GUÍA DOCENTE

DISEÑO Y TECNOLOGÍA PARA EVENTOS

GRADO EN PROTOCOLO Y ORGANIZACIÓN DE EVENTOS

PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO 2023-2024

ÍNDICE

RESUMEN 3
DATOS DEL PROFESORADO 3
REQUISITOS PREVIOS 3
COMPETENCIAS 4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE 5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA 5
METODOLOGÍA 7
ACTIVIDADES FORMATIVAS 8
EVALUACIÓN 8
BIBLIOGRAFÍA 13
RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA 14

RESUMEN

Centro	Facultad de Comunicación		
Titulación	PROTOCOLO Y ORGANIZACIÓN DE EVENTOS		
Asignatura	DISEÑO Y TECNOLOGÍA PARA EVENTOS	**Código**	F2C1G02023
Materia	Organización y Producción de Eventos		
Carácter	Obligatoria		
Curso	Segundo		
Semestre	2º		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Español		
Curso académico	2023-2024		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	ARANCHA ROMERO GALLEGO
Correo electrónico	arancha.romeo@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828.019.019
Tutorías	Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al inicio de curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del *mail* para concertar una tutoría fuera de este horario. Se ruega que se solicite la tutoría a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

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:

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
CG8 - Manejar la lengua inglesa (con un nivel B2 según los criterios establecidos por el MCER), de forma oral y escrita en general, y su adaptación profesional al sector del protocolo y la organización de eventos

Competencias transversales:

No existen datos

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

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

CE8 - Aplicar la metodología utilizada en la organización de eventos sirviéndose de las técnicas y herramientas disponibles

CE13 - Aprender y aplicar las normas y principios de responsabilidad social corporativa en la organización de actos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- 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.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

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

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

<u>Bloque I - Diseño de eventos</u>

Tema 1 – Diseño de eventos - Conceptos y factores principales.

1. Conceptos relacionados: EVENTOS <-> DISEÑO.
2. Introducción al diseño de eventos. Conceptos generales.
   - Tipos de eventos.
   - Fases y etapas del diseño y desarrollo de eventos (antes-durante-después).
3. Gestión de la información.
   - Documentos internos.

Tema 2 – Identidad corporativa e imagen de un evento

1. La "MARCA" (branding)
   - IMAGEN CORPORATIVA [imagen de marca]
   - Responsabilidad Social Corporativa (RSC)
2. IDENTIDAD CORPORATIVA
   - Nombre comercial (naming)
   - Logotipo, isotipo, imagotipo, isologo
   - Manual de identidad corporativa
   - Colores corporativos. Psicología del color
3. La importancia del diseño gráfico para crear la imagen de un evento.

Tema 3 – Promoción de eventos (comunicación, medios y publicidad)

1. Conceptos relacionados: Promoción. Publicidad. Comunicación Visual.
2. La Publicidad
   - El mensaje en publicidad
   - Público objetivo de una campaña de publicidad. Estereotipos.
   - Plan de marketing > Plan de Publicidad > Campaña de Publicidad > Plan de Medios
   - Tipos de Medios (según recursos empleados)
3. Los Medios y Soportes publicitarios
   - Medios Convencionales / No convencionales
4. Soportes y formatos publicitarios

Tema 4 – Diseño Gráfico para eventos

1. Conceptos generales. Especialidades.
2. Producción gráfica.
3. Cartelería.
4. Elementos del diseño:
   - Composición y maquetación.
   - Texto y tipografía.
   - Color digital.
   - Fondos y texturas.
5. Diseño vectorial y mapa de bits.
6. Arte final: Preimpresión y Optimización de archivos.

Tema 5 – Materiales gráficos (para la promoción y montaje de eventos)

1. Producción de materiales gráficos para eventos
   - Impresión en papel.
   - Soportes rígidos. Corpóreos.
   - Gran Formato.
   - Publicidad Exterior.
   - Serigrafía.
   - Publicidad online.
   - Cartelería digital - Presentaciones.

Tema 6 – Aplicación de la imagen y diseño gráfico al espacio

1. Espacios para eventos.
   - Diferentes tipos de eventos y montajes.
   - Tipos de espacios para eventos.
   - Claves para elegir los mejores espacios para eventos.
2. Puesta en escena
   - Escenografía. Artes escénicas.
   - Eventos "corporativos". Eventos temáticos.

- Tipos elementos (montaje eventos). Mobiliario eventos. Carpas. Tenso estructuras. Hinchables.
- Tecnologías audiovisuales. Tecnología proyecciones.
- Personal de la organización (identificación e indumentaria corporativa).

