



**UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO**

**GUÍA DOCENTE**

**ASIGNATURA: DISEÑO DE ESPACIOS  
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 .....	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE .....	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	5
METODOLOGÍAS .....	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	6
SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	6
BIBLIOGRAFÍA .....	8

---

## RESUMEN

---

Centro	Facultad de Comunicación		
Titulación	Grado en Protocolo y Organización de Eventos		
Asignatura	DISEÑO DE ESPACIOS PARA EVENTOS	Código	F2C1G02030
Materia	Organización y producción de eventos		
Módulo			
Carácter	Optativa		
Curso	Tercero		
Semestre	Segundo		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2019-2020		

---

## DATOS DEL PROFESORADO

---

Responsable de Asignatura	M <sup>a</sup> Aránzazu Romeo Gallego
Correo electrónico	arancha.romeo@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828-019-019
Tutorías	Miércoles - 19:15 h.

---

## RESUMEN

---

La asignatura pretende, desde un planteamiento teórico-práctico, dotar al alumnado de los conocimientos básicos del diseño de espacios efímeros para eventos de cualquier índole y magnitud, y saber comunicar y representar gráficamente sus ideas, desarrollando habilidades artísticas y técnicas, haciendo uso de la tecnología para proyectar y diseñar espacios.

Estos conocimientos básicos abarcan el análisis del espacio, escenografía, decoración y ambientación de eventos, imagen del evento, medición y planificación de espacios, e introducción al diseño asistido por ordenador (CAD).

---

## REQUISITOS PREVIOS

---

No se requiere requisitos previos para cursar esta asignatura.

Se recomienda buena disposición, interés por el diseño y la arquitectura efímera y no tener miedo a dibujar.

---

---

## 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.

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 - 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

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 de espacios

Infografía de datos

Infografía de espacios 2D

Animación digital. Animación digital en 3D. Introducción al 3D Studio Max

Herramientas informáticas: Illustrator, Photoshop, Autocad

Análisis de las necesidades gráficas

Imagen del evento: el evento ¿marca?

Dirección artística

Herramientas de comunicación: aplicaciones de la imagen del evento

Herramientas informáticas: InDesign

Análisis del espacio: interior/exterior

Análisis de los recursos

Gestión del espacio

Interpretación creativa del espacio: luz, color y composición

Herramientas informáticas: SketchUp 8 (diseño 3D)

---

## 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	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."*

---

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

---

Los porcentajes que se aplican a los distintos sistemas de evaluación para la obtención de la nota final de evaluación se indican en la tabla siguiente:

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 varias Pruebas Prácticas (a evaluar como elementos de un mismo proyecto), 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: Representación gráfica de un montaje real de un evento.
  - El evento elegido para este trabajo será el Womad. Después de una visita al espacio (Parque Santa Catalina) para toma de datos, analizaremos en grupo las impresiones, anotaciones y fotografías realizadas in situ. Cada alumno, individualmente deberá realizar un trabajo en el que represente sobre plano de la zona, la distribución real del montaje del Womad, señalando las distintas zonas y explicando sus funciones.
  - Este trabajo supone el 10% de la nota Práctica.
  
- Trabajo Práctico N°2 (Final): Propuesta de diseño de espacio para evento a modo de anteproyecto técnico.
  - En este trabajo cada alumno desarrollará una propuesta de diseño para un evento concreto, eligiendo el espacio adecuado y plasmando gráficamente las soluciones de montaje, ambientación y diseño del mismo.
  - Los criterios de evaluación son: Memoria descriptiva; datos técnicos del espacio; Propuesta de diseño (concepto); Descripción gráfica de la propuesta.
  - Este trabajo supone el 90% de la nota Práctica.

**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 para su realización. El examen se compone de preguntas de tipo conocimiento, comprensión y aplicación, dividido en dos bloques: preguntas tipo test (con 4 respuestas posibles, de las cuales, solo una es la correcta) y preguntas del tipo Respuesta corta.
  - Convocatoria extraordinaria y siguientes
- Si un alumno/a no supera la Prueba Teórica (examen) pero si las Pruebas Prácticas, 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 corregir el proyecto y volverlo a presentar con notables mejoras respecto a 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.

#### 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, 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

- Guilera Agüera, Llorenç (2011): Anatomía de la creatividad. Sabadell, Fundit – Escola Superior de Disseny ESDi.
- “Manual de Normas para el montaje de eventos.pdf” (Madrid Destino)
- (\*) Todos los libros están en formato electrónico (pdf, issuu, epub, slideshare,...)

#### Recursos web

- Eventos magazine - Guía de Espacios 2018 - <https://issuu.com/grupoeventoplus/docs/guiadeespacios2018>
- Producción y recursos escénicos - Innomedia Eventos - <http://innomediaeventos.es/produccion-y-recursos-escenicos/>
- Ingeniería para el espectáculo - <http://www.guil.es/home.php>
- Banco de imágenes y sonidos (Ministerio de Educación y Formación Profesional) - <https://intef.es/recursos-educativos/banco-de-imagenes-y-sonidos/>



---

## 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.