



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: *Dirección y realización de eventos en streaming*

Título: *Máster de Formación Permanente en Protocolo, Comunicación y Gestión de Eventos*

Materia: *Dirección y producción de eventos*

Créditos: 6 ECTS

Código: 04MPCE

Curso: 2024-2025

Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Equipo docente	3
1.3. Introducción a la asignatura.....	3
1.4. Competencias y resultados de aprendizaje (<i>transcribir la información de la memoria de verificación</i>)	4
2. Contenidos/temario	5
3. Metodología	6
4. Actividades formativas (<i>adaptar según lo contenido en la memoria de verificación</i>)	6
5. Evaluación.....	8
5.1. Sistema de evaluación.....	8
5.2. Sistema de calificación	9
6. Bibliografía.....	9
6.1. Bibliografía de referencia	9
6.2. Bibliografía complementaria	¡Error! Marcador no definido.

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MATERIA	Dirección y producción de eventos
ASIGNATURA	Dirección y realización de eventos en <i>streaming</i> 6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Cuatrimestre	Primero
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	Dr. / D. <i>Indicar mail campusviu @</i>
-----------------	--

1.3. Introducción a la asignatura

En un mundo cada vez más digitalizado, la realización de eventos en *streaming* se ha convertido en una herramienta crucial para llegar a audiencias globales. Esta asignatura explora la planificación estratégica de eventos en *streaming*, destacando las características y necesidades específicas de este medio. Se estudia la producción y realización de contenidos adaptados al *streaming*, así como la selección de plataformas y herramientas tecnológicas adecuadas. Se hace hincapié en la coherencia en la comunicación y contenido, y en la personalización de plataformas para optimizar la experiencia del usuario.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

CG.1.- *Planificar estrategias de comunicación digital en la ejecución de eventos, así como analizar el impacto de las redes sociales en la percepción del evento.*

CG.2.- *Manejar herramientas de análisis y seguimiento de redes sociales para la toma de decisiones informadas, así como la aplicación de técnicas de SEO, SEM y SMO para mejorar la visibilidad del evento en buscadores y redes sociales.*

CG.3.- *Diseño, coordinación y ejecución de eventos de manera eficiente, teniendo en cuenta todos los aspectos logísticos, temporales y presupuestarios involucrados*

CG.4.- *Conocer la tecnología más innovadora en el diseño y ejecución de eventos así como interpretar tendencias del mercado para adaptar el diseño y le ejecución de eventos de acuerdo a las preferencias actuales.*

CG.5.- *Aplicar todos los aspectos logísticos y ceremoniales de los eventos, así como comunicarse efectivamente con diferentes entidades y autoridades involucradas*

CG.6.- *Aplicar sistemas básicos de ordenación protocolaria en diferentes situaciones. Coordinar la ejecución del evento, incluyendo recibimientos, ubicación e intervenciones. Gestión de la presidencia y protocolo*

CG.7.- *Destreza para adaptarse a situaciones imprevistas y resolver problemas de manera proactiva durante la realización de los eventos.*

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.E.1.- *Conocimiento de las últimas tendencias y desarrollos en la industria de eventos, incluyendo aspectos tecnológicos, sociales y culturales que puedan influir en la planificación y ejecución de eventos exitosos*

C.E.2.- *Conocer las mejores prácticas en la selección y gestión de proveedores y contratistas para servicios relacionados con eventos, como catering, sonido, iluminación, entre otros. Conocimiento de las técnicas de negociación y contratación de patrocinadores y colaboradores para financiar y respaldar eventos.*

C.E.3.- *Conocimiento en gestión de eventos digitales: familiaridad con los conceptos de planificación estratégica de eventos en streaming, incluyendo la selección adecuada de plataformas y herramientas tecnológicas, la interacción con el público virtual, la monetización de eventos digitales y la evaluación de su efectividad.*

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA.1.- *Planificación estratégica de eventos en streaming, producción de contenidos adaptados a este medio, y gestionar la interacción del público de manera efectiva.*

RA.2.- *Asesorar en la planificación y ejecución de eventos: proporcionar orientación experta en todas las etapas del proceso de organización de eventos, desde la conceptualización hasta la evaluación post-evento.*

RA.3.- *Ser capaz de utilizar eficazmente una variedad de herramientas y software de gestión de eventos para optimizar la planificación, la logística y la comunicación.*

RA.4.- *Habilidad para crear guías fundamentales que orienten el desarrollo de cada evento, asegurando la coherencia y el cumplimiento de objetivos. Diseño de escaletas y guiones detallados, así como gestionar calendarios de trabajo para garantizar una ejecución eficiente*

RA.7.- *Negociación y colaboración efectiva con clientes y proveedores. Capacidad para seleccionar y gestionar eficientemente a los proveedores y empresas intermediarias involucradas en la producción de eventos, garantizando la calidad y el cumplimiento de los requisitos.*

RA.8.- *Habilidad para integrar y utilizar tecnología innovadora en la producción de eventos, incluyendo sistemas de sonido, iluminación, proyección y otros equipos técnicos, para mejorar la experiencia general del evento.*RA.9.-

RA.10.- *Creación y ejecución de diseños escenográficos adecuados para cada tipo de evento, garantizando una presentación visual atractiva y coherente con los objetivos del evento.*

2. Contenidos/temario

Tema 1

- Planificación Estratégica de Eventos en *streaming*. Características y necesidades del *streaming*.
 - Producción y realización de contenidos para *streaming*.

Tema 2

- Producción y realización de contenidos para *streaming*.
- Selección de Plataformas y Herramientas Tecnológicas.
- Coherencia en la comunicación y contenido. Personalización de plataformas en *streaming*.

Tema 3

- Gestión Técnica y Logística.
- Interacción y Participación del Público.

Tema 4

- Eventos Híbridos.

Tema 5

- Monetización de Eventos en *streaming*.
- Evaluación de eventos en *streaming*.

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesitasen. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales

d. Estudio y seguimiento de material interactivo

2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	60 %
El portafolio estará dividido en distintas actividades, de carácter teórico, de análisis y profesional. El primer día de clase, se anunciará la realización de dichas actividades, que se entregarán una vez finalizada la asignatura (se anunciará la fecha de entrega con la suficiente antelación, tanto en primera como en segunda convocatoria).	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	40 %
El examen constará de 20 preguntas de tipo test.	

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	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

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

VV. AA. (2014). *Web 2.0, un cambio de mentalidad en la comunicación online*. Grupo Planeta.

Cortés Ricart, M. (2009). *Nanoblogging: Los usos de las nuevas plataformas de comunicación en la red*. Editorial UOC.

Pardo, A. (2014) *Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales*

Expósito, A. (2023) *Medios técnicos, audiovisuales y escénicos*. Altaria

Gil Pérez, A. (2021) *Gestión de proyectos de espectáculos y eventos*.