# Máster Título Propio

## Organización de Eventos

Aval/Membresía

ebea

Economics, Business
and Enterprise Association

tech global university

tech global university

# Máster Título Propio
## Organización de Eventos

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/escuela-de-negocios/master/master-organizacion-eventos**

# Índice


01 Presentación del programa — pág. 4

02 ¿Por qué estudiar en TECH? — pág. 8

03 Plan de estudios — pág. 12

04 Objetivos docentes — pág.22

05 Salidas profesionales — pág. 26

06 Metodología de estudio — pág. 30

07 Cuadro docente — pág. 40

08 Titulación — pág. 44

01

# Presentación del programa

La Organización de Eventos es una disciplina que engloba múltiples procesos estratégicos, operativos y comunicativos esenciales para garantizar experiencias memorables. Según datos del Ministerio de Industria, Comercio y Turismo de España, el sector *Meetings, Incentives, Conferences and Exhibitions* generó un impacto económico superior a los 12.000 millones de euros, lo que evidencia su relevancia y proyección en la economía actual. En este contexto, TECH presenta un innovador programa universitario centrado en el campo de la Organización de Eventos. Además, se basa en un cómodo formato 100% online que se adapta a la agenda de profesionales ocupados que buscan optimizar su praxis diaria, mediante contenidos actualizados y de alto nivel.

*Un programa exhaustivo y 100 % online, exclusivo de TECH y con una perspectiva internacional respaldada por nuestra afiliación con Economics, Business and Enterprise Association"*

La industria de los Eventos es un pilar fundamental del sector empresarial y cultural, ya que facilita la interacción entre marcas, instituciones y audiencias a través de experiencias diseñadas con precisión. De hecho, con la digitalización y la globalización, las exigencias han aumentado, requiriendo profesionales con habilidades avanzadas en planificación, comunicación, logística y marketing. Asimismo, uno de los grandes retos actuales es la incorporación de nuevas tecnologías para optimizar la gestión y maximizar el impacto de cada Evento. Ante este panorama, los profesionales del sector se ven llamados a actualizar sus competencias y expandir sus capacidades estratégicas para acceder a nuevas oportunidades laborales.

A partir de estas demandas surge este Máster Título Propio en Organización de Eventos de TECH, un programa universitario exhaustivo que abarcará desde la planificación y ejecución hasta la innovación en Eventos híbridos y digitales. A su vez, el plan de estudios abordará los fundamentos esenciales del área y avanzará hacia módulos específicos que profundizarán en la gestión financiera, la logística operativa, la dirección de marketing y la digitalización de experiencias.

Además, esta titulación universitaria se desarrollará con una metodología 100% online, permitiendo al alumnado compatibilizar la capacitación con sus responsabilidades profesionales y personales. Vale resaltar que los materiales están disponibles las 24 horas del día, 7 días a la semana, desde cualquier dispositivo con conexión a internet, con la posibilidad de descarga. Posteriormente, el proceso se basa en el método *Relearning*, que facilitará la asimilación de conocimientos clave a través de la reiteración progresiva.

Gracias a la membresía en la **Economics, Business and Enterprise Association (EBEA)**, el egresado accederá a publicaciones, recursos digitales y seminarios online para mantenerse actualizado. Asimismo, podrá participar en conferencias anuales y optar al reconocimiento profesional EBEA, impulsando su crecimiento y excelencia profesional en economía y negocios.

Este **Máster Título Propio en Organización de Eventos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Organización de Eventos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras en la Organización de Eventos
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

> *Gestionarás presupuestos detallados, lo que te permitirá garantizar que los Eventos se realicen dentro de los límites financieros establecidos”*

*Extraerás valiosas lecciones mediante casos reales en entornos simulados diseñados para potenciar tu desarrollo profesional”*

*Con el sistema Relearning no tendrás que invertir una gran cantidad de horas de capacitación y te focalizarás en los conceptos más relevantes.*

*Las lecturas especializadas te ayudarán a profundizar en los contenidos rigurosos abordados a lo largo de esta oportunidad académica.*

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Organización de Eventos, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

02

# ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

*Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”*

### La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

### El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

### La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

### Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

### Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

### La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

### Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.

### Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

### La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.

03

# Plan de estudios

Los contenidos de este Máster Título Propio han sido desarrollados por especialistas en gestión de Eventos, garantizando un enfoque integral que abarca desde la conceptualización hasta la ejecución de encuentros corporativos, culturales y comerciales. Por ejemplo, el temario profundizará en la evolución y expectativas del sector en la era post - COVID, así como en la organización de congresos, convenciones, ferias e incentivos. Adicionalmente, se abordarán estrategias clave en la comercialización de destinos y el papel de los *Convention Bureau* en la industria. Asimismo, se explorarán Eventos musicales y culturales, incluyendo gestión, tendencias y su impacto en la economía.

*Dominarás las competencias necesarias para diseñar, gestionar y posicionar Eventos exitosos, adaptándolos con eficacia a cualquier contexto"*

## **Módulo 1.** La Industria de los Eventos y el Turismo de Negocios

1.1. El Mundo MICE
- 1.1.1. ¿Qué es el sector MICE?
- 1.1.2. ¿A quiénes engloban?
- 1.1.3. ¿Cuál es su ámbito de actuación?

