

FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la asignatura

Código	
Nombre	Publicidad aplicada
Curso	Tercero
Semestre	Primero
Titulación	Grado en Protocolo y organización de eventos
Materia	Comunicación
Carácter	Obligatoria
Créditos ECTS	3
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

la estrategia publicitaria en un acto: target, objetivos, posicionamiento, presupuesto y calendario

La estrategia creativa en un acto: la idea

Procedimientos para crear atención, emotividad y espectáculo.

La estrategia de medios en un acto

COMPETENCIAS

Competencias Generales

CG3 - Saber elaborar, defender argumentos y resolver problemas en el ámbito del protocolo y la organización de eventos.	
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.	

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.	
CE7 - Desarrollar la capacidad para redactar textos, programas, presupuestos, guiones y todo tipo de documentos necesarios para la organización de un evento.	
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.	

CE11 - Conocer y saber 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.	
CE17 - Conocer e interpretar los procesos psicológicos básicos imbricados en la comunicación para aplicarlos en su labor profesional.	
CE18 - Conocer los fundamentos de la comunicación vinculados al ejercicio profesional del protocolo y la organización de eventos.	

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Las asignaturas buscan similar los conocimientos que estructuran la organización de eventos y el protocolo a partir del contexto en que se generan y se ejecutan. 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. Saber diseñar y ejecutar actos con un grado medio de dificultad. Aprender a desarrollar técnica y artísticamente la puesta en escena de un evento. Saber utilizar las nuevas tecnologías y las herramientas informáticas que ayudan en la organización de los eventos, con especial atención a los elementos multimedia. Desarrollar la capacidad para redactar textos, programas, presupuestos, guiones y todo tipo de documentos necesarios para la organización de un evento. Aplicar la metodología utilizada en la organización de eventos sirviéndose de las técnicas y herramientas disponibles. Adquirir la responsabilidad en la dirección del gabinete de una entidad pública o privada

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Horas	% Presencialidad
Clases expositivas	16	100
Clases prácticas y trabajos	25	100
Tutoría y seguimiento	6	100
Evaluación	3	100
Trabajo Autónomo del alumno	25	0
	75	

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	30	30
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	60	60

La evaluación de la asignatura por un lado será continúa 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 60% para la teoría, un 30% 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.

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 será tipo test, constará de 20 ítems, de tipo conocimiento, comprensión y aplicación, y todos los ítems serán de selección múltiple, con 4 respuestas posibles, de las cuales, solo una es la correcta.

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 bloque II. 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) y exponerlo con una breve presentación multimedia en clase. 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

Ferrell, O. C. y Michael D. Hartline (2012): Estrategia de marketing. Cengage Learning Editores, S.A.

Merodio, Juan (2014): Marketing en redes sociales. Licencia Creative Commons.

Del Santo, Oscar y Álvarez, Daniel (2012): Marketing de atracción. Licencia Creative Commons 3.0

REIMERS, GERARDO (2015): Pequeño diccionario del Diseñador. Licencia Creative Commons.

Guilera Agüera, Llorenç (2011): Anatomía de la creatividad. Sabadell, Fundit – Escola Superior de Disseny ESDi.

Manuales, guías, revistas

“DESIGN THINKING” - BBVA Innovation Center

“Manual para la creación de eventos musicales” - Poliedro (2014)

“Actividades clave en los eventos profesionales” - ticketea ebook

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

Recursos web de utilidad

<https://www.creativosonline.org/blog/>

<http://www.freepik.es/>

<http://www.canariascreativa.com>

<https://iabspain.es/>

INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) - <https://intef.es/recursos-educativos/>

<http://pro.ticketea.com/todas-las-guias/>

RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

- 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.
- 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.
- Está prohibido comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- Está terminantemente prohibido hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- 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.
- 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.
- 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.