uno de los dos apartados. En este último caso, la nota final será la nota más baja entre las actividades de evaluación continua y las pruebas objetivas.

Para las sanciones asociadas a la falta de honestidad académica se aplicará la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes. En particular, la utilización de contenido de autoría ajena al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. En caso de coincidencia superior al 15% -reproducir información de fuentes sin citarlas convenientemente-, la sanción será un suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. En caso de comportamiento reiterado, la penalización será un suspenso (0) en la asignatura y pérdida de la convocatoria en la que ha ocurrido la falta, además de la decisión que tome el comité disciplinario por ser falta muy grave. Asimismo, el uso de medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

Para poder ser evaluado en convocatoria ordinaria no se podrá tener más de un 25% de faltas de asistencia.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán las mismas competencias/resultados de aprendizaje utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno deberá repetir solo las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de "Suspenso" o "No presentado".

5.2. Sistema de Calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Calificación Cualitativa
Muy competente	9,0 – 10	Sobresaliente
Competente	7,0 – 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

La mención de “Matrícula de Honor” se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes del grupo sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

En cada una de las actividades realizadas se medirá **la consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.

6. Bibliografía

1.1. Básica

- Pabvel, Friedman y Escalona, Andrés. *Eventos corporativos online en tiempos de pandemia: Guía para entender y desarrollar eventos que impactan*. 2020

1.2. Recomendada

- CUADRADO, Carmen y RODRÍGUEZ, Ruth. *El ABC en la organización de eventos*. Fundación Confemetal, 2015. ISBN 9788415781226
- CUTLIP, Scott M; CENTER, Allen H. y BROOM, Glen M. *Manual de Relaciones Públicas Eficaces*. Ediciones Gestión 2000, 2007. ISBN 9788496426979
- FENICH, George G. *Meetings, expositions, events and conventions: an introduction to the industry*. Pearson, 2016 (4ª edición). ISBN 9780133775426
- HERRERO, Paloma. *Gestión y organización de congresos*. Editorial Síntesis, 2014. ISBN 9788477387602
- LÓPEZ-NIETO, Francisco. *Manual de Protocolo*. Editorial Ariel, 2003. ISBN 9788434444966
- NARDONE, Arnaldo. *El ABC del turismo de reuniones y eventos*. USMP Fondo Editorial de la Universidad San Martín de Porres (Lima), 2014. ISBN 9786124221125

unie*
Universidad
universidadunie.com

EAE Business School
Madrid
eaemadrid.com