1.2. Actores y Radiografía del sector; impacto económico
- 1.2.1. Impacto económico del sector en España
- 1.2.2. Número de Eventos y personas que mueve anualmente
- 1.2.3. Expectativas de crecimiento en la era post – Covid

1.3. Congresos, convenciones, incentivos
- 1.3.1. ¿Qué es una convención, un congreso y un incentivo?
- 1.3.2. Principales diferencias de estos Eventos
- 1.3.3. Tipos de convenciones, congresos e incentivos

1.4. Ferias
- 1.4.1. Principales características de las Ferias
- 1.4.2. Tipos de Ferias
- 1.4.3. La exposición comercial

1.5. El rol de los *Convention Bureau*
- 1.5.1. ¿Qué es un *Convention Bureau*?
- 1.5.2. Propósito de un *Convention Bureau*
- 1.5.3. Coordinación ente público y privado

1.6. Comercialización de un destino
- 1.6.1. Puntos fuertes y débiles del destino
- 1.6.2. Amenazas y fortalezas del destino
- 1.6.3. Diferenciación y ventajas competitiva

1.7. Eventos culturales
- 1.7.1. El mercado de los Eventos culturales
- 1.7.2. tipos de Eventos culturales
- 1.7.3. Cómo gestionar Eventos culturales rentables

1.8. Eventos musicales
- 1.8.1. Estudio del mercado de los grandes conciertos en España
- 1.8.2. Importancia del *Ticketing*
- 1.8.3. *Merchandising* y patrocinio de los conciertos

1.9. Eventos Sociales
- 1.9.1. El Mercado de las Bodas en España
- 1.9.2. El rol del *Wedding Planner*
- 1.9.3. Celebraciones y otras fiestas

1.10. Eventos Deportivos
- 1.10.1. Grandes Eventos deportivos
- 1.10.2. Normativa de los Eventos deportivos
- 1.10.3. *Sponsoring*

## **Módulo 2.** Diseño de los Eventos

2.1. Gestión de proyectos
- 2.1.1. Recopilación información, inicio proyecto: ¿Qué debemos saber?
- 2.1.2. Estudio posibles ubicaciones
- 2.1.3. Pros y contras de las opciones elegidas

2.2. Técnicas de Investigación. *Desing Thinking*
- 2.2.1. Mapas de actores
- 2.2.2. *Focus Group*
- 2.2.3. *Bench Marking*

2.3. *Desing Thinking* Experiencial
- 2.3.1. Inmersión cognitiva
- 2.3.2. Observación encubierta
- 2.3.3. *World* Café

2.4. Definición Público Objetivo
- 2.4.1. A quién va dirigido el evento
- 2.4.2. Por qué hacemos el evento
- 2.4.3. Qué se pretende con el evento

2.5. Tendencias
- 2.5.1. Nuevas tendencias de puesta en escena
- 2.5.2. Aportaciones digitales
- 2.5.3. Eventos inmersivos y experienciales

2.6. Personalización y diseño espacio
- 2.6.1. Adecuación del espacio a la marca
- 2.6.2. *Branding*
- 2.6.3. Manual de Marca

2.7. Marketing Experiencial
- 2.7.1. Vivir la experiencia
- 2.7.2. Evento inmersivo
- 2.7.3. Fomentar el recuerdo

2.8. Señalética
- 2.8.1. Técnicas de señalética
- 2.8.2. La visión del asistente
- 2.8.3. Coherencia del relato. Evento con la señalética

2.9. Las Sedes del evento
- 2.9.1. Estudios de las posibles sedes. Los 5 por qué
- 2.9.2. Elección de la sede en función del evento
- 2.9.3. Criterios de selección

2.10. Propuesta de puesta en escena. Tipos escenarios
- 2.10.1. Nuevas propuestas de puesta en escena
- 2.10.2. Priorización de proximidad con ponente
- 2.10.3. Escenarios afines a la interacción

## **Módulo 3.** Planificación de los Eventos

3.1. *Timing* y organización del programa
- 3.1.1. Tiempo disponible para la organización del evento
- 3.1.2. Días de duración del evento
- 3.1.3. Actividades del evento

3.2. Organización de los espacios
- 3.2.1. Número de asistentes previstos
- 3.2.2. Números de salas simultáneas
- 3.2.3. Formatos de sala

3.3. Los Ponentes e Invitados
- 3.3.1. Elección de los ponentes
- 3.3.2. Contacto y confirmación de ponentes
- 3.3.3. Gestión de la asistencia de los ponentes

3.4. Protocolo
- 3.4.1. Rango de las personalidades invitadas
- 3.4.2. Disposición de la Presidencia
- 3.4.3. Organización de los parlamentos

3.5. Seguridad
- 3.5.1. Control de acceso: el punto de vista de la seguridad
- 3.5.2. Coordinación con las FCSE
- 3.5.3. Control interno de los espacios

3.6. Emergencias
- 3.6.1. Plan de evacuación
- 3.6.2. Estudio de las necesidades en caso de emergencia
- 3.6.3. Creación punto asistencia médica

3.7. Capacidades
- 3.7.1. Evaluación de las capacidades
- 3.7.2. Distribución de los asistentes en la sede
- 3.7.3. Capacidades máximas y decisiones a tomar

3.8. Accesos
- 3.8.1. Estudio de número de accesos
- 3.8.2. Capacidad de cada uno de los accesos
- 3.8.3. Cálculo *Timing* para entrada y salida en cada acceso

3.9. Transporte
- 3.9.1. Evaluación de las posibilidades de transporte
- 3.9.2. Accesibilidad en el transporte
- 3.9.3. Transporte propio o público. Pros y contra

3.10. Ubicaciones
- 3.10.1. Cuántas ubicaciones tiene el evento
- 3.10.2. Dónde están ubicadas
- 3.10.3. Facilidad de acceso a las sedes

