

<p><b>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO</b> Organización y Gestión de Eventos Sociales</p>	<p><b>Créditos ECTS</b> 10</p>
<p><b>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios</b>  Formación obligatoria, 2º</p>	<p><b>Lengua en la que se impartirá</b> Euskera, castellano, inglés</p>
<p><b>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</b></p> <p><b>COMPETENCIAS BÁSICAS:</b></p> <p><b>CB1</b> - 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.</p> <p><b>CB2</b> - 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.</p> <p><b>CB3</b> - 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.</p> <p><b>COMPETENCIAS GENERALES:</b></p> <p><b>CG6</b> - Colaboración virtual: Trabajar de forma colaborativa y constructiva en entornos virtuales - tanto de su propio contexto como de otros correspondientes a culturas diferentes-, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b></p> <p><b>CE2.</b> Identificar, gestionar y aplicar los principios, normativas y legislación existentes sobre el uso de tecnologías digitales en sus contextos diarios (sociales, familiares, económicos, educativos, laborales...) con el fin de evitar -o, cuando menos, minimizar- las consecuencias negativas de dicho uso tanto a las personas como a la comunidad.</p> <p><b>CE5.</b> Utilizar y dominar la oratoria, la argumentación, el lenguaje corporal y otros medios, herramientas y soportes para comunicar, (in)formar y divulgar conocimientos de manera efectiva</p> <p><b>CE8.</b> Diseñar y desarrollar propuestas y proyectos en el contexto de la sociedad digital - caracterizada por: automatización, robotización, inteligencia artificial, realidad virtual, realidad aumentada, procesos ciberfísicos, cyborgs...- identificando y valorando la influencia y/o consecuencias de su progresiva extensión, orientándose a mejorar la igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo.</p> <p><b>CE9.</b> Diseñar y desarrollar propuestas y proyectos en relación con temáticas humanitarias, ambientales, territoriales y geopolíticas, identificando y analizando las principales situaciones y</p>	

problemáticas que en dichos ámbitos se presentan en el mundo globalizado actual, a la par que valoran sus repercusiones -tanto locales como globales- en cuanto a igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo.

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

- Trabajar de forma colaborativa y constructiva con entornos locales y globales para identificar y gestionar interacciones posibles.
- Identificar, gestionar y aplicar la legislación existente sobre el uso de tecnologías digitales a la hora de comunicar para evitar consecuencias negativas en los individuos y la sociedad.
- Utilizar medios, herramientas y soportes digitales para comunicar, (in)formar y divulgar los conocimientos adquiridos con el fin de mejorar la comprensión y el desarrollo de las sociedades actuales.
- Diseñar, desarrollar y prototipar propuestas en relación con temáticas humanitarias para mejorar la igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo.
- Diseñar, desarrollar y prototipar propuestas en el contexto de la sociedad digital para mejorar la igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo.

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

ME1. Lección magistral  
ME4. Aprendizaje cooperativo  
ME5. Aprendizaje basado en retos  
ME6. Aprendizaje basado en proyectos  
ME8. Investigación-acción  
ME 9. Design Thinking

### Actividades formativas

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

Actividades presenciales (75 horas, 30 %):

- AP2. Desarrollo, redacción y presentación de trabajos grupales - 25 horas
- AP5. Workshops orientados a la adquisición de competencias - 20 Horas.
- AP17. Participación en debates - 30 horas

Actividades no presenciales (175 horas, 70 %):

- ANP1. Estudio y trabajo autónomo 25 Horas
- ANP2. Estudio y trabajo en grupo 150 Horas

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

### **SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN**

EV1. Trabajos en grupo: 40%.

EV3. Exposiciones y presentaciones: 40%.

EV5. Asistencia y participación activa en las actividades formativas: 10%.

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

### **Breve resumen de contenidos**

- Patrocinio y gestión financiera de eventos
- Organización de eventos y protocolo
- Planes de marketing y acciones de comunicación