



Herramientas
tecnológicas aplicadas
a la organización de
eventos

Máster en Organización y
Eventos
Curso 2024-25



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Herramientas tecnológicas aplicadas a la organización de eventos

Titulación: Máster Universitario en Organización y Dirección de Eventos

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial / A distancia

Créditos: 4

Curso: 2024-25

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. David de la Fuente Sadornil

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Desarrollar la capacidad del aprendizaje autónomo con el fin de adaptarse a un entorno cambiante y con múltiples desafíos, propios del campo de la Comunicación Corporativa y las RR.PP.
- Dominar las técnicas y dinámicas aplicadas a la planificación y producción de eventos.
- Trabajar en equipo de forma eficaz en el contexto de la dirección y organización de eventos.
- Aplicar las técnicas de organización y dirección de eventos en el contexto de las empresas e instituciones, atendiendo las necesidades comunicativas de las mismas.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Aplicar en el sector de los eventos las competencias adquiridas durante el desarrollo del programa formativo.
- Aplicar las nuevas tecnologías y medios en la producción y el montaje de eventos.

1.2 Resultados de aprendizaje

Conocimiento profesional y aplicación de las herramientas y dinámicas tecnológicas más actuales, así como las tendencias futuras, con distintos objetivos: garantizar planificación y gestión eficaz, dar soporte a las necesidades en comunicación y marketing, y generar espectacularidad y memorabilidad y difusión en todo tipo de eventos.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Aplicación de las Técnicas y medios audiovisuales más actuales y avanzados para la organización y puesta en escena de los eventos. Gestión tecnológica y audiovisual para lograr impactar en el invitado, buscando su memorabilidad, espectacularidad y difusión. .

La asignatura pretende hacer una introducción a las tecnologías más usadas en la organización y gestión de eventos, explicando las características y oportunidades de cada una, sus posibles aplicaciones, cómo integrarlas en los objetivos y necesidades de un proyecto y en un briefing.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

TEMA 1_ Investigación y Creatividad

- Personal de los eventos - Tecnología vs. factor humano.
- Herramientas facilitadoras y trabajo en equipo Cloud
- Conceptualización creativa Design thinking, creatividad y pensamiento lateral.
- Convocatoria y comunicación - Privacidad vs Big data GDPR.
- Modelo interactivo online y offline. SEO/SEM - RRSS.

TEMA 2 _ La ética de la tecnología.

- El Show globalizado. Las redes, Streaming, del 3G a 6G.
- Inteligencia artificial y natural, aprendizaje automático. Machine Learning + Deep learning, la última frontera de las IA.
- NLP es el algoritmo del lenguaje. Open AI GPT-3 y las nuevas herramientas. Skills para asistentes virtuales.
- Los robots y los drones se hacen cargo.

TEMA 3_ Interactividad y recuerdo de marca

- Del branded content al branded entertainment
- Producción audiovisual RGB: Pantallas, video mapping, proyección interactiva, audio 360, Dolby Atmos, grabación, sonido en directo, binaural 8D, Hologramas.
- Producción digital: Realidad virtual, aumentada, mixta.
- Las claves del engagement. Gamificación.

TEMA 4_ Preproducción y producción tecnológica

- Producción gráfica CMYK: Técnicas de impresión, offset, serigrafía, tampografía, tintas, vinilos, pantone, ral, etc.
- Materiales de construcción e interiorismo.
- Producción promocional: merchandising y otros objetos tecnológicos.

TEMA 5_ Repercusión y medición

Automatización de la logística RFID + QR

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrá desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Mini evento guerrilla interactivo.

El alumno/a deberá hacer uso de la tecnología para el diseño de unos eventos de impacto y recuerdo de marca, sobre la premisa de la interacción de los presentes. Se valorará el uso de tecnologías actuales o la transformación creativa de tecnologías para su uso actual y el detalle en el desarrollo e implementación del mismo.

Actividad Dirigida 2 (AD2):

El alumno/a deberá diseñar y proponer una mecánica promocional, para dinamizar uno de los stands de una feria a vuestra elección, usando todos los medios tecnológicos disponibles de forma creativa, y ofreciendo una experiencia interesante para la marca y público basada en la gamificación.