## **Módulo 4.** La Creación de las Candidaturas del Evento

4.1. Elección destino
- 4.1.1. Estudio del destino
- 4.1.2. Posibilidades del destino; puntos fuertes
- 4.1.3. Infraestructura del destino

4.2. Ventajas del Destino
- 4.2.1. Transporte y facilidades de acceso
- 4.2.2. Alojamiento y sedes
- 4.2.3. Oferta turística

4.3. Capacidad del Destino
- 4.3.1. Tipo de Evento que puede albergar
- 4.3.2. De cuántos vuelos, autopistas, ave dispone
- 4.3.3. Palacios de congresos, *venues* y oferta hotelera

4.4. Oferta cultural y de actividades del destino
- 4.4.1. Oferta gastronómica del destino
- 4.4.2. Oferta cultural y de ocio del destino
- 4.4.3. Actividades a realizar en el destino

4.5. Alojamiento
- 4.5.1. Estudio de oferta hotelera
- 4.5.2. Estudio oferta apartamentos, campings y otros
- 4.5.3. Ofertas residencias estudiantiles

4.6. Transporte
- 4.6.1. Facilidad de acceso del destino
- 4.6.2. Accesos y transporte hacia la *Veneu*
- 4.6.3. Ofertas del transporte interno del destino

4.7. Universidades y Centros de Investigación
- 4.7.1. Conocer el número de universidades del destino
- 4.7.2. De cuántos centros de investigación disponen
- 4.7.3. Curriculum o prestigio de las universidades y centros de investigación

4.8. Instalaciones Deportivas y Culturales
- 4.8.1. De cuántas instalaciones deportivas dispone el destino
- 4.8.2. De cuántas instalaciones culturales dispone el destino
- 4.8.3. Capacidades de las instalaciones y posibilidades de uso

4.9. Gastronomía, arquitectura y arte
- 4.9.1. Oferta Gastronómica de la ciudad. Restaurantes estrella Michelín
- 4.9.2. Ofertas de Museos
- 4.9.3. Arquitectos reconocidos o edificios singulares del destino

4.10. Palacios de congresos y de deportes
- 4.10.1. Número de Palacios de congresos y convenciones
- 4.10.2. Número de Palacios de deportes y pabellones
- 4.10.3. Infraestructura. Posibilidades de los palacios de congresos y deportes

## **Módulo 5.** Dirección de Finanzas

5.1. Presupuesto del evento
- 5.1.1. Realización el presupuesto del evento
- 5.1.2. *Timing* del presupuesto
- 5.1.3. Presentación del presupuesto

5.2. Ingresos
- 5.2.1. Tipos de ingresos
- 5.2.2. Posibilidades de confirmación de Ingresos
- 5.2.3. Facilidades de pagos de los ingresos

5.3. Gastos
- 5.3.1. Tipos de Gastos: fijos y variables
- 5.3.2. Posibilidades de actuación en función de los gastos
- 5.3.3. Acuerdos de pagos a proveedores

5.4. Plan de Contingencias
- 5.4.1. Acciones a tomar frente al aumentos de gastos
- 5.4.2. Acciones a tomar frente a la disminución de ingresos
- 5.4.3. Porcentaje de gastos imprevistos

5.5. Cuenta de Explotación
- 5.5.1. Realización de la Cuenta de Explotación
- 5.5.2. Utilidad de la Cuenta de Explotación
- 5.5.3. Acciones a implementar en función de la Cuenta de Explotación

5.6. Gestión de los beneficios
- 5.6.1. Propósito del evento y sus ganancias
- 5.6.2. Gestión de Becas y Ayudas
- 5.6.3. Posibilidades de inversión

5.7. *Cash Flow*
- 5.7.1. ¿Qué es el *Cash Flow*?
- 5.7.2. Aportes del *Cash Flow*
- 5.7.3. Acciones a llevar a cabo en función del *Cash Flow*

5.8. Fiscalidad
- 5.8.1. Fiscalidad de los beneficios en función del uso
- 5.8.2. El IVA y su repercusión (nacional e internacional)
- 5.8.3. Diferencia entre Sociedad Mercantil o Sin Ánimo de Lucro

5.9. Gestión de las Comisiones
- 5.9.1. Determinar el número de comisiones a conseguir
- 5.9.2. Gestión de las comisiones en función del cliente
- 5.9.3. Pacto de comisiones con el proveedor

5.10. Amortizaciones. ROI
- 5.10.1. Calcular el retorno de la inversión
- 5.10.2. *Timing* recuperación de la inversión
- 5.10.3. Amortizaciones de la inversión o inversiones

## **Módulo 6.** Estrategias de Dirección en Marketing y Comunicación

6.1. Comunicación estratégica
- 6.1.1. Comunicación estratégica en Eventos
- 6.1.2. La importancia del entorno en la estrategia
- 6.1.3. La apuesta de las marcas por el *Long term return*

6.2. Comportamiento del consumidor
- 6.2.1. Nueva interpretación de la Pirámide de Maslow
- 6.2.2. Psicología del consumidor actual
- 6.2.3. Google reivindica un nuevo modelo de comportamiento

6.3. Propósito de marca
- 6.3.1. Importancia actual del propósito de marca
- 6.3.2. Encontrar el valor y propósito de la marca
- 6.3.3. Integración o coexistencia del propósito con RSC

6.4. Sostenibilidad como estrategia
- 6.4.1. Descubrimiento y practica de la sostenibilidad
- 6.4.2. Comunicación de los objetivos de desarrollo sostenible
- 6.4.3. implementación de los ODS en los Eventos

