



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

**ASIGNATURA: CREATIVIDAD E
INNOVACIÓN PARA LOS EVENTOS**

**TITULACIÓN: GRADO DE PROTOCOLO
Y ORGANIZACIÓN DE EVENTOS**

**MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:
PRESENCIAL**

CURSO ACADÉMICO 2019-2020

ÍNDICE

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO.....	3
REQUISITOS PREVIOS	3
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE.....	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
METODOLOGÍAS	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS	6
SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	6
BIBLIOGRAFÍA	8

RESUMEN

Centro	Facultad de Comunicación		
Titulación	Grado en Protocolo y Organización de Eventos		
Asignatura	Creatividad e innovación para los eventos	Código	F2C1G02002
Materia	Comunicación		
Módulo			
Carácter	Obligatoria		
Curso	Primero		
Semestre	1º		
Créditos ECTS	3		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2019-2020		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Marco León Martín
Correo electrónico	Marco.leon@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828-019-019
Tutorías	Jueves 13:00 a 14.00 horas

BREVE RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura se diseña con el objetivo de dotar al alumnado de este grado, de un primer acercamiento a la creatividad e innovación en el campo de los eventos.

Para ello, y a través de una formación mayoritariamente práctica, se definirán conceptos, tipos de creatividad, herramientas para saber aplicarla al caso concreto, así como el análisis de la diferencia entre crear, mejorar o modificar. Así mismo, a través de ejercicios y prácticas creativas se pretende que el alumnado consiga identificar las innovaciones aplicables al evento y fomentar la personal con el fin de dotar al alumnado de una identidad creativa propia.

REQUISITOS PREVIOS

Para cursar esta asignatura no son necesarios requisitos previos. Sólo es necesaria la curiosidad, implicación e interés por conectar con su capacidad creativa.

COMPETENCIAS

BÁSICAS Y GENERALES

CG3 - Comprender la evolución histórica del mundo moderno con especial hincapié en los hechos culturales, políticos y económicos que lo definen.

CG4 - Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones, tanto a audiencias expertas como no expertas en el ámbito de la comunicación.

CG5 - Comprender la realidad política y los hechos informativos que definen la actualidad.

CG6 - Saber innovar en los métodos de autoaprendizaje y autoevaluación, siguiendo criterios de calidad.

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.

ESPECÍFICAS

CE3 - Capacidad y habilidad para idear, planificar y ejecutar proyectos comunicativos.

CE6 - Demostrar el uso profesional de las tecnologías y técnicas comunicativas para procesar, elaborar y transmitir información, con especial hincapié en los nuevos soportes.

CE13 - Capacidad y habilidad para crear y dirigir técnica y artísticamente la puesta en escena de un evento.

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.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Creatividad e innovación para los eventos

Concepto de creatividad e innovación

Planificación estratégica y creativa en el diseño

Soluciones técnicas y creativas

El sector de los eventos creativos e innovadores

METODOLOGÍAS

Método expositivo. Lección magistral

Estudio individual

Resolución de problemas

Metodología por proyectos

Tutoría presencial (individual y/o grupal)

Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas	16
Visitas a centros de interés	0
Proyectos y trabajos	14
Tutoría y seguimiento	2
Evaluación	4
Trabajo autónomo del alumno	34
Prácticas	3
Talleres	1
Estudios de casos	1

"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Los porcentajes que se aplican a los distintos sistemas de evaluación para la obtención de la nota final de evaluación por el alumno son:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
Asistencia y participación activa	10%
Realización de trabajos y prácticas	60%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	30%

Sistemas de evaluación

- Convocatoria ordinaria

Pruebas de Evaluación Teórico Prácticas (Examen)

Consistirá en un Examen escrito, de base teórica y práctica, en el que el alumno deberá mostrar la suficiente capacidad analítica, crítica y de toma de decisiones, basados en los conocimientos teóricos impartidos y adquiridos, como para considerar que tiene las competencias mínimas necesarias para superar la asignatura, demostrando a su vez que puede aplicarlos en la práctica en el mundo de la organización de eventos.