Actividad Final:

El alumno/a deberá elaborar un proyecto de evento SENCILLO, CREATIVO, INNOVADOR Y REAL. a elegir entre las marcas: Thermomix, Mister Wonderfull, Ron Barceló, Amazon

- Idea innovadora, sencilla de implementar. Crear un nombre para el evento.
- Noticiable - Crear nuestro titular y la nota de prensa para medios.
- Momento Wow que cree recuerdo de marca en los asistentes.
- Que cuente una historia.
- Diseñar una convocatoria creativa.

Objetivo del evento debe ser medible, evaluable por los participante y sobre todo rentable

2.5. Actividades formativas

Modalidad presencial:

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica	30	100%
AF2	Trabajo personal del alumno	50	0%
AF3	Tutorías	10	50%
AF4	Evaluación	10	100%
		100	

Modalidad a distancia:

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica	10	0%
AF2	Trabajo personal del alumno	25	0%
AF3	Tutorías	5	0%
AF4	Evaluación	10	100%
		50	

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

3.2. Criterios de evaluación

Modalidad Presencial

Convocatoria Ordinaria

Sistema de Evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final presencial	50%

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Porcentaje
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final presencial	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final presencial extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Modalidad a distancia

Convocatoria Ordinaria

Sistema de Evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final presencial	60%

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Porcentaje
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final presencial	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final presencial extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Libros

1. "Organización de eventos: planificación, diseño y gestión" - José Fernández Guerrero
2. "Marketing y Comunicación en Eventos" - María Teresa Serra
3. "Eventos de éxito: Cómo organizar eventos memorables" - Gemma Cortada
4. "Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives and Other Special Events" - Judy Allen
5. "The Business of Event Planning: Behind-the-Scenes Secrets of Successful Special Events" - Judy Allen
6. "Special Events: Creating and Sustaining a New World for Celebration" - Joe Goldblatt
7. "Event Management for Dummies" - Laura Capell
8. "The Event Manager's Bible: The Complete Guide to Planning and Organising a Voluntary or Public Event" - D.G. Conway

Artículos y Publicaciones Académicas

1. **"El impacto de las tecnologías digitales en la gestión de eventos"** - Publicado en *Revista de Estudios Empresariales*
2. **"Eventos híbridos: Una solución innovadora para la industria de reuniones y eventos"** - Publicado en *Cuadernos de Turismo*
3. **"La sostenibilidad en la organización de eventos"** - Publicado en *Revista de Gestión y Estrategia*

Webs y revistas

1. **Eventoplus**
2. **IFEA (International Festivals & Events Association) España**
3. **Eventos Magazine**

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. David de la Fuente Sadornil
Departamento	Publicidad
Titulación académica	Licenciatura en Publicidad y Relaciones Públicas Grado en gestión comercial y marketing
Correo electrónico	dfuente@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales. Despacho de Publicidad
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Complutense de Madrid, es experto en desarrollo estratégico, táctico y creativo de campañas, y en la producción y organización de eventos.</p> <p>Ha trabajado durante 13 años como Brand Experience Director en FCB (Foote Cone & Belding), para marcas como Ron Barceló, Disaronno, Yamaha Motogp, Coca Cola, BMW, Cutty Sark, Leroy Merlin, Fosters F1, Master's Gin, Camel, o Quironsalud, entre otros, y ha colaborado con artistas de la talla de Franco Dragone Cirque du Soleil, La Fura dels Baus, Mercedes Pedroche o Els Comediants recibiendo multitud de premios al mejor evento del año, mejor decoración, gran premio del jurado, mejor evento promocional y mejor animación.</p> <p>Compagina su colaboración como productor creativo con la agencia 4 Tuercas en la elaboración, planificación y producción de eventos para la editorial SM, y con Pedro Soler en So What.team.</p>

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Actualmente trabaja como director de innovación y creativo en Comunicación Gráfica Alborada y coordina un equipo creativo multidisciplinar, creando y planificando proyectos de innovación y creatividad propios y para clientes como Orange, Canon, Venis, Crocs, Colacao, etc...</p> <p>Además, es coautor de varias publicaciones creativas como #daretotrip y #esteañosiquesi, y trabaja en el desarrollo de nuevas formas de aprendizaje basadas en la gamificación.</p>
---	--