6.5. Retos Globales de la comunicación
- 6.5.1. Teorías del marketing Internacional
- 6.5.2. *Cross* - Cultural marketing y su aplicación
- 6.5.3. Trasladar marcas y mensajes hacia otros países

6.6. Publicidad y marketing
- 6.6.1. Publicidad tradicional y digital
- 6.6.2. Creatividad: arte o Ciencia
- 6.6.3. Acciones y herramientas para Eventos

6.7. Modelos de análisis
- 6.7.1. Análisis internos: DAFO y CAME
- 6.7.2. Análisis estratégicos: Boston y Ansoff
- 6.7.3. Análisis externos: 5 fuerzas de Porter y PESTEL

6.8. Relación con medios de Comunicación
- 6.8.1. Ruedas de prensa, comunicados y otras herramientas
- 6.8.2. Formación de portavoces
- 6.8.3. Comunicación de crisis

6.9. Relación con agencias
- 6.9.1. Concursos, contratos y otras prácticas
- 6.9.2. Gestión e implementación de proyectos
- 6.9.3. Medición y resultados de proyectos

6.10. El Plan de comunicación
- 6.10.1. El Plan de comunicación
- 6.10.2. Desarrollo de la parte táctica del plan de comunicación
- 6.10.3. Implementación y seguimiento del plan de comunicación

## **Módulo 7.** Dirección de Marketing y Digitalización de los Eventos

7.1. Digitalización en Eventos
- 7.1.1. Nuevas Tecnologías de la Comunicación
- 7.1.2. Eventos Digitales
- 7.1.3. *Big Data*. Métricas y Analíticas

7.2. Segmentación Digital
- 7.2.1. Nuevos Públicos y tipologías de usuarios
- 7.2.2. Nuevas variables de Segmentación
- 7.2.3. El *Buyer* Persona y su Desarrollo

7.3. Digitalización de la Información
- 7.3.1. Pensar y comunicar en digital
- 7.3.2. Nuevos Modelos *Knowlenge Management*
- 7.3.3. *Fake news* y otros enemigos de la digitalización

7.4. Gestión de la reputación a nivel digital
- 7.4.1. Marca Personal
- 7.4.2. *Social Listening*
- 7.4.3. *Inboud Marketing*

7.5. *Branding* Digital
- 7.5.1. *Branding* de marca
- 7.5.2. *Branding* de Evento
- 7.5.3. Acciones a llevar a cabo en función de la cuenta explotación

7.6. El Proceso de *Benchmarking*
- 7.6.1. Propósito del evento
- 7.6.2. Análisis de la Competencia
- 7.6.3. *Benchmarking* de resultados

7.7. Campañas para Eventos
- 7.7.1. *Brainstorming* y bajada de ideas
- 7.7.2. Parte interna y externa de la campaña
- 7.7.3. Implementación y seguimiento de la campaña

7.8. Herramientas digitales
- 7.8.1. Fijación de objetivos y estrategias
- 7.8.2. Selección de canales y plataformas
- 7.8.3. Optimización de los resultados en tiempo real

7.9. Redes sociales
- 7.9.1. Conocimiento y uso de las redes sociales
- 7.9.2. Roles más importantes para un evento
- 7.9.3. Ejecución del directo de redes sociales para un evento

7.10. Dirección de equipos de marketing y comunicación
- 7.10.1. Habilidades de liderazgo
- 7.10.2. Claves para un *Management* pragmático
- 7.10.3. Gestión del día a día

## **Módulo 8.** Dirección de Operaciones y Logística de los Eventos

8.1. Operativa y logística de actividades
- 8.1.1. Estudio de las necesidades de la actividad
- 8.1.2. Proyectar la operativa necesaria
- 8.1.3. Conocer las necesidades del personal de la operativa

8.2. Logística de Transporte y Accesos
- 8.2.1. Logística en función de los tipos de transporte del evento
- 8.2.2. Logística en función de los accesos
- 8.2.3. Capacidad en los puntos de acceso y de transporte

8.3. Gestión de RR.HH. del evento
- 8.3.1. Tipología de RR.HH. disponibles para el evento
- 8.3.2. Comunicación Interna
- 8.3.3. Jerarquías y cadenas de mando

8.4. Gestión de proveedores
- 8.4.1. Política de comunicación con los proveedores
- 8.4.2. Gestión de la operativa de cada proveedor
- 8.4.3. Adaptabilidad y necesidades de cada proveedor

8.5. Operativa de ponentes e Invitados VIP
- 8.5.1. Protocolo de contacto con los VIP
- 8.5.2. Gestionar necesidades de los invitados VIP (zonas de acceso, seguridad, transporte, etc.)
- 8.5.3. Gestión del personal de atención y asistencia VIP. Ponente

8.6. Gestión de la accesibilidad
- 8.6.1. Gestionar la accesibilidad al Evento. Tareas a realizar
- 8.6.2. Gastronomía inclusiva y respetuosa
- 8.6.3. Programas de inclusión para asistentes con dificultades

8.7. Gestión de sostenibilidad
- 8.7.1. Gastronomía de proximidad
- 8.7.2. Gestión de los residuos del evento
- 8.7.3. Selección de materiales y productos sostenibles

8.8. Operativa de *Transfers* y transportes Internos
- 8.8.1. Protocolo de gestión de los *Transfers* de los invitados
- 8.8.2. La dificultad del aeropuerto y su operativa
- 8.8.3. Gestión y resolución de incidencias