Se deberá aprobar (con un mínimo de 5) esta prueba para poder aprobar la asignatura y hacer media con el resto de criterios de evaluación.

Trabajo y prácticas (Trabajo)

A comienzos del módulo, se entregará a los alumnos las Pautas de un Trabajo individual a realizar, consistente en la realización de la puesta en escena de un evento.

La empresa deberá ser propuesta al profesor y aprobada por éste para ser válida para la realización del trabajo en cuestión.

La Fecha de entrega del trabajo estará indicada en las Pautas del Trabajo, así como todos los demás requisitos y cuestiones a tener en cuenta para la correcta realización del mismo.

El Trabajo deberá ser entregado en formato digital a través del campus virtual de la universidad y en formato impreso, firmado y con fecha por el alumno.

Se deberá aprobar (con un mínimo de 5) esta prueba para poder aprobar la asignatura y hacer media con el resto de criterios de evaluación.

- Convocatoria Ordinaria

En la Convocatoria Ordinaria el alumno, tal y como se ha indicado, deberá aprobar tanto la parte del Examen teórico-práctico como el Trabajo de la asignatura, para poder realizar la media correspondiente, además de con la parte de Asistencia y Participación Activa (este último apartado se describe más adelante)

- Convocatoria Extraordinaria y siguientes

- ▶ Convocatoria Extraordinaria:

Cuando no se haya superado la asignatura en la Convocatoria Ordinaria se podrá acudir a la Convocatoria Extraordinaria.

A la Convocatoria Extraordinaria se podrá acudir con una sola de las partes suspendidas (Examen y Trabajo) o con ambas, ya que en esta Convocatoria sí se guardarán las notas de las partes aprobadas.

Tanto el Examen como el Trabajo serán distintos a los de las Convocatoria Ordinaria. Por lo tanto, si un Trabajo está suspendido no será posible presentar el mismo con las correcciones necesarias, sino realizar uno completamente nuevo y desde cero, siendo igualmente necesario el visto bueno del profesor respecto a la elección de este nuevo trabajo.

- ▶ Convocatorias Siguietes:

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) en la Convocatoria Extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias de la misma, y en tal caso deberá repetir tanto el Examen como el Trabajo de la asignatura, ya que no se guardarán las calificaciones para los siguientes cursos académicos

Criterios de calificación

El criterio de evaluación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final, deberán aprobarse cada una de las actividades de evaluación realizadas con una calificación igual o superior a 5.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso académico, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:



- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

- Barriga, A. (2010) La creatividad en los eventos. Madrid: Ediciones Protocolo.

Complementaria

- Alfredo, Rodríguez (2011). Eventos 2.0, el futuro ha llegado. En: Revista Protocolo. Actualidad, análisis y tendencias en la organización de eventos, nº 57, 62-65.
- Concepción, Campillo, Araceli, Castelló y Alejandra, Hernández (2011). La estrategia de comunicación 2.0 en los eventos empresariales. En II Congreso de Sociedad Digital. Actas Icono 14, nº 8, pp. 111-126. Disponible en: <http://www.icono14.net/index.php/eventos> [Fecha de consulta 26/02/2013].
- Gloria, Campos García de Quevedo (2013). El proceso de creatividad en los eventos de empresa. En: Compé (Revista científica de Comunicación, Protocolo y Eventos), nº 1, pp. 21-36.
- M^a Asunción, Galmés Cerezo (2010). La Organización de Eventos como herramienta de Comunicación de Marketing. Modelo integrado y experiencial. Tesis Doctoral. Universidad de Málaga. Disponible en: <http://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/356/5/978-84-9747-609-6.pdf>
- Raimond, Torrent (2005): Eventos de empresa. El poder de la comunicación en vivo. Barcelona: Deusto.

Recursos web

- <http://www.clubdecreativos.es/>
- <http://www.energiacreadora.es/ec-3/>

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.