



UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

GUÍA DOCENTE

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN PARA EVENTOS

MODALIDAD A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO 2025/2026



DATOS DE LA ASIGNATURA

Código de la asignatura	F2C3G02002
Asignatura	Creatividad e Innovación para Eventos
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	2025-2026

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Víctor Manuel Rodríguez Díaz
Perfil Docente	Licenciado en Derecho y MBA en Protocolo y Organización de Eventos
Correo electrónico	Victor.rodriguez@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	A concretar con la profesora a través del correo electrónico

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

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Horas
Clases teóricas a distancia	3,75
Clases prácticas	22,5
Tutoría a distancia	7,5
Evaluación	3,75
Lectura, interpretación y análisis de materiales docentes, textos y artículos sobre la materia	37,5
	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
Evaluación de trabajos y prácticas	50%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	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 las pruebas de evaluación prácticas se componen de varios ejercicios parciales, 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.

Todas las pruebas teóricas prácticas serán presenciales.

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.

Plagio:

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio.



Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;
- Suspenseo del trabajo;
- Suspenseo de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado y computará como convocatoria agotada al tratarse de una titulación en proceso de extinción, tal y como se recoge en la Normativa de Permanencia de Grado y Máster de la Universidad.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de las convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

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>