8.9. Operativa de la atención al asistente
- 8.9.1. El *Hospitality Desk*
- 8.9.2. Segmentación de los espacios de atención
- 8.9.3. Gestión de las incidencias especiales

8.10. Montaje y desmontaje del evento
- 8.10.1. Cálculo del *Timing* y personal para el montaje
- 8.10.2. Necesidades de la logística del montaje
- 8.10.3. La Logística del desmontaje del evento

## **Módulo 9.** El Patrocinio de los Eventos

9.1. Planificación y estratégica del Patrocinio: Elección del *Target Group*
- 9.1.1. Aspectos a analizar del sector a patrocinar
- 9.1.2. Selección de los mejores patrocinadores
- 9.1.3. Lo que se va a patrocinar y causas del patrocinio

9.2. Políticas del Sector. Código deontológico. *Compliance*
- 9.2.1. Código deontológico de cada sector
- 9.2.2. La gestión de los datos de los Patrocinadores
- 9.2.3. Los departamentos de *Compliance* y su importancia

9.3. Generación del dossier de patrocinio. Presentación
- 9.3.1. Presentación
- 9.3.2. Identificación
- 9.3.3. Objetivos

9.4. Generación del dossier de patrocinio. Datos Técnicos
- 9.4.1. Identificación de respaldos y avales
- 9.4.2. Datos históricos
- 9.4.3. Posibilidades de patrocinio

9.5. Gestión de precios de venta
- 9.5.1. Calcular los precios de venta de patrocinios
- 9.5.2. Venta individual por concepto
- 9.5.3. Venta grupal de diferentes patrocinios

9.6. Planos y ubicaciones de la zonas de exposición
- 9.6.1. Realización del Mapa de Stands
- 9.6.2. Qué se debe reflejar
- 9.6.3. Flujo de tránsito de los asistentes

9.7. Planificación zona de exposición
- 9.7.1. Visualización
- 9.7.2. Notoriedad
- 9.7.3. Equidad en función del volumen

9.8. Políticas de comercialización
- 9.8.1. Dónde vender patrocinio
- 9.8.2. Cómo vender patrocinio
- 9.8.3. Plazos de pago y penalizaciones

9.9. Gestión y seguimiento venta patrocinio
- 9.9.1. Realización y previsión de patrocinio
- 9.9.2. Estudio de viabilidad
- 9.9.3. Consecución objetivos o replanteamiento

9.10. Fidelización del patrocinio
- 9.10.1. Acciones para fidelización de patrocinadores
- 9.10.2. Servicios a aportar
- 9.10.3. Mejoras o innovaciones

## **Módulo 10.** Digitalización de los Eventos; Desarrollo de un Evento digital

10.1. La Era Covid – 19 en los Eventos
- 10.1.1. Aspectos importantes a conocer
- 10.1.2. Seguimiento constante. Normas sanitarias gubernamentales
- 10.1.3. *Timing* para tomar decisiones

10.2. Planificación evento digital. Escaleta
- 10.2.1. Creación de la escaleta
- 10.2.2. Elementos a tener en cuenta en la escaleta
- 10.2.3. Aspectos a reflejar en la escaleta. Prioridades

10.3. Elección de proveedores
- 10.3.1. Elección del *Partner* tecnológico
- 10.3.2. Requisitos a solicitar al proveedor
- 10.3.3. Elección de proveedores. Factor Precio vs. Factor Valor. Experiencia

10.4. Gestión de redes e internet
- 10.4.1. Aspectos a tener en cuenta de la gestión de redes
- 10.4.2. Contratación de servicios de internet
- 10.4.3. Pruebas de esfuerzo y de saturación de las redes

10.5. Objetivos de alcance. Audiencia
- 10.5.1. Determinar la audiencia a la que se quiere llegar
- 10.5.2. Retransmisión en otros idiomas
- 10.5.3. Salas a retransmitir

10.6. Interacción de los asistentes. Votación
- 10.6.1. Realización del sistema de interacción
- 10.6.2. Elementos a tener en cuenta en la interacción de los asistentes
- 10.6.3. Formas y procedimientos para desarrollar la interacción

10.7. Videos introducción. *Kyrons*. Música
- 10.7.1. *Kyrons*
- 10.7.2. Importancia de las Introducciones
- 10.7.3. Recursos a tener en cuenta

10.8. Coordinación presencial y digital. Ponentes in situ y en remoto
- 10.8.1. Contacto con los ponentes
- 10.8.2. Entrega del programa de acción a los ponentes
- 10.8.3. *Timing* y organización ponentes. Normas a seguir

10.9. Generación de platós virtuales
- 10.9.1. Croma
- 10.9.2. Trasera
- 10.9.3. Pantalla de *Leds*

10.10. Regidoría del evento virtual e híbrido
- 10.10.1. Seguimiento del evento a través de la regidoría
- 10.10.2. Escaleta y orden de la retransmisión
- 10.10.3. Resolución de incidencias del directo

*Esta titulación universitaria representa la propuesta académica más actual del mercado y te garantizará una actualización inmediata y rigurosa"*

04

# Objetivos docentes

Este programa universitario de TECH tiene como finalidad potenciar la capacidad de los profesionales del sector para liderar proyectos innovadores en el ámbito de los Eventos. A través de esta titulación universitaria, adquirirán habilidades estratégicas para estructurar propuestas creativas, gestionar recursos con eficiencia, integrar soluciones digitales y fortalecer el impacto comunicativo de cada encuentro. Además, consolidarán conocimientos clave sobre producción, narrativa experiencial y posicionamiento de marca, lo que les permitirá diseñar Eventos memorables, adaptados a los desafíos y exigencias del mercado actual.

