

<p><b>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO</b></p> <p>4.4.B. Organización de eventos culturales</p>	<p><b>Créditos ECTS</b></p> <p>18</p>
	<p><b>Lengua en la que se impartirá</b></p> <p>Euskera, español</p>
<p><b>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</b></p> <p><b>COMPETENCIAS BÁSICAS:</b></p> <p><b>CB4.</b> Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p> <p><b>CB6.</b> Que los estudiantes sean capaces de desenvolverse en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones tanto en el ámbito académico como laboral o profesional dentro de su campo de estudio.</p> <p><b>COMPETENCIAS GENERALES:</b></p> <p><b>CG4.</b> Conoce los principios cooperativos y es capaz de reflexionar sobre los mismos. Utiliza diferentes estrategias comunicativas para trabajar en equipo, llevando a cabo el trabajo con responsabilidad, implicándose en el trabajo de grupo y gestionando los posibles conflictos.</p> <p><b>CG8.</b> Se adapta a los cambios con flexibilidad, y sabe gestionar tanto las nuevas situaciones como las emociones que se crean en ese cambio. Todo ello le aporta valor añadido a su experiencia, crece y mejora como persona y como profesional, y asume que el fracaso forma parte del propio proceso.</p> <p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:</b></p> <p><b>CE2.</b> Busca, selecciona, jerarquiza y verifica cualquier tipo de fuente o documento disponible con el fin de obtener información precisa y fiable.</p> <p><b>CE4.</b> Se comunica oralmente de forma clara, coherente y eficaz, en diferentes lenguas, atendiendo a las necesidades del contexto.</p> <p><b>CE6.</b> Utiliza el lenguaje de la comunicación audiovisual de forma clara, coherente y eficaz, atendiendo a las necesidades del contexto.</p>	

**CE7.** Utiliza y domina las tecnologías de la comunicación audiovisual para elaborar contenidos teniendo en cuenta las necesidades específicas del proyecto.

**CE8.** Realiza la producción, organización, planificación y coordinación de las diferentes fases de un proyecto de comunicación, teniendo en cuenta los recursos humanos, técnicos y presupuestarios previstos.

**CE9.** Promueve y difunde proyectos de comunicación en diferentes soportes y canales, teniendo en cuenta sus características y necesidades.

**CE10.** Diseña, gestiona y difunde el plan de comunicación de una organización, adaptándose a sus necesidades.

### Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia

Realiza un análisis de mercado amplio y contrastado como información previa fundamental al diseño de una estrategia de posicionamiento de marca.

Se comunica de forma adecuada en las relaciones públicas, siendo capaz de dar las explicaciones pertinentes en el área que le corresponde y adecuando el tono de formalidad a la situación.

Crea diversos soportes audiovisuales para la promoción de la organización de un evento, teniendo en cuenta las características estéticas y narrativas necesarias.

Conoce el software para el diseño UX/UI, desarrollo y maquetación de un sitio web y lo utiliza a un nivel básico.

Conoce la complejidad de la organización de un evento, y lleva a cabo su organización y planificación, teniendo en cuenta sus recursos y los objetivos del evento.

Busca financiación y realiza una planificación ajustada al presupuesto existente.

Conoce las características y necesidades de un evento y realiza su promoción y difusión.

Planifica el inbound marketing y las estrategias de social media management de una organización.

Realiza aportaciones a los medios de comunicación en euskera y/o a la cultura vasca, proponiendo proyectos pioneros.

Actúa con responsabilidad asumiendo su rol en la organización de un evento. A su vez, se preocupa por las tareas de los demás y se implica en la gestión de conflictos priorizando siempre las necesidades de mejora del grupo.

Identifica las situaciones de incertidumbre que se dan en la organización de un evento y actúa de forma flexible, respondiendo a los imprevistos con serenidad y confiando en el equipo de trabajo.

### **Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante**

**ME1.** Lección magistral

**ME3.** Análisis de casos

**ME4.** Aprendizaje cooperativo

**ME5.** Aprendizaje basado en retos

**ME6.** Aprendizaje basado en proyectos

### **Actividades formativas**

#### **ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)**

Actividades presenciales (135 horas, 30 %):

- **AP1.** Desarrollo, redacción y presentación de trabajos individuales: 10 horas
- **AP2.** Desarrollo, redacción y presentación de trabajos grupales: 10 horas
- **AP4.** Visionado y análisis de videos: 10 horas
- **AP5.** Workshops orientados a la adquisición de competencias: 55 horas
- **AP16.** Estudio de casos: 10 horas
- **AP18.** Tutorización: 40 horas

Actividades no presenciales (315 horas, 70 %):

- **ANP1.** Estudio y trabajo autónomo: 65 horas
- **ANP2.** Estudio y trabajo en grupo: 250 horas

### **Sistema de evaluación de la adquisición de competencias**

#### **SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN**

**EV1.** Trabajos en grupo: 60%

**EV2.** Trabajos individuales: 15%

**EV3.** Exposiciones y presentaciones: 15%

**EV6.** Autoevaluación y co-evaluación del alumno: 10%

### Breve resumen de contenidos

- Funciones de los Community manager, Social Media Manager y Content Manager
- Análisis de mercado y estrategias de posicionamiento tanto SEO como SEM
- Diseño UX/UI y desarrollo básico de sitios web
- Diseño, producción y gestión en eventos culturales.
- Planificación, producción y evaluación de campaña de comunicación online y estrategias de inbound marketing en campaña de comunicación online
- Diseño y realización de soportes gráficos online y offline en eventos culturales.
- Relaciones públicas y protocolo en eventos culturales.