



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: Planificación y gestión de eventos deportivos

Título: Master Universitario en Gestión Deportiva

Materia: Especialización

Créditos: 6 ECTS

Código: 06MMGD

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 (*transcribir la información de la memoria de verificación*) 4
- 2. Contenidos/temario 5
- 3. Metodología 5
- 4. Actividades formativas (*adaptar según lo contenido en la memoria de verificación*) 6
- 5. Evaluación 7
 - 5.1. Sistema de evaluación 7
 - 5.2. Sistema de calificación 8
- 6. Bibliografía 9
 - 6.1. Bibliografía de referencia 9
 - 6.2. Bibliografía complementaria 9

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MATERIA	Especialización
ASIGNATURA	Planificación y gestión de eventos deportivos 6 ECTS
Carácter	Optativo
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	<p>Dña. Carmen Ruiz Hervías Graduada Superior en Protocolo y RRHH Máster Oficial en Dirección de Protocolo Máster en Administración y Dirección del Deporte mariadelcarmen.ruiz@campusviu.es</p>
-----------------	---

1.3. Introducción a la asignatura

Esta asignatura presenta los aspectos fundamentales referidos a la gestión de los eventos deportivos, influida por una visión global de la gestión de eventos como herramientas de comunicación y marketing que inciden en el turismo deportivo. Enseña a conocer la estructura organizativa y gestión de los eventos deportivos, dando una idea global al alumno de la dimensión que tienen los eventos deportivos en la actualidad como actividad de entretenimiento.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

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.

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.E.13.- Capacidad para analizar la relación entre el marketing y el resto de áreas funcionales de la empresa en el ámbito deportivo.

C.E.14.- Capacidad para analizar el entorno de una organización deportiva y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

C.E.15.- Capacidad de concebir sistemas, aplicaciones y servicios basados en tecnologías de red, incluyendo Internet, web, comercio electrónico, multimedia, servicios interactivos y computación móvil aplicados a organizaciones deportivas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

RA.1.- Conocer las principales herramientas de organización para la gestión de eventos deportivos.

2. Contenidos/temario

Unidad competencial / Tema 1. La organización y gestión de eventos deportivos.
Características y estructura organizativa

- 1.1 Historia de la Organización de Eventos
- 1.2 Definición de Organización de Evento
- 1.3 Denominación de evento deportivo
- 1.4 Clasificación de eventos deportivos
- 1.5 La estructura organizativa en los eventos deportivos.
- 1.6 El deporte como entretenimiento. El Sportainment.

Unidad competencial / Tema 2. Tecnología y eventos deportivos. Selección y aplicación de herramientas digitales en la organización de eventos deportivos. Gestión digital de eventos deportivos. Marketing digital de eventos deportivos.

- 2.1. Implementación tecnológica en los eventos deportivos. Herramientas
- 2.2. Marketing y comunicación digital en eventos deportivos.
- 2.3. Estrategia de redes sociales para un evento deportivo
- 2.4. Ambush marketing digital en eventos deportivos

Unidad competencial / Tema 3. Los eventos como herramientas de comunicación y marketing y su influencia en el deporte y el turismo. Objetivos, organización y resultados.

- 3.1. La organización de eventos como acción de marketing. Event marketing.
- 3.2 Turismo deportivo. Tipología
- 3.3. Gestión de las áreas de hospitalidad. el área de protocolo como herramienta de comunicación en los eventos deportivos.
- 3.4. Sostenibilidad y Legado como marketing ambiental.

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*	70 %
<p>Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. La mayoría de las tareas aquí recopiladas son el resultado del trabajo realizado dirigido por el profesorado en las actividades guiadas, seminarios y foros formativos y bibliográficos, tutorías colectivas, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.</p> <p><u>Actividad guiada 1:</u> Elaboración de un plan de candidatura para un evento deportivo elegido. 20%</p> <p><u>Actividad guiada 2:</u> Organización de la estrategia de redes sociales para el evento de la actividad guiada 1 .20%</p> <p><u>Seminario:</u> Elaborar el manual del evento deportivo con la estrategia de marketing digital, desarrollo y gestión de las zonas de hospitalidad y planes de sostenibilidad y legado. 30%</p>	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	30 %
<p>La realización de una prueba test de 40 preguntas relacionadas con el manual de la asignatura y temas trabajados en las videoconferencias</p>	

***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

- Añó, Vicente (2014). *La organización de eventos deportivos en tiempos de crisis. La percepción de los residentes de las ciudades organizadoras*. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/306030448_LA_ORGANIZACION_DE_EVENTOS_DEPORTIVOS_EN_TIEMPOS_DE_CRISIS_LA_PERCEPCION_DE_LOS_RESIDENTES_DE_LAS_CIUDADES_ORGANIZADORAS
- Martínez Díez, B., López de Subijana, C. (2010). *Manual de organización de eventos deportivos*. Wanceulen Editorial
- Ricaldoni, G. (2020). *La pasión deportiva del nuevo marketing*. Librofutbol.com

6.2. Bibliografía complementaria

- Diputación Foral de Bizkaia. *Claves para la organización de un evento deportivo*. Disponible en <http://www.bizkaia.eus/home2/archivos/DPTO4/Temas/deportes/claves%20evento.pdf?hash=3dc312d1f08d1db74d4d66894bf4559f&idioma=CA>
- Lacasa y Blay A.S.(2014) *Sportainment, llevando el marketing deportivo al máximo nivel*. (Núm. 235) Harvard Business Review Disponible en <https://globalsportainment.com/wp-content/uploads/2015/12/que-es-sportainment.pdf>
- Magaz Gonzalez, A.M. y Fanjul Suárez, J.L. *Organización de eventos deportivos y gestión de proyectos: factores, fases y áreas*. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 12 (45) pp. 138-169. Disponible en [Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista45/artorganizacion209.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista45/artorganizacion209.htm)
- Raya Rodríguez M.A., Vegas Castillo, J.M.(2017). *Eventos en Fitness seco y acuático (UF 1709)*. IC Editorial