*Estarás preparado para liderar proyectos de Eventos de gran escala con una visión estratégica e innovadora"*

## Objetivos generales

- Desarrollar conocimientos avanzados en planificación y ejecución de Eventos, comprendiendo su impacto en la economía y su evolución en la era post - COVID
- Identificar las diferencias y características de congresos, convenciones e incentivos, optimizando su organización y estructura
- Implementar estrategias de comercialización de destinos, analizando sus fortalezas, amenazas y ventajas competitivas
- Diseñar experiencias inmersivas en Eventos culturales y musicales, integrando las tendencias más actuales del sector
- Evaluar el papel de los *Convention Bureau* en la promoción de ciudades como destinos de Eventos, estableciendo vínculos entre los sectores público y privado
- Aplicar técnicas de gestión financiera y patrocinio en la organización de ferias y exposiciones comerciales para maximizar la rentabilidad
- Integrar herramientas digitales en la planificación y gestión de Eventos, optimizando su alcance y personalización
- Diseñar estrategias de marketing experiencial y digitalización de Eventos para generar impacto en audiencias globales

*Aplicarás tecnologías innovadoras en la Organización de Eventos para transformar la experiencia de los asistentes y maximizar su impacto"*

## Objetivos específicos

### Módulo 1. La Industria de los Eventos y el Turismo de Negocios

- Analizar el impacto económico del sector MICE y su evolución tras la pandemia
- Comprender las diferencias entre congresos, convenciones e incentivos y sus aplicaciones estratégicas

### Módulo 2. Diseño de los Eventos

- Implementar tendencias en la puesta en escena de Eventos culturales y musicales
- Aplicar estrategias de marketing experiencial para potenciar la conexión con el público

### Módulo 3. Planificación de los Eventos

- Coordinar el *timing*, espacios y ponentes para garantizar una ejecución eficiente y ordenada del evento
- Implementar un plan logístico y de seguridad que asegure el acceso, movilidad y bienestar de los asistentes

### Módulo 4. La Creación de las Candidaturas del Evento

- Evaluar el destino seleccionado considerando su infraestructura, accesibilidad, oferta cultural y capacidad para albergar el evento
- Identificar las infraestructuras disponibles en transporte, alojamiento y espacios para asegurar la viabilidad del evento

### Módulo 5. Dirección de Finanzas

- Elaborar y gestionar un presupuesto completo del evento que contemple ingresos, gastos, contingencias y beneficios
- Analizar la viabilidad económica mediante herramientas como el *Cash Flow*, la cuenta de explotación y el ROI

### Módulo 6. Estrategias de Dirección en Marketing y Comunicación

- Diseñar estrategias de comunicación integradas que alineen el propósito de marca, sostenibilidad y comportamiento del consumidor
- Desarrollar e implementar un plan de comunicación eficaz, adaptado a entornos globales y multicanal, con seguimiento de resultados

### Módulo 7. Dirección de Marketing y Digitalización de los Eventos

- Aplicar herramientas y estrategias digitales para optimizar la comunicación, segmentación y reputación de Eventos en entornos online
- Desarrollar campañas y acciones de marketing digital basadas en análisis de datos, benchmarking y gestión de redes sociales

### Módulo 8. Dirección de Operaciones y Logística de los Eventos

- Planificar y coordinar la operativa y logística general del evento, incluyendo montaje, accesos, transporte y atención al asistente
- Gestionar eficientemente los recursos humanos, proveedores e invitados VIP, garantizando sostenibilidad, accesibilidad y calidad del servicio

### Módulo 9. El Patrocinio de los Eventos

- Diseñar y gestionar estrategias de patrocinio que incluyan la selección del target, elaboración del dossier y fijación de precios
- Establecer políticas de captación, seguimiento y fidelización de patrocinadores, respetando la normativa y el *compliance* sectorial

### Módulo 10. Digitalización de los Eventos; Desarrollo de un Evento digital

- Planificar y gestionar la transición de Eventos presenciales a digitales o híbridos, asegurando la correcta elección de proveedores y tecnología
- Establecer estrategias de interacción, alcance y coordinación entre ponentes y asistentes, garantizando una experiencia digital fluida y efectiva

05

# Salidas profesionales

Esta titulación universitaria de TECH representa una oportunidad única para profesionales que buscan especializarse en la Organización de Eventos. A través de un enfoque estratégico, operativo y digital, los egresados adquirirán habilidades avanzadas para liderar la planificación y ejecución de congresos, ferias, convenciones y Eventos culturales o deportivos. Al mismo tiempo, el alumnado obtendrá competencias avanzadas para gestionar la comunicación y las relaciones públicas en Eventos de gran escala, coordinando equipos multidisciplinarios y asegurando una experiencia óptima para los asistentes.

*Planificarás y gestionarás Eventos de alto impacto, aplicando estrategias innovadoras que generen experiencias memorables”*

### Perfil del egresado

El egresado de este Máster Título Propio será un profesional altamente cualificado para diseñar, gestionar y comercializar Eventos con un enfoque integral. De hecho, dominará la planificación estratégica, la logística operativa y las herramientas digitales que optimizan la experiencia del asistente. Además, comprenderá las tendencias actuales del mercado MICE, las estrategias de patrocinio y la gestión financiera de Eventos. Con una sólida visión global, será capaz de coordinar Eventos híbridos y digitales, promoviendo experiencias personalizadas y sostenibles. También estará preparado para liderar equipos multidisciplinarios, gestionar la comercialización de destinos y garantizar la rentabilidad de cualquier Evento.

