



**UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO**

**GUÍA DOCENTE**

**ASIGNATURA: DISEÑO Y  
TECNOLOGÍA PARA 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 .....	3
RESULTADOS DE APRENDIZAJE .....	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	5
METODOLOGÍAS .....	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	6
SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	6
BIBLIOGRAFÍA .....	9

---

## RESUMEN

---

Centro	Facultad de Comunicación		
Titulación	Grado en Protocolo y Organización de Eventos		
Asignatura	Diseño y tecnología para eventos	Código	F2C1G02023
Materia	Organización y producción de eventos		
Módulo			
Carácter	Obligatoria		
Curso	2º		
Semestre	Segundo		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2019-2020		

---

## DATOS DEL PROFESORADO

---

Responsable de Asignatura	Arancha Romeo Gallego
Correo electrónico	arancha.romeo@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828-019-019
Tutorías	Martes de 13:00 a 14:00 horas

---

## RESUMEN

---

La asignatura pretende, desde un planteamiento teórico-práctico, dotar al alumnado de los conocimientos y habilidades básicas para el diseño integral de cualquier tipo de evento, centrándonos en la producción de material promocional, diseño corporativo y puesta en escena del evento, desarrollando habilidades artísticas y técnicas, haciendo uso de distintas aplicaciones informáticas para proyectar y diseñar eventos.

---

## REQUISITOS PREVIOS

No se requiere requisitos previos para cursar esta asignatura.

Se recomienda buena disposición, interés por el diseño gráfico y la comunicación visual, capacidad de análisis y despertar un espíritu crítico y curioso.

---

## COMPETENCIAS

---

### BÁSICAS Y 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**

**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 - 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 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 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.

---

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

---

### Diseño y tecnología para eventos

Herramientas informáticas al servicio de la organización y producción de eventos.

Presentaciones multimedia aplicadas.

Introducción a Photoshop aplicado.

Internet y diseño web.

Introducción al software para animación.

Streaming.

Tecnologías multimedia.

## METODOLOGÍAS

<b>Metodología</b>
Método expositivo
Aprendizaje basado en la experiencial
Aprendizaje basado en cooperación
Tutoría presencial y/o virtual
Metodología por proyectos

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas	34
Clases prácticas y trabajos	52
Tutoría	10
Evaluación	4
Trabajo autónomo del alumno	50

*"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%

- Convocatoria ordinaria:

A efectos de evaluar y establecer las calificaciones para cada alumno, se realizarán dos Pruebas Prácticas (una de análisis y otra de creación y diseño), y una sola Prueba Objetiva final (examen), además de la evaluación continua en el sentido de observar el esfuerzo e interés que muestra cada alumno día a día.

Para aprobar la asignatura es necesario superar cada apartado de la evaluación con una nota mínima igual a 5.

**Asistencia y participación activa (10%):**

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.

**Realización de trabajos y prácticas (60%):**

- Trabajo Práctico N°1: Radiografía de un evento.
  - Elección de un evento real para analizar su identidad corporativa, plan de medios, diseño de materiales gráficos y puesta en escena.
  - Este trabajo supone el 10% de la nota Práctica.
- Trabajo Práctico N°2 (Final): Diseño y Comunicación visual de un evento.
  - En este trabajo cada alumno desarrollará una propuesta de diseño integral para un evento de creación propia (\*), que quedará reflejada en un dossier profesional.
  - El dossier debe reflejar a nivel maquetación y visual la identidad corporativa y el grafismo diseñado previamente para el evento, y a nivel contenidos, informar y comunicar datos concretos y de interés del propio evento.
  - Los criterios de evaluación son: Diseño gráfico e identidad corporativa del evento; estrategias de Comunicación Digital y Plan de Medios; Diseño y Maquetación profesional del dossier; Habilidades tecnológicas y uso de software específico para diseño y comunicación visual.
  - Este trabajo supone el 90% de la nota Práctica.

(\*) El evento con el que van a trabajar, es el mismo que desarrollan en la asignatura Producción de Eventos. Vamos a trabajar conjuntamente las dos asignaturas, con la intención de que los alumnos tengan una experiencia más real de diseño y producción de eventos.

**Prueba de evaluación teórico-práctica (30%):**

- Prueba Objetiva Final (examen): La Prueba Objetiva, se realizará el último día y los alumnos dispondrán de una hora y media para su realización. El



examen se compone de preguntas de tipo conocimiento, comprensión y aplicación, de tipo test (con 4 respuestas posibles, de las cuales, solo una es la correcta) y de tipo respuesta corta.

