



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE ESPACIOS 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.....	7
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	8
EVALUACIÓN.....	8
BIBLIOGRAFÍA	12

RESUMEN

Titulación	PROTOCOLO Y ORGANIZACIÓN DE EVENTOS		
Asignatura	DISEÑO DE ESPACIOS PARA EVENTOS	Código	F2C1G02030
Materia	Organización y Producción de Eventos		
Carácter	Optativa		
Curso	Tercero		
Semestre	2º		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Español		
Curso académico	2024-2025		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Fernando Mariano Molina León
Correo electrónico	fernando.molina@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 inicio de 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 Campus Virtual 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

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

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.
- Capacidad para utilizar los conocimientos de disciplinas afines como el marketing, la publicidad y las relaciones públicas que puedan ser de utilidad en la organización de eventos.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- 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)

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

Tema 1 – Representación manual de los objetos y de los espacios.

- 1.1. Técnicas de dibujo.
 - Soportes y útiles de dibujo.
- 1.2. Dibujo artístico.
 - Bocetos y croquis. Croquis de espacios. Medición y anotación
- 1.3. Dibujo técnico.
 - GEOMETRÍA DESCRIPTIVA
 - Sistema Diédrico. Vistas de un objeto
 - Perspectiva - tipos: Axonométrica / Cónica
 - Acotación
 - Escala. Factores de reducción y ampliación
 - Tipos de líneas

Tema 2 – Expresión gráfica digital y aplicación de la tecnología a la representación de los objetos y de los espacios

- 2.1. Proyecto técnico/artístico.
 - Concepto. Fases de un proyecto.
 - Diferencia entre proyecto y anteproyecto.
 - Profesionales y habilidades relacionadas.
 - Diseño de espacio para eventos: procesos.
 - Tableros de inspiración/materiales (moodboard).

2.2. Introducción a CAD (Diseño asistido por ordenador).

- Medición y planificación de espacios (planos de distribución y circulación).
- Planos técnicos (montaje, detalles, vistas).
- Diseño gráfico vectorial básico (Corel / Inkscape).
- Retoque digital de planos técnicos para presentaciones.

2.3. Representación de espacios y volúmenes en 3D

- Introducción al diseño 3D.
- Software 3D: Sketchup, TinkerCad. SweetHome 3D,..
- Representación de espacios 360º (realidad virtual).

Tema 3 – Diseño de Espacios para eventos: Conceptos generales

3.1. Análisis del espacio (interiores / exteriores).

- Claves para elegir los mejores espacios para evento.
- Tipos y características de montaje según el tipo de evento.
- Gestión y distribución del espacio.
 - Recursos (obtención de planos / geoportales)
- Necesidades y recursos técnicos.
 - Normativas (aforo, PMR, evacuación,...). + Protocolo COVID

3.2. Escenografía, decoración y ambientación de eventos.

- Dirección artística y recursos escénicos. Interpretación creativa del espacio: luz, color y composición.
- Instalaciones y construcciones efímeras. Materiales. Estructuras. Iluminación.
- Tecnología audiovisual y efectos especiales

3.3. Imagen del evento: el evento “marca”.

- Herramientas de comunicación: aplicaciones de la imagen del evento.
- Materiales promocionales de gran formato. Elementos informativos / Señalización.
- Materiales Audiovisuales.

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	40
Clases prácticas y trabajos	50
Tutoría	9
Evaluación	3
Trabajo autónomo del alumno	48

"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:

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 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 100% 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 y media para su realización.

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

Convocatoria extraordinaria y siguientes:

Convocatoria extraordinaria:

El sistema de evaluación extraordinario comprenderá:

- Si un alumno/a no supera la Prueba teórico-práctica (examen) pero si la Prueba Práctica (Trabajo Final), deberá presentarse en convocatoria extraordinaria solo al examen teórico-práctico.
- Si un alumno/a supera la Prueba teórico-práctica (examen) pero no supera la Prueba Práctica (Trabajo Final), 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 (trabajo final) con las mismas pautas y criterios exigidos en la convocatoria ordinaria.

Convocatorias siguientes:

- 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.

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

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: a criterio del docente qué método de evaluación se seguirá para obtener la misma.

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.

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/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, 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.

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.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de las 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 solo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 80% de asistencia a la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- D. K. CHING, Francis. (2024) *Dibujo y Proyecto*. Ediciones GG (Gustavo Gili)
- D. K. CHING, Francis. (2002) *Arquitectura. Forma, espacio y Orden*. Ediciones GG (Gustavo Gili)
- CAMPOS GARCÍA DE QUEVEDO, GLORIA (2016). *Eventos corporativos: puesta en escena, creatividad y espectáculo*. Ed. Síntesis.
- SÁNCHEZ GONZÁLEZ, DOLORES DEL MAR (2016). Ed. Síntesis.
- GALMÉS CERESO, M. (2010). *La Organización de Eventos como herramienta de Comunicación de Marketing. Modelo integrado y experiencial*. Universidad de Málaga.
- FUENTE, CARLOS. (2014). *Manual práctico para la organización de eventos. Técnicas de organización de actos II*. Ediciones Protocolo, Madrid.
- ROCA PRATS, JOSÉ LUIS. (2015). *Planificación, organización y control de eventos*. Ed. Paraninfo.
- RODRÍGUEZ ZULAICA, AINARA. (2018). *Relaciones públicas y organización de eventos de marketing*. Ed. Síntesis.
- Sánchez González, María Dolores del Mar (2016). *Técnicas de Organización de Eventos de*; Madrid: Ed. Síntesis.
- TORRENTS FERNÁNDEZ, RAIMOND (2005). *Eventos de empresa el poder de la comunicación en vivo*. Ed. Deusto.
- CAMPILLO-ALHAMA, CONCEPCIÓN; HERRERO-RUIZ, LAURA (2015) *Experiencia de marca en los eventos para generar imagen y reputación corporativa*. Universidad del Zulia – Venezuela. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568034.pdf> -
- QING LIU; SANDEEP R. CHANDUKALA; JEFFREY P. DOTSON (2013) *Modeling and Optimizing the Performance of Experiential Events*: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2505507
- HERRERO-RUIZ, LAURA (2019) *Los eventos experienciales y la comunicación online en el sector de las marcas de bebidas alcohólica en España (2013-2017)*: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/97695> -
- BAÑOS GONZÁLEZ, MIGUEL (2017) *Las comunicaciones en el nuevo paradigma de marketing. Experiencias, relevancia, engagement y personalización*: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/1098>

Complementaria:

(*) Material en formato electrónico (pdf, issuu, epub, slideshare,...)

- Guía Eventos Sostenibles - SCP (www.scp-av.com)
- Guía de participación sostenible en ferias. IFEMA (Feria de Madrid)
- Directrices y recomendaciones para la celebración de Eventos y Espectáculos en contexto COVID-19. Federación de la Música de España.

Recursos web:

- 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:
 - <https://www.dimensions.com/classifications/furniture>
 - <http://www.sweethome3d.com/es/importModels.jsp>
- CARTOGRAFÍA / MAPAS / PLANOS:
 - <https://www.idecanarias.es/>
 - <https://visor.grafcan.es/visorweb/>
 - https://sit.laspalmasgc.es/VISOR_GEO/