
FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la asignatura

Código	
Nombre	Diseño de espacios para eventos
Curso	Tercero
Semestre	Primero
Titulación	Grado en Protocolo y organización de eventos
Materia	Mixta
Carácter	Obligatoria
Créditos ECTS	Optativa
Lengua en la que se imparte	Castellano
Curso académico	2018 -19

Datos del profesorado

Responsable de Asignatura	Arancha Romeo Gallego
Condición Académica	Grado superior Diseño de Interiores / Grado Medio Dibujo Publicitario (actual "Diseño Gráfico")
Tipo de profesorado/Perfil Docente	Artístico / Técnico
Correo electrónico	arancha.romeo@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	
Tutorías	

DESCRIPCIÓN Y CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque I - Elementos imprescindibles en el diseño de espacios para eventos

Tema 1 – Espacios para eventos: Conceptos generales

- 1.1. Análisis del espacio (interiores / exteriores).
 - Tipos y características de montaje en la organización de eventos.
 - Necesidades y recursos técnicos.
 - Gestión y distribución del espacio.
 - Normativas (aforo, PMR, evacuación,...).
- 1.2. Escenografía, decoración y ambientación de eventos.
 - Dirección artística y recursos escénicos.
 - Interpretación creativa del espacio: luz, color y composición.
 - Instalaciones y construcciones efímeras.
 - Materiales. Estructuras. Iluminación.
 - Tecnología audiovisual y efectos especiales

Tema 2 – Grafismo para eventos

- 2.1. Imagen del evento: el evento “marca”.
 - Herramientas de comunicación: aplicaciones de la imagen del evento.
 - Materiales promocionales de gran formato.
 - Elementos informativos / Señalización.
 - Materiales Audiovisuales.

Bloque II - Tecnología y aplicaciones para diseño de espacios

Tema 3 – Tecnología para proyectar y diseñar espacios

- 3.1. Introducción a CAD (Diseño asistido por ordenador).
 - Conceptos básicos de dibujo técnico, vistas y perspectiva.
 - Medición y planificación de espacios (planos de distribución y circulación).
 - Planos técnicos (montaje, detalles, vistas).
 - Software (gratuito): Sketchup, TinkerCad.
- 3.2. Diseño vectorial / Infografía 2D.
 - Diseño gráfico vectorial básico (Adobe Illustrator / Inkscape).
 - Técnicas de fotomontaje para infografías 2D.
 - Retoque digital de planos técnicos para presentaciones.
 - Contenidos gráficos multiplataforma.
- 3.3. Introducción a Realidad virtual / 3D.
 - Representación de volúmenes en 3D.
 - Representación de espacios 360º (realidad virtual).

COMPETENCIAS

Competencias Generales

CG2 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes referidos al protocolo y la organización de eventos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética	
CG4 - Desarrollar las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía en el ámbito del protocolo y la organización de actos.	
CG5 - Capacidad de creatividad e innovación en el ámbito del protocolo y la organización de eventos.	
CG6: Saber analizar el contexto donde se desarrollan los eventos y las estrategias de comunicación corporativa.	
CG7: Capacidad para comunicarse con claridad y coherencia en español, de forma oral y escrita en general, y su adaptación profesional al sector del protocolo y la organización de eventos.	
CG8: Manejar la lengua inglesa (con un nivel B2 según los criterios establecidos por el MCER), de forma oral y escrita en general, y su adaptación profesional al sector del protocolo y la organización de eventos.	

Competencias Específicas

CE3 - Saber diseñar, producir y gestionar proyectos de eventos.	
CE4 Capacidad y habilidad para dirigir técnica y artísticamente la puesta en escena de un evento.	
CE6 - Saber utilizar las nuevas tecnologías y las herramientas informáticas que ayudan en la organización de los eventos, con especial atención a los elementos multimedia.	
CE7 - Desarrollar la capacidad para redactar textos, programas, presupuestos, guiones y todo tipo de documentos necesarios para la organización de un evento.	
CE8 - Aplicar la metodología utilizada en la organización de eventos sirviéndose de las técnicas y herramientas disponibles.	
CE10 - Demostrar el uso profesional de las tecnologías y técnicas comunicativas para procesar, elaborar y transmitir información relativa al protocolo y a la organización de eventos.	
CE12 - Conocer los elementos que configuran la arquitectura de los eventos y ser capaz de plantear y llevar a cabo proyectos escenográficos.	
CE13 - Aprender y aplicar las normas y principios de responsabilidad social corporativa en la organización de actos.	

