UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO MEDIO

GUÍA DOCENTE

EVENTOS EN REDES SOCIALES

MODALIDAD A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO 2023/2024

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código de la asignatura	F2C3G02029
Asignatura	Eventos deportivos
Curso	Tercero
Semestre	Quinto
Carácter	Optativa
Créditos ECTS	3
Lengua en la que se imparte	Castellano
Modalidad	A Distancia
Materia	Eventos especializados
Titulación	Grado en Protocolo y Organización de Eventos
Curso académico	2023-2024

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Cristina Montes
Perfil Docente	Graduada
Correo electrónico	Cristina.montes@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	A concretar con el profesor

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

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. 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. 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. CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

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 reunionesCE10 - Demostrar el uso profesional de las tecnologías y técnicas comunicativas para procesar, elaborar y transmitir información relativa al protocolo y a la organización de eventos.
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 dificultar 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

Uso de Facebook para la promoción de eventos: principios, recomendaciones y estadísticas
Uso de Twitter para la promoción de eventos: principios, recomendaciones y estadísticas Linkedin

Instagram, Pintirest Youtube en los eventos: principios y estadísticas La publicidad en las redes

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Horas	% Presencialidad
Clases expositivas	3,75	0
Clases prácticas y trabajos	22,5	0
Tutoría	7,5	0
Evaluación	3,75	0
Trabajo Autónomo del alumno	37,5	0
	75	

PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

Tema	Periodo Temporal
Uso de Facebook para la promoción de eventos: principios, recomendaciones y estadísticas	Semana 1 a 2
Uso de Twitter para la promoción de eventos: principios, recomendaciones y estadísticas Linkedin	Semana 1 a 2
Instagram, Pintirest	Semana 2 a 3
Youtube en los eventos: principios y estadísticas La publicidad en las redes	Semana 2 a 3

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 (%)
Pruebas de evaluación prácticas: trabajo final	50	50
Pruebas de evaluación teórico final: 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 superar cada uno de los bloques. Si en el bloque de ejercicios parciales hubiera varios se establecerá la media de todos ellos y si se obtiene como mínimo un 5 se entenderá como aprobado el bloque. De no ser así, el alumno deberá realizar en segunda convocatoria un nuevo ejercicio que el profesor señalará.

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.

Todas las pruebas teóricas prácticas serán presenciales.

Los estudiantes que participan en programas de movilidad y que cuenten con alguna de las asignaturas de su acuerdo académico como no superadas en destino, o estuvieran calificadas como no presentadas, podrán presentarse en la convocatoria extraordinaria optando al 100% de la calificación siguiendo los criterios de calificación de la guía docente. Tal y como recoge la Normativa de Permanencia, el estudiante tendrá derecho a máximo de dos convocatorias por curso académico.

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 realizar las pruebas que tenga pendiente de aprobación, mediante un nuevo bloque de ejercicios o examen.

Plagio:

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio.

Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;
-Suspenso del trabajo;
-Suspenso de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

BÁSICAS

- BELTRÁN LÓPEZ, G. Geolocalización y redes sociales. Bubok Publishing (http://goo.gl/d2V1WP).

COMPLEMENTARIAS

- CASTILLO HOLGADO, M. y FERNÁNDEZ IGLESIAS, R.M. Diario de una pyme en Internet. Fundación COTEC, 2014.
- CORTÉS RICART, M. Nanoblogging: Los usos de las nuevas plataformas de comunicación en la red. Editorial UOC, 2009.
- GALLEGO, J. A. Comunidades virtuales y redes sociales. Ed. Wolters Kluwer, 2012.
- GARCÍA BLANCO, M. SUEIRO, R. Cómo conseguir 10.000 seguidores en Twitter. ESIC Editorial, 2014.
- IBÁÑEZ SAN MILLÁN, M.D. Redes sociales para PYMES. Introducción al Community Management. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2014.
- MORENO MOLINA, M. El gran libro del community manager. Grupo Planeta Spain 2014.
- NIETO TORIO, J. Emprender en internet. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2014
- ROCA, J. Revolución LinkedIn. Editorial Paidós, 2009.
- RUSK, S. Social Media Sucks! Advantage Media Group, 2014.
- STALMAN, A. Brandoffon: el branding del futuro. Gestión 2000, 2014.
- VV. AA. Marketing online: del marketing tradicional al e-marketing. Grupo Planeta Spain, 2014.
- VV. AA. Puesta en marcha del Plan de Social Media (SMO). Grupo Planeta Spain, 2014.
- VV. AA. SMO o cómo maximizar las visitas. Grupo Planeta Spain, 2014.
- VV. AA. Web 2.0, un cambio de mentalidad en la comunicación online. Grupo Planeta Spain, 2014.

RECURSOS WEB DE UTILIDAD

Metricool. https://metricool.com/es/

Pixabay. https://pixabay.com/es/

RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

1. La asistencia a clase es no es obligatoria pero si fundamental. Si no puedes asistir a clase, revisa las grabaciones de las mismas.

2. Las clases comienzan y terminan a la hora establecida de forma orientativa, el tutor tiene capacidad para decidir si termina antes o más tarde.

3. Está prohibido comer, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.

4. Está terminantemente prohibido hablar en alto por el micro si tu conversación no tiene que ver con la clase.

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.

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.