Bloque II - Técnicas y herramientas informáticas para el diseño y la organización de eventos

1. Herramientas de planificación y control de ejecución
   - Desarrollo del briefing. Mapas conceptuales.
   - Organigramas y cronogramas.
   - Hojas de cálculo. Bases de datos. Tablas de datos.
2. Presentación de proyectos
   - Maquetación de documentos: Dossier profesional.
   - Software: Word, Pages, Google Docs.
   - Presentaciones profesionales (online / offline).
   - Software para presentaciones: PowerPoint, Keynote, Prezi, Google slides.
3. Diseño Gráfico y Edición digital de imagen
   - Técnicas básicas de diseño vectorial.
   - Técnicas básicas de retoque y corrección de imagen.
   - Técnicas básicas de composición y fotomontaje.
   - Recursos gráficos, plantillas y mockups.
   - Software vectorial: Inkscape, Adobe Illustrator.
   - Software retoque fotográfico: Gimp, Adobe Photoshop.
4. Diseño para internet, web y redes sociales
   - Publicidad online: banners y publicaciones en redes sociales.
   - Estructura de un sitio web. Contenidos y diseño.
   - Plataformas de creación web basadas en plantillas.
   - Apps promocionales.
5. Tecnologías multimedia
   - Aplicaciones y formatos de animación según medio de publicación.
   - Plataformas de video, formatos y tecnología. Streaming.
   - Producto final: banner, gifs, teaser, trailers, spots, realidad virtual (360º), etc.
   - Otras Tecnologías Multimedia

METODOLOGÍA

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas	33
Clases prácticas y trabajos	52
Tutoría	12
Evaluación	3
Trabajo autónomo del alumno	50

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

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

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

Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

Sistemas de evaluación

- **Convocatoria ordinaria**

El sistema de evaluación ordinario comprenderá:

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 yparticipación en clase.

Realización de trabajos y prácticas (60%):

Trabajo Práctico Nº1: 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 Nº2 (Final): Diseño y Comunicación visual de un evento.

- En este trabajo cada alumno desarrollará una propuesta de diseño integral para un evento propuesto por la docente, que quedará reflejada en una presentación profesional.
- La presentación 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; Habilidades tecnológicas y uso de software específico para diseño y comunicación visual.
- Este trabajo supone el 90% de la nota Práctica.

Prueba de evaluación teórico-práctica (30%):

Prueba Objetiva Final (examen): El examen se compone de preguntas de tipo test (60% de la puntuación) y preguntas de tipo Caso Práctico (40% de la puntuación), siendo la puntuación total del examen de 10 puntos.

- **Convocatoria extraordinaria y siguientes:**

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.

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, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

Todos los trabajos entregados por el alumno durante el curso académico deben respetar el formato para la presentación de trabajos vigente en la Universidad.

El sistema de evaluación extraordinario comprenderá:

Realización de trabajos y prácticas (60%):

Trabajo Final de la Asignatura (TFA): Diseño y Comunicación visual de un evento.

- En este trabajo cada alumno desarrollará una propuesta de diseño integral para un evento propuesto por la docente, que quedará reflejada en una presentación profesional.
- La presentación 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; Habilidades tecnológicas y uso de software específico para diseño y comunicación visual.
- Este trabajo supone el 100% de la nota Práctica.

Prueba de evaluación teórico-práctica (30%):

Prueba Objetiva Final (examen): El examen se compone de preguntas de tipo test (60% de la puntuación) y preguntas de tipo Caso Práctico (40% de la puntuación), siendo la puntuación total del examen de 10 puntos.

Todos los trabajos entregados por el alumno durante el curso académico deben respetar el formato para la presentación de trabajos vigente en la Universidad.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) enla 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 deberárepetir tanto el Examen como el Trabajo de la asignatura, ya que no se guardarán las calificaciones para los siguientes cursos académicos.

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.

Criterios de calificación

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final será necesario haber superado todos los componentes de la evaluación (examen/TFA/asistencia y participación) con una nota igual o superior a 5 puntos.

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

(a) Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 30% de la nota final.
(b) Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 60% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.

Si el alumno no supera el trabajo final de la asignatura en convocatoria ordinaria deberá realizar otro trabajo completamente nuevo para la convocatoria extraordinaria. No podrá ser una modificación o mejora del trabajo no superado. Este trabajo será designado por el docente. Si el alumno no tiene en cuenta lo indicado con anterioridad en este párrafo el trabajo presentadose considerará no apto, no superándose la asignatura.

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;
-Suspenso del trabajo;
-Suspenso 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 dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

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

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, 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

- **Complementaria**
  - REIMERS, GERARDO (2015): Pequeño diccionario del Diseñador. Licencia Creative Commons.
  - López Guerrero, Marío (2014): Manual de diseño editorial profesional. Imprenta Acuario Evolución Impresa.
  - Guía Eventos Sostenibles - SCP (www.scp-av.com)

- **Recursos web**:

Recursos gráficos:
- https://pxhere.com/
- http://www.freepik.es/
- https://www.flaticon.es/
- http://www.canariascreativa.com

Empresas profesionales del sector:
- Soluciones de Espacios 2020 (Grupo evento plus) - https://issuu.com/grupoeventoplus/docs/guia2020
- Ingeniería para espectáculos - https://www.guil.es

Bibliotecas CAD - Cartografía:
- https://www.dimensions.com/classifications/furniture
- https://www.idecanarias.es/

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 permita 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.