*Podrás dirigir proyectos en el sector de los Eventos con un enfoque estratégico y tecnológico que optimizará su impacto y rentabilidad.*

- **Gestión de Eventos Corporativos y MICE:** diseñar y ejecutar congresos, ferias y convenciones alineadas con las necesidades de empresas e instituciones
- **Dirección Estratégica de Eventos:** desarrollar estrategias de marketing, patrocinio y comercialización de Eventos a nivel nacional e internacional
- **Optimización de Experiencias Asistenciales:** aplicar tecnologías digitales e innovaciones en el diseño de experiencias inmersivas para potenciar la participación en Eventos
- **Liderazgo y Coordinación de Equipos:** dirigir equipos multidisciplinarios en la producción y ejecución de Eventos de gran magnitud

Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Director de Eventos Corporativos y MICE:** responsable de la planificación y ejecución de congresos, convenciones y ferias internacionales para empresas y organizaciones.
2. **Gestor de Patrocinios y Alianzas Estratégicas:** encargado de establecer acuerdos de patrocinio y financiamiento para Eventos, maximizando su rentabilidad.
3. **Consultor en Digitalización y Eventos Híbridos:** dedicado a la implementación de tecnologías digitales para mejorar la experiencia del asistente y la transmisión de Eventos online.
4. **Gerente de Comercialización de Destinos para Eventos:** responsable de posicionar ciudades y espacios en el mercado MICE, colaborando con *Convention Bureau* y operadores turísticos.
5. **Coordinador de Operaciones y Logística de Eventos:** gestor de transporte, accesos, montaje y desmontaje de infraestructuras para garantizar la operatividad del Evento.
6. **Especialista en Marketing y Comunicación para Eventos:** encargado de diseñar estrategias de promoción, *branding* y redes sociales para maximizar el alcance y *engagement* de los Eventos.
7. **Productor de Eventos Musicales y Culturales:** responsable de la organización de conciertos, festivales y exposiciones, integrando las tendencias más innovadoras del sector.
8. **Gestor de Sostenibilidad en Eventos:** líder en la implementación de estrategias eco-*friendly*, optimización de recursos y reducción de huella ambiental en Eventos de gran escala.
9. **Supervisor de Seguridad y Protocolo en Eventos:** encargado de la planificación de medidas de seguridad, control de accesos y protocolos para Eventos de alto nivel.

06

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los ***case studies*** con el ***Relearning***, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

*TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

*En TECH NO tendrás clases en directo (a las que luego nunca puedes asistir)"*

## Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

## *Case studies* o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.

## Método *Relearning*

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*

## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.

