



UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO

## **GUÍA DOCENTE**

### **EVENTOS EMPRESARIALES Y DE MARKETING**

MODALIDAD A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO 2019/2020

## DATOS DE LA ASIGNATURA

<b>Código de la asignatura</b>	F2C3G02020
<b>Asignatura</b>	Eventos empresariales y de marketing
<b>Curso</b>	Segundo
<b>Semestre</b>	Cuarto
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Lengua en la que se imparte</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	A Distancia
<b>Materia</b>	Eventos especializados
<b>Titulación</b>	Grado en Protocolo y Organización de Eventos
<b>Curso académico</b>	2019-2020

## DATOS DEL PROFESORADO

<b>Responsable de Asignatura</b>	Gloria Campos
<b>Perfil Docente</b>	Doctora en Publicidad y Relaciones Públicas. Acreditada por la ANECA. Profesional en activo
<b>Correo electrónico</b>	<a href="mailto:gloria.campos@pdi.atlanticomedio.es">gloria.campos@pdi.atlanticomedio.es</a>
<b>Tutorías</b>	Martes/Febrero y Marzo de 2020, de 18 a 19 horas (hora peninsular) y de 17 a 18 horas (hora local de Canarias)

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS BÁSICAS

<p>CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.</p> <p>CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.</p> <p>CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.</p> <p>CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p> <p>CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p>
---

### COMPETENCIAS GENERALES

CG2 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes referidos al protocolo y la organización de eventos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CG5 - Capacidad de creatividad e innovación en el ámbito del protocolo y la organización de eventos.

CG6 - Saber analizar el contexto donde se desarrollan los eventos y las estrategias de comunicación corporativa.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 - Comprender el origen del protocolo y los aspectos que definen la organización de eventos.

CE3 - Saber diseñar, producir y gestionar proyectos de eventos.

CE4 Capacidad y habilidad para dirigir técnica y artísticamente la puesta en escena de un evento.

CE6 - Saber utilizar las nuevas tecnologías y las herramientas informáticas que ayudan en la organización de los eventos, con especial atención a los elementos multimedia.

CE8 - Aplicar la metodología utilizada en la organización de eventos sirviéndose de las técnicas y herramientas disponibles.

CE9 - Conocer la relación entre las perspectivas económicas y sociales del protocolo y el turismo de reuniones.

CE12 - Conocer los elementos que configuran la arquitectura de los eventos y ser capaz de plantear y llevar a cabo proyectos escenográficos.

CE15 - Conocer y saber aplicar las pautas de educación social, etiqueta e imagen personal dependiendo de la naturaleza de los eventos.

CE16 - Conocer los agentes implicados en el turismo de reuniones, así como las etapas de organización y aspectos de producción

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Capacidad para desarrollar técnica y artísticamente la puesta en escena de un evento.

Capacidad para entender las diferentes tipologías en la organización de actos según su carácter, filosofía, objetivos y públicos.

Capacidad para diseñar y ejecutar la puesta en escena de un evento de dificultad media.

Capacidad para analizar con sentido crítico el ámbito en el que tienen lugar los eventos así como las estrategias de comunicación utilizadas para su difusión.

### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. La industria de eventos en España
2. El manual de protocolo de la empresa
3. La identidad corporativa y los eventos.
4. Los regalos de empresa

5. Creatividad en los eventos empresariales
6. El diseño de los eventos empresariales
7. Contratación y gestión de proveedores.
8. Patrocinios
9. El Retorno de la inversión
10. Eventos en el ámbito de la empresa: eventos habituales, reuniones, visitas, viajes, actos societarios, teambuilding, convenciones, eventos celebración, viajes de incentivo

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Horas	% Presencialidad
Clases expositivas	7,5	0
Clases prácticas y trabajos	45	0
Tutoría	15	0
Evaluación	7,5	0
Trabajo Autónomo del alumno	75	0
	150	

## PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

Tema	Periodo Temporal
La industria de eventos en España	Semana 1
El manual de protocolo de la empresa	Semana 1 a 2
La identidad corporativa y los eventos. Los regalos de empresa	Semana 2 a 3
Creatividad en los eventos empresariales	Semana 2 a 3
El diseño de los eventos empresariales	Semana 3 a 4
Contratación y gestión de proveedores. Patrocinios	Semana 3 a 4
El Retorno de la inversión	Semana 3 a 4
Eventos en el ámbito de la empresa: eventos habituales, reuniones, visitas, viajes, actos societarios, teamb	Semana 4 a 5

## METODOLOGÍAS DOCENTES

Metodología
Método expositivo
Aprendizaje basado en la experiencia
Metodología por proyectos
Aprendizaje basado en cooperación
Tutoría presencial y/o virtual

## SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Sistemas de Evaluación	Ponderación mínima (%)	Ponderación máxima (%)

Trabajo colaborativo: Foro	20	20
Pruebas de evaluación prácticas: trabajo	30	30
Pruebas de evaluación teórico: Examen	50	50

## OBSERVACIONES

El sistema de evaluación en convocatoria ordinaria consistirá en actividades y trabajo/s prácticos, en las que se incluirá al menos una actividad en medios colaborativos, y una prueba de evaluación teórico-práctico.

**Importante: Para aprobar la asignatura es necesario aprobar todas las pruebas.**

Atendiendo a las características específicas de cada grupo el profesor podrá, en las primeras semanas de curso, introducir cambios que considere oportunos comunicándolo al Decanato.

### Sistema de evaluación extraordinaria:

En el caso de no superar la asignatura, la prueba extraordinaria de julio consistirá en el mismo tipo de evaluación, es decir, el alumno tendrá que presentar un trabajo práctico propuesto por el profesor y un examen teórico.

## REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

### BÁSICAS

- Campos G (2016). Eventos corporativos: puesta en escena, creatividad y espectáculo. Síndesis: Madrid.
- Torrents, F (2005). Eventos de empresa. El poder de la comunicación en vivo. Barcelona: Deusto.

•

### COMPLEMENTARIAS

Berridge, G. (2007). Events Design and Experience. Oxford: Elsevier Butterworth-Heinemann (Events Management Series)

Getz, D. (2007). Events Studies. Theory, research and policy for planned events. Oxford: Elsevier Ltd.

## RECURSOS WEB DE UTILIDAD

- El Blog de Gloria Campos: [www.gloriacampos.me](http://www.gloriacampos.me)
- Eventísimo blog: <http://www.eventisimo.es/blog/>
- El blog de AEVEA: <http://www.aevea.es/blog/>

## RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

1. La asistencia a clase es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
2. Las clases comienzan y terminan a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
3. Está prohibido comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
4. Está terminantemente prohibido hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
5. Honestidad académica. El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar “sin mala intención”. Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El ‘olvido’ de una referencia será considerado plagio.
6. Integridad Académica. La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
7. Faltas de ortografía. En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.