- Convocatoria extraordinaria
  - Si un alumno/a no supera la Prueba Teórica (examen) pero si la Prueba Práctica, deberá presentarse en convocatoria extraordinaria sólo al examen teórico.
  - Si un alumno/a supera la Prueba Teórica (examen) pero no supera la Prueba Práctica Final, debido a la complejidad del proyecto realizado durante la asignatura, deberá realizar un proyecto nuevo con las mismas pautas y criterios exigidos en la convocatoria ordinaria.
  - En el caso de que el alumno/a no superara ninguna de las pruebas, (ni examen, ni trabajo práctico, ni actitudinal), deberá presentarse en convocatoria extraordinaria al examen teórico y además realizar un proyecto nuevo con las mismas pautas y criterios exigidos en la convocatoria ordinaria.
  
- ▶ 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.

#### MUY IMPORTANTE:

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 y esto se aplicará a todo lo explicado anteriormente de las distintas Convocatorias.

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

### Complementaria

- ▶ 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.
- ▶ López Guerrero, Marío (2014): Manual de diseño editorial profesional. Imprenta Acuario Evolución Impresa.

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

### Recursos Web De Utilidad

- ▶ <https://www.creativosonline.org/blog/>
- ▶ <http://www.freepik.es/>
- ▶ <https://issuu.com/grupoeventoplus>
- ▶ <http://www.canariascreativa.com>
- ▶ Recursos cnice (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte) - [w3.cnice.mec.es](http://w3.cnice.mec.es)

---

## 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, masticar 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

suspense 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.

**ADENDA A LOS PROYECTOS DOCENTES  
(ADAPTACIÓN DEBIDO AL IMPACTO EN LA DOCENCIA PRESENCIAL DEL COVID-19)**

<b>FACULTAD: COMUNICACIÓN</b>	
<b>TITULACIÓN: GRADO EN PROTOCOLO Y ORGANIZACIÓN DE EVENTOS</b>	
<b>Asignatura: DISEÑO Y TECNOLOGÍA PARA EVENTOS</b>	<b>Código: F2C1G02023</b>
<b>Profesor responsable: ARANCHA ROMEO GALLEGO</b>	
<b>Metodologías docentes aprobadas para el curso 2019-2020:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Método expositivo</b></li> <li>• <b>Aprendizaje basado en la experiencia</b></li> <li>• <b>Aprendizaje basado en cooperación</b></li> <li>• <b>Tutoría presencial y/o virtual</b></li> <li>• <b>Metodología por proyectos</b></li> </ul>	
<b>Metodologías docentes propuestas (solo en caso de que se produzcan modificaciones):</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b><u>Desarrollo de la asignatura:</u></b> la asignatura se desarrollará telemáticamente debido a la imposibilidad de hacerlo presencialmente. Para ello se hará uso del campus virtual de la universidad y las herramientas que este proporciona: espacio para colgar contenidos para los alumnos, clases online planificadas con antelación y comunicadas a los alumnos a través del campus, foros y blogs para realizar debates y aclaración de dudas, espacio para planificar las tareas a los alumnos y que estos las suban en tiempo y forma, tablón del docente para comunicar a los alumnos las tareas, clases online, foros y cualquier información importante que considere el/la docente. Los contenidos de la asignatura se impartirán con los medios indicados para cumplir lo especificado en esta guía y en la memoria del grado.</li> <li>2. Aparte de lo indicado anteriormente los/las docentes y alumnos/as al disponer de un correo institucional de Office 365 tienen la posibilidad de utilizar la aplicación “<b>Microsoft Teams</b>”, que mejorará también el apoyo a la actividad docente en modo remoto.</li> </ol>	
<b>Criterios de evaluación aprobados para el curso 2019-2020:</b>	
<b>Los porcentajes que se aplican a los distintos sistemas de evaluación para la obtención de la nota final de evaluación por el alumno son:</b>	

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

**Criterios de evaluación propuestos (solo en caso de que se produzcan modificaciones):**

- **Evaluación:** la evaluación se realizará a través del campus virtual, en modalidad online. Para ello los docentes disponen del espacio “test” en el campus virtual de cada asignatura. Estos test podrán incluir preguntas de diverso tipo (test, cortas, ...) permitiendo al docente adaptar el examen teórico-práctico de su asignatura a esta opción. Cada test permite valorar individualmente la puntuación de cada pregunta, modificándola posteriormente según la respuesta del alumno/a. Una vez corregido y valorado cada test, se comunica al alumno vía campus virtual la nota obtenida en el mismo.
- Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online. La asistencia y participación se evaluará teniendo en cuenta la asistencia y participación de los alumnos en las clases online. Los trabajos y prácticas se entregarán a través del campus virtual, siendo evaluados y dando feedback al alumno desde la plataforma.

**Tutorías:**

1. **Tutorías:** las tutorías se realizarán en modalidad telemática a través del campus virtual. Para ello en el apartado de “Clases on line” se permite elegir entre las opciones “clase”, “tutoría individual” o “tutoría grupal”. Las tutorías se pueden llevar a cabo también a través de los chats y foros proporcionados por el campus virtual.

**Fecha de aprobación por el Decano de Facultad: 04/05/2020**