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Capacidad para asimilar los conocimientos que estructuran la organización de eventos y el protocolo a partir del contexto en que se generan y se ejecutan.
- Capacidad para conocer el contexto empresarial de la **industria de los eventos** y disponer de un enfoque de conjunto para su organización, atendiendo a criterios económicos y financieros.
- Capacidad para **diseñar y ejecutar actos** con un grado medio de dificultad.
- Capacidad para desarrollar técnica y artísticamente la **puesta en escena de un evento**.
- Capacidad para saber **cómo utilizar las nuevas tecnologías y las herramientas informáticas que ayudan en la organización de los eventos**, con especial atención a los elementos multimedia.
- Capacidad para aplicar la metodología utilizada en la organización de eventos sirviéndose de las técnicas y herramientas disponibles.
- Capacidad para utilizar los conocimientos de disciplinas afines como **el marketing, la publicidad y las relaciones públicas** que puedan ser de utilidad en la organización de eventos.
- Capacidad para aplicar las normas y principios de **responsabilidad social corporativa** en la organización de actos.
- Capacidad para entender las **diferentes tipologías** en la organización de actos según su carácter, filosofía, objetivos y públicos.
- Capacidad para comprender con sentido crítico el ámbito en el que tienen lugar los eventos así como las **estrategias de comunicación** utilizadas para su difusión.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Horas	% Presencialidad
Clases expositivas	32	100
Clases prácticas y trabajos	53	100
Tutoría y seguimiento	12	100
Evaluación	3	100
Trabajo Autónomo del alumno	50	0
	150	

METODOLOGÍAS DOCENTES

Metodología
Método expositivo
Aprendizaje basado en la experiencia
Aprendizaje basado en cooperación
Metodología por proyectos
Resolución de problemas
Tutoría presencial y/o virtual (individual y/o grupal)

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Sistemas de Evaluación	Ponderación mínima (%)	Ponderación máxima (%)
Asistencia y participación activa en el aula	10	10
Evaluación de trabajos y prácticas	60	60
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	30	30

La evaluación de la asignatura por un lado será continua en el sentido de observar el esfuerzo e interés que muestra cada alumno día a día, comprobando el aprovechamiento individual que hacen del curso y la asimilación de conocimientos; y por otro lado será puntual con ejercicios y pruebas concretas, tanto teóricas como prácticas.

La ponderación estimada entre la teoría y la práctica de este módulo es de un 30% para la teoría, un 60% para la práctica, y un 10% para actitudinal.

A efectos de evaluar y establecer unas calificaciones para cada alumno, se realizarán varias Pruebas Prácticas (a evaluar como elementos de un mismo proyecto), y una sola Prueba Objetiva final (teórica).

Prueba Objetiva

La Prueba Objetiva (teoría) se realizará el último día y los alumnos dispondrán de una hora para su realización, con la intención de utilizar la media hora siguiente para corregir el examen en grupo y que sirva esta actividad como aclaración de dudas y repaso final de la asignatura.

El examen teórico se compone de preguntas de tipo conocimiento, comprensión y aplicación. Serán preguntas tipo test (con 4 respuestas posibles, de las cuales, solo una es la correcta) y del tipo relación de conceptos.

Prueba Práctica

La evaluación práctica se llevará a cabo sobre varios ejercicios representativos de los temas fundamentales de la asignatura que irán haciendo durante el curso. La intención es que los alumnos vayan realizando distintos ejercicios prácticos relativos a la teoría explicada de manera aislada pero sobre una misma temática, de tal manera que al final del curso conformen un proyecto global de un evento de complejidad media. Los alumnos deberán entregar su proyecto en formato digital (siguiendo las especificaciones e instrucciones explicadas al comienzo de la asignatura). Esta prueba se considera superada con una calificación decimal de 5.

Prueba Actitudinal

Se tendrá en cuenta distintos conceptos para la evaluación de la actitud del alumnado durante las clases: la puntualidad, el respeto y consideración con los compañeros y hacia la formadora, la disposición a la hora de realizar las actividades propuestas, y su entrega a tiempo, y la colaboración y participación en clase.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

- Guilera Agüera, Llorenç (2011): **Anatomía de la creatividad**. Sabadell, Fundit – Escola Superior de Disseny ESDi.
- “Manual de Normas para el montaje de eventos.pdf” (Madrid Destino)

(*) Todos los libros están en formato electrónico (pdf, issuu, epub, slideshare,...)

Recursos web de utilidad

- Eventos magazine - Guía de Espacios 2018 - <https://issuu.com/grupoeventoplus/docs/guiadeespacios2018>
- Producción y recursos escénicos - Innomedia Eventos - <http://innomediaeventos.es/produccion-y-recursos-escenicos/>
- Ingeniería para el espectáculo - <http://www.guil.es/home.php>
- Recursos cnice (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte) - w3.cnice.mec.es

RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

- a. La asistencia a clase es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
- b. Las clases comienzan y terminan a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
- c. Está prohibido comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- d. Está terminantemente prohibido hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- e. Honestidad académica. El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar "sin mala intención". Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El 'olvido' de una referencia será considerado plagio.
- f. Integridad Académica. La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
- g. Faltas de ortografía. En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.