



UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

GUÍA DOCENTE

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

MODALIDAD A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO 2022/2023



DATOS DE LA ASIGNATURA

Código de la asignatura	F2C3G02002
Asignatura	Creatividad e innovación
Curso	Primero
Semestre	Primero
Carácter	Obligatoria
Créditos ECTS	3
Lengua en la que se imparte	Castellano
Modalidad	A Distancia
Materia	Comunicación
Titulación	Grado en Protocolo y Organización de Eventos
Curso académico	2021-2022

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Alberto Luis García García
Perfil Docente	Contratado Doctor
Correo electrónico	alberto.garcia@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	A convenir con el alumnado

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - 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.

CB2 - 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.

CB3 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

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. Además, el alumnado aprenderá las posibilidades que ofrecen las industrias culturales y creativas para monetizar y crear empleo a partir de la creatividad y la innovación.



Para poder entender la trascendencia real de lo que implica el protocolo y la organización de eventos es fundamental conocer el peso de la cultura y lo que significa la cultura y la innovación en el mundo de la publicidad y el transmedia. De hecho, se aportarán ejemplos concretos de herramientas y mercados muy concretos en la actualidad que están modificando las bases sobre las que se organizan los eventos. Para ello, se identificarán las plataformas más influyentes y como se produce el acceso de los usuarios a las mismas. El objetivo es conocerlas para, posteriormente, integrarlas en la organización de eventos.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Concepto de creatividad e innovación
Planificación estratégica y creativa en el diseño
Soluciones técnicas y creativas
El sector de los eventos creativos e innovadores
Industrias Culturales vs. Industrias Creativas
Peso económico de la cultura
Consumo y acceso

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Horas	% Presencialidad
Clases teóricas a distancia	3,75	0
Clases prácticas	22,5	0
Tutoría a distancia	7,5	0
Evaluación	3,75	0
Lectura, interpretación y análisis de materiales docentes, textos y artículos sobre la materia	37,5	0
	75	

PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

Tema	Periodo Temporal
Concepto de creatividad e innovación	Semana 1 a 2
Planificación estratégica y creativa en el diseño. Soluciones técnicas y creativas	Semana 2 a 3
El sector de los eventos creativos e innovadores	Semana 3
Industrias Culturales vs. Industrias Creativas	Semana 1 a 2
Peso económico de la cultura	Semana 2 a 3
Consumo y acceso	Semana 3 a 4
Ejercicios prácticos	Semana 5 a 6



METODOLOGÍAS DOCENTES

Metodología
Método expositivo
Aprendizaje basado en la experiencia
Metodología por proyectos
Aprendizaje basado en cooperación
Tutoría presencial y/o virtual

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Sistemas de Evaluación	Ponderación mínima (%)	Ponderación máxima (%)
Pruebas de evaluación prácticas: trabajo	50	50
Pruebas de evaluación teórico final: Examen/trabajo final	50	50

OBSERVACIONES

El sistema de evaluación en convocatoria ordinaria consistirá en actividades y trabajo/s prácticos, en las que se incluirá al menos una actividad en medios colaborativos, y una prueba de evaluación teórico-práctico.

Importante: Para aprobar la asignatura es necesario superar cada uno de los bloques. Si en el bloque de ejercicios parciales hubiera varios se establecerá la media de todos ellos y si se obtiene como mínimo un 5 se entenderá como aprobado el bloque. De no ser así, el alumno deberá realizar en segunda convocatoria un nuevo ejercicio que el profesor señalará.

Atendiendo a las características específicas de cada grupo el profesor podrá, en las primeras semanas de curso, introducir cambios que considere oportunos comunicándolo al Decanato.

Todas las pruebas teóricas prácticas serán presenciales.

Los estudiantes que participan en programas de movilidad y que cuenten con alguna de las asignaturas de su acuerdo académico como no superadas en destino, o estuvieran calificadas como no presentadas, podrán presentarse en la convocatoria extraordinaria optando al 100% de la calificación siguiendo los criterios de calificación de la guía docente. Tal y como recoge la Normativa de Permanencia, el estudiante tendrá derecho a máximo de dos convocatorias por curso académico.

Sistema de evaluación extraordinaria:

En el caso de no superar la asignatura, la prueba extraordinaria de julio consistirá en el mismo tipo de evaluación, es decir, el alumno tendrá que realizar



las pruebas que tenga pendiente de aprobación, mediante un nuevo bloque de ejercicios o examen.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

BÁSICAS

- BARRIGA, A. (2014); La creatividad en los eventos. Ediciones Protocolo Madrid.
- Nalebuff, B y Ayres, I (2005), ¿Y por qué no? (Gestión del conocimiento). Editorial Empresa Activa

COMPLEMENTARIAS

- Boyd, D y Goldenberg, J (2014). Dentro de la Caja. Edición: Empresa Activa
- Goleman, D (2016). El espíritu creativo. B de Bolsillo.
- (CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998). Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Paidós Transiciones. Barcelona.
- KRAUEL, J.; Diseño de eventos: innovación y creatividad. Leading International Key Services.
- Carrasco, R. I. (2016). Creatividad y marketing: Revisión de teorías, tipos e importancia de la creatividad en el campo del Marketing. *Palermo Business*

RECURSOS WEB DE UTILIDAD

Técnicas de Creatividad para la Innovación:

<https://www.neuronilla.com/desarrolla-creatividad/tecnicas-creatividad/>

Club de creativos: <http://www.clubdecreativos.es/>

Tiempos de cultura. El primer mapa global de industrias culturales y creativas.

Diciembre 2015: <https://ficdc.org/wp-content/uploads/2019/11/CISAC-Cultural Times 2015.pdf>

Repensar las políticas culturales. Creatividad para el desarrollo (2018):

<https://es.unesco.org/creativity/global-report-2018#wrapper-node-16892>

RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

1. [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.

2. [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.
3. [Está prohibido](#) comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
4. [Está terminantemente prohibido](#) hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
5. [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.
6. [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.
7. [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.