



UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

GUÍA DOCENTE

DISEÑO Y TECNOLOGÍA PARA EVENTOS

GRADO EN PROTOCOLO Y ORGANIZACIÓN DE
EVENTOS

PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS.....	3
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE.....	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	6
METODOLOGÍA.....	8
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	9
EVALUACIÓN.....	9
BIBLIOGRAFÍA	13

RESUMEN

Centro	Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas		
Titulación	Grado en 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 Romeo Gallego
Correo electrónico	arancha.romeo@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828.019.019
Tutorías	<p>Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al iniciode curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del <i>mail</i> para concertar una tutoría fuera de este horario.</p> <p>Se ruega que se solicite la tutoría a través del CampusVirtual o a través del correo electrónico.</p>

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:

Tema 1 – Diseño de eventos - Técnicas y herramientas para la planificación de eventos.

- 1.1. Conceptos relacionados: EVENTOS <-> DISEÑO.
- 1.2. Introducción al diseño de eventos. Conceptos generales.
 - Tipos de eventos.
 - Fases y etapas del diseño y desarrollo de eventos (antes-durante-después).
- 1.3. Gestión de la información.
 - Documentos internos.
- 1.4. Herramientas de planificación y control de ejecución.
 - Desarrollo del briefing. Mapas conceptuales.
 - Organigramas y cronogramas.
 - Hojas de cálculo. Bases de datos. Tablas de datos.
- 1.5. 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.*

Tema 2 – Identidad corporativa e imagen de un evento.

- 2.1. La “MARCA” (*branding*).
 - Imagen corporativa [imagen de marca].
 - Responsabilidad Social Corporativa (RSC).
- 2.2. IDENTIDAD CORPORATIVA.
 - Nombre comercial (*naming*).
 - Logotipo, isotipo, imagotipo, isologo.
 - Manual de identidad corporativa.
 - Colores corporativos. Psicología del color.
- 2.3. La importancia del diseño gráfico para crear la imagen de un evento.

Tema 3 – Diseño gráfico para eventos.

- 3.1. Conceptos generales. Especialidades de diseño.
- 3.2. Producción gráfica.

- 3.3. Cartelería. Elementos del diseño:
 - Composición y maquetación.
 - Texto y tipografía.
 - Color digital.
 - Fondos y texturas.
- 3.4. Diseño vectorial y mapa de *bits*.
- 3.5. Arte final: Preimpresión y optimización de archivos.
- 3.6. Producción de materiales gráficos para eventos
 - Impresión en papel.
 - Soportes rígidos. Corpóreos.
 - Gran Formato.
 - Publicidad Exterior.
 - Serigrafía.
 - Publicidad online.

 - Cartelería digital.
 - Presentaciones.
- 3.7. Herramientas de 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*.

Tema 4 – Promoción de eventos (comunicación, medios y publicidad).

- 4.1. Conceptos relacionados: Promoción. Publicidad. Comunicación Visual.
- 4.2. 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).
- 4.3. Los Medios y soportes publicitarios.
 - Medios convencionales / No convencionales.
- 4.4. Soportes y formatos publicitarios.
- 4.5. 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.

4.6. 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.

Tema 5 – Aplicación de la imagen del evento al espacio.

5.1. Espacios para eventos.

- Diferentes tipos de eventos y montajes.
- Tipos de espacios para eventos.
- Claves para elegir los mejores espacios para eventos.

5.2. Puesta en escena.

- Eventos “corporativos”. Eventos temáticos.
- Escenografía y decoración.
- Materiales gráficos: identidad corporativa, paneles, señalización y plano del recinto.
- Tipos elementos (montaje eventos). Mobiliario. Carpas y Estructuras. Hinchables. Corpóreos. Lonas y textil.
- Tecnologías audiovisuales y proyecciones.
- Personal de la organización (identificación e indumentaria corporativa).

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.

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

Convocatoria ordinaria

El sistema de evaluación ordinario comprenderá:

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%):

Consiste en la realización de dos trabajos prácticos:

- Estudio y análisis de un caso real de un evento para identificar los aspectos tratados en la asignatura – 10% de la nota final de la asignatura.
- Desarrollo y presentación de una propuesta de diseño integral de un evento, que refleje los aspectos tratados en la asignatura – 50% de la nota final de la asignatura.

Cada uno de los trabajos debe superarse con una nota mínima igual a 5, siendo la puntuación total de cada trabajo de 10 puntos.

Prueba de evaluación teórico-práctica (30%):

Prueba objetiva final (**EXAMEN**): El examen se compone de preguntas de tipo Test (60% de la puntuación del examen) y preguntas de tipo Caso Práctico (40% de la puntuación), siendo la puntuación total del examen de 10 puntos.

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 la 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 la convocatoria extraordinaria, deberá 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%):

En la convocatoria extraordinaria, el alumnado solo deberá presentar el trabajo que no haya superado en la convocatoria ordinaria, con las mismas instrucciones pero temática nueva.

- Estudio y análisis de un caso real de un evento para identificar los aspectos tratados en la asignatura – 10% de la nota final de la asignatura.
- Desarrollo y presentación de una propuesta de diseño integral de un evento, que refleje los aspectos tratados en la asignatura – 50% de la nota final de la asignatura.

Cada uno de los trabajos debe superarse con una nota mínima igual a 5, siendo la puntuación total de cada trabajo de 10 puntos.

Prueba de evaluación teórico-práctica (30%):

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

Asistencia y participación activa (10%):

Se mantendrá la nota obtenida en la convocatoria ordinaria.

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/trabajo/asistencia y participación) con una nota igual o superior a 5 puntos.

Si los alumnos asisten como mínimo al 80% 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.
- (c) Asistencia y participación activa (10%).

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, 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 o 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 presentado se 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, la penalización será 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.

BIBLIOGRAFÍA

Complementaria:

- Bierut, M. Helfand, J. y Heller, S. (2022). *Fundamentos del diseño gráfico*: (1 ed.). Buenos Aires, Ediciones Infinito.
Recuperado de: <https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/219430>.
- Ato, Ó. y Sabater Quinto, F. (2020). *Planificación de la comunicación de eventos: estrategia e innovación en tiempos de inmediatez*. Barcelona, España, Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/169695>.
- García Llorente, J. (2016). *Manual: técnicas de diseño gráfico corporativo*. Madrid, Spain: Editorial CEP, S.L. Recuperado de <https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/51090>.
- Reimers (2015): *Pequeño diccionario del Diseñador*. Licencia Creative Commons. <https://losqueno.com/wp-content/uploads/2015/04/DICCIONARIO-DISE--O.pdf>
- López Guerrero, Mario (2014): *Manual de diseño editorial profesional*. Imprenta Acuario Evolución Impresa.

Recursos web:

- Recursos gráficos:
- <https://pxhere.com/>
- <http://www.freepik.es/>
- <https://www.flaticon.es/>
- <http://www.canariascreativa.com>
- Geo portales / Cartografía:
 - Islas Canarias: <https://visor.grafcan.es/>
 - Las Palmas de Gran Canaria: https://sit.laspalmasgc.es/VISOR_GEO/