> *La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

**La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:**

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*

**Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:**

### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

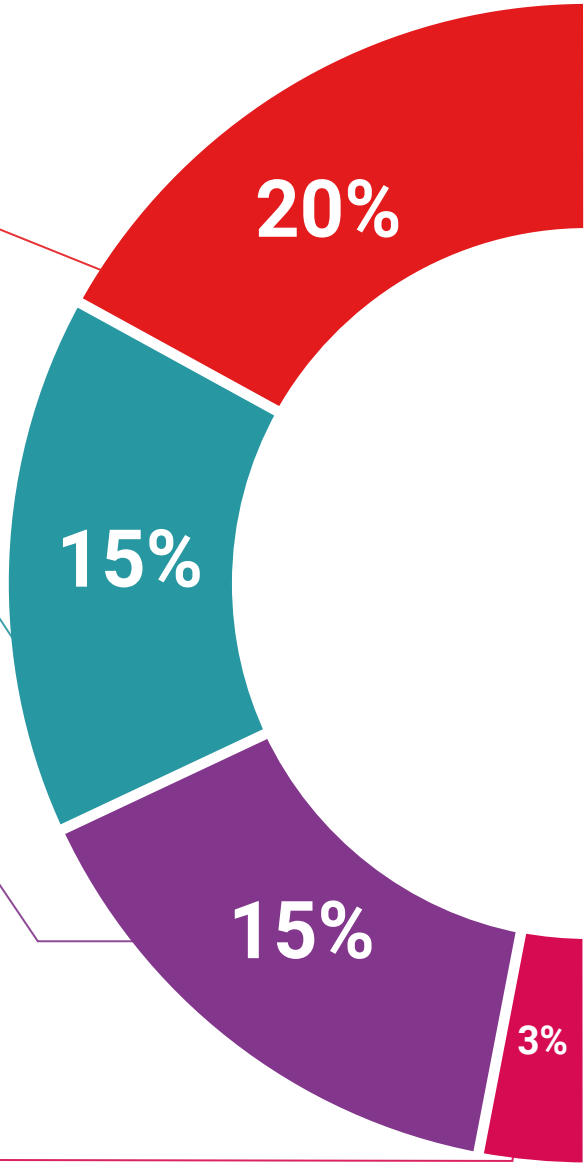
### Resúmenes interactivos

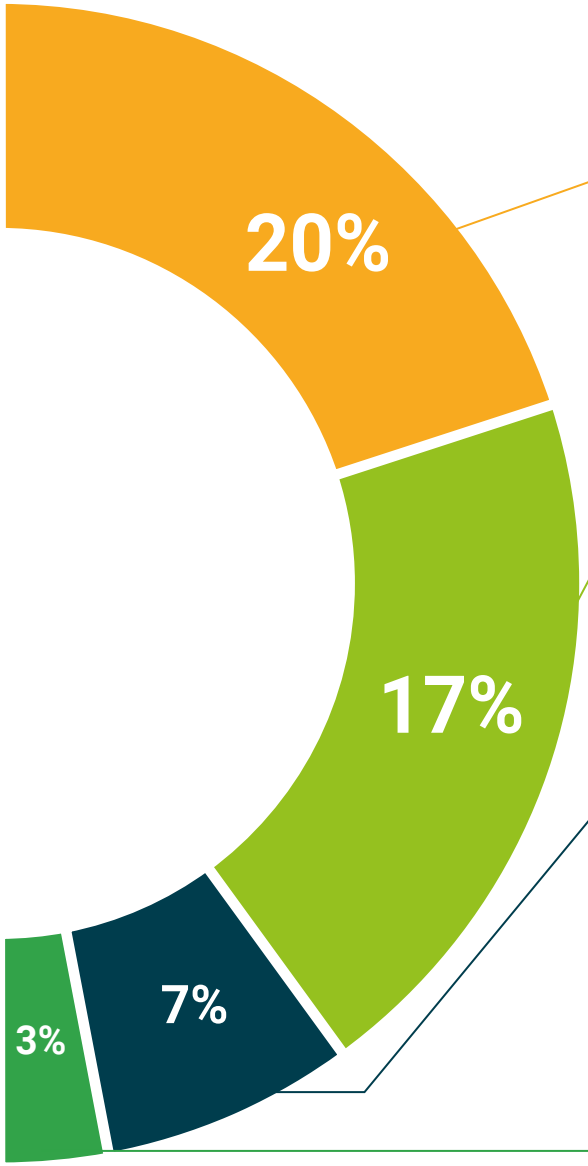
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.






***Case Studies***

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

**Testing & Retesting**

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

**Clases magistrales**

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

**Guías rápidas de actuación**

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

07

# Cuadro docente

TECH ha diseñado un programa universitario exclusivo con contenido cuidadosamente seleccionado por expertos en Organización de Eventos, quienes actualmente desempeñan con éxito su labor profesional y cuentan con una amplia trayectoria tanto en el ámbito empresarial como en el académico. De hecho, esta combinación de experiencia y conocimiento otorga al Máster Título Propio una identidad única, respaldada por contenidos de alta calidad y casos prácticos actualizados que enriquecen la capacitación.

*Estarás asesorado en todo momento por el equipo docente, conformado por auténticos especialistas en Organización de Eventos”*

## Dirección

### D. Gil Tomas, Tommy

- Fundador y Director General de Atelier MICE
- Asesor de Gestión de Proyectos para la Conferencia Mundial de Educación Superior de la UNESCO
- Director de Desarrollo de Creativialab SL
- Director de Barcelona Congres Medic SL
- Máster en Dirección de Marketing
- Máster en Marketing Farmacéutico por ISM-ESIC
- Diplomado en Derecho Tributario por ESINE Centro Superior de Estudios Técnicos Empresariales

## Profesores

### Dr. Perelló Sobrepere, Marc

- Director del Área Digital y de Estrategia en Creativialab S.L
- Dircom y responsable del Área de Comunicación y Marketing en Avantia Group
- Dircom y responsable del Área de Comunicación y Marketing en Managing Incompetence
- Doctor acreditado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Ramon Llull
- Máster en Humanidades y Ciencias Sociales por la Universidad CEU Abat Oliba
- Grado en Periodismo por la Universidad CEU Abat Oliba
- Grado en Publicidad y RRPP por la Universidad CEU Abat Oliba

08

# Titulación

El Máster Título Propio en Organización de Eventos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster en Organización de Eventos** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (***boletín oficial***). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

TECH es miembro de la **Economics, Business and Enterprise Association (EBEA)**, una entidad de prestigio dedicada a impulsar la excelencia profesional en ciencias empresariales. Esta vinculación fortalece su compromiso con la excelencia académica en el ámbito empresarial.

Aval/Membresía

Título: **Máster Título Propio en Organización de Eventos**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**

tech global university

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

**Máster Título Propio en Organización de Eventos**

Se trata de un título propio de 1.800 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

Máster Título Propio en Organización de Eventos

Distribución General del Plan de Estudios

| Tipo de materia | Créditos ECTS |
|---|---|
| Obligatoria (OB) | 60 |
| Optativa (OP) | 0 |
| Prácticas Externas (PR) | 0 |
| Trabajo Fin de Máster (TFM) | 0 |
| | Total 60 |

Distribución General del Plan de Estudios

| Curso | Materia | ECTS | Carácter |
|---|---|---|---|
| 1º | La Industria de los Eventos y el Turismo de Negocios | 6 | OB |
| 1º | Diseño de los Eventos | 6 | OB |
| 1º | Planificación de los Eventos | 6 | OB |
| 1º | La Creación de las Candidaturas del Evento | 6 | OB |
| 1º | Dirección de Finanzas | 6 | OB |
| 1º | Estrategias de Dirección en Marketing y Comunicación | 6 | OB |
| 1º | Dirección de Marketing y Digitalización de los Eventos | 6 | OB |
| 1º | Dirección de Operaciones y Logística de los Eventos | 6 | OB |
| 1º | El Patrocinio de los Eventos | 6 | OB |
| 1º | Digitalización de los Eventos; Desarrollo de un Evento digital | 6 | OB |

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech global university

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

# Máster Título Propio
## Organización de Eventos

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

# Máster Título Propio

## Organización de Eventos

Aval/Membresía

ebea

Economics, Business
and Enterprise Association

tech global university