



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

Guía Docente

Diseño de espacios para eventos

Grado en Protocolo y Organización de Eventos

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2025-2026

Índice

RESUMEN

DATOS DEL PROFESORADO

REQUISITOS PREVIOS

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍA

ACTIVIDADES FORMATIVAS

EVALUACIÓN

INFORMACIÓN ADICIONAL

BIBLIOGRAFÍA

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	PROTOCOLO Y ORGANIZACIÓN DE EVENTOS
Asignatura	DISEÑO DE ESPACIOS PARA EVENTOS
Materia	Organización y Producción de Eventos
Carácter	Optativa
Curso	Tercero
Semestre	2º
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2025-2026

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Alicia Fernanda Sagüés Silva
Correo Electrónico	alicia.sagues@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a viernes bajo cita previa. El alumnado deberá solicitar la tutoría previamente a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias:

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

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, etc.) y 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 y señalización.
 - Materiales Audiovisuales.

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

SEMANA	TEMA
1	Tema 1 – Representación manual de los objetos y de los espacios.
2	Tema 1 – Representación manual de los objetos y de los espacios.
3	Tema 1 – Representación manual de los objetos y de los espacios.
4	Tema 1 – Representación manual de los objetos y de los espacios.
5	Tema 1 – Representación manual de los objetos y de los espacios.
6	Tema 1 – Representación manual de los objetos y de los espacios.
7	Tema 2 – Expresión gráfica digital y aplicación de la tecnología a la representación de los objetos y de los espacios.
8	Tema 2 – Expresión gráfica digital y aplicación de la tecnología a la representación de los objetos y de los espacios.
9	Tema 2 – Expresión gráfica digital y aplicación de la tecnología a la representación de los objetos y de los espacios.
10	Tema 2 – Expresión gráfica digital y aplicación de la tecnología a la representación de los objetos y de los espacios.
11	Tema 3 – Diseño de Espacios para eventos: conceptos generales.
12	Tema 3 – Diseño de Espacios para eventos: conceptos generales.
13	Tema 3 – Diseño de Espacios para eventos: conceptos generales.
14	Tema 3 – Diseño de Espacios para eventos: conceptos generales.
15	Tema 3 – Diseño de Espacios para eventos: conceptos generales.
16	Tema 3 – Diseño de Espacios para eventos: conceptos generales.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase

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	48

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

EVALUACIÓN

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

- **Asistencia y participación:** se valorará la asistencia a clases, más allá de la obligatoriedad; la actitud colaborativa en las actividades propuestas en clases, y la participación crítica que contribuya al propio aprendizaje y el de los demás estudiantes.
- **Realización de trabajos y prácticas:** el cumplimiento, en tiempo, forma y validez académica de las tareas solicitadas en clase (entre 3 y 5), incluido el TFA.
- **Pruebas de evaluación teórico-prácticas:** la prueba final de evaluación corresponderá al análisis individual de la escenografía de un evento, que se proyectará durante el tiempo de examen, en función de unos parámetros que se indicarán en la prueba, y la respuesta a algunas preguntas específicas sobre el temario impartido durante el curso.

Sistemas de evaluación

- Primera matrícula

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorarán de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el estudiante haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases**.

En el caso de que los estudiantes asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el estudiante no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

En primera matrícula los estudiantes deberán superar cada una de las partes evaluativas de la asignatura para que se haga media en el cálculo de la nota final de la asignatura.

- Convocatoria ordinaria:

La convocatoria ordinaria estará conformada por los elementos de evaluación reflejados en los sistemas de evaluación; cada uno de los cuales debe ser superado para proceder al cálculo de la nota de la asignatura.

- Convocatoria extraordinaria:

Los estudiantes podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria. Se podrá acudir con aquellas partes de la evaluación que no superase en convocatoria ordinaria.

Si ha suspendido la parte de realización de trabajos deberá presentar nuevamente dichos trabajos que podrán ser o no los mismos según indique el docente.

Si la parte no superada es el examen deberá presentarse a un nuevo examen en su totalidad (teoría y/o práctica) según la estructura que posea el mismo y del que habrá sido informado el estudiante a inicios de la asignatura.

Dispensa académica:

Para aquellos estudiantes que hayan obtenido dispensa académica por causa justificada, se establecerá un sistema alternativo de evaluación siguiendo lo recogido en Normativa de Evaluación de la Universidad.

El sistema alternativo de evaluación estará conformado por los elementos del sistema de evaluación reflejado en esta guía docente. En el caso de dispensa, se sustituirá asistencia y/o participación por otra actividad formativa adecuada que permita alcanzar los resultados de aprendizaje previstos y obtener la calificación máxima de la asignatura siguiendo las indicaciones que establezca el docente al comienzo de la asignatura.

Segunda y siguientes matrículas

Las segundas y siguientes matrículas poseerán una evaluación idéntica a la expuesta en primera matrícula en la que no tendrán en consideración las entregas de cursos anteriores ni notas de pruebas de evaluación de la matrícula anterior. A todos los efectos el estudiante debe volver a realizar y superar todas las partes reflejadas el sistema de evaluación reflejado en esta guía.

-Convocatoria de finalización de estudios y convocatoria de gracia:

En el caso de convocatoria de finalización de estudios y convocatoria de gracia se aplicará el sistema de evaluación de dispensa académica.

Si el estudiante no supera el examen de la asignatura, en actas aparecerá la calificación obtenida en la prueba.

Si el estudiante no se presenta al examen final en convocatoria oficial, figurará como "No presentado" en actas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Entrega de actividades

Según está establecido institucionalmente, todos los ejercicios y trabajos se deben entregar por el Campus Virtual de la Universidad. No se aceptarán entregas en el correo electrónico del docente.

El trabajo se entregará en la fecha indicada por el docente.

Es el estudiante el responsable de garantizar dichas entregas y plazos en el Campus Virtual. Todos aquellos trabajos presentados fuera de fecha o por otras vías diferentes al Campus Virtual o a las indicadas por el docente contarán como no presentados.

El formato de entrega será el que indique el docente para cada una de las actividades en particular.

Si por capacidad o formato, no se puede realizar una entrega por el Campus Virtual, el docente informará de la vía alternativa de almacenamiento que suministra la universidad y su mantenimiento será responsabilidad del estudiante.

En cualquier caso, el trabajo deberá permanecer accesible hasta que finalice el curso académico.

El docente deberá realizar una copia de todos aquellos trabajos que por su naturaleza no puedan estar almacenados en el Campus Virtual.

Normativa:

Todas las pruebas susceptibles de evaluación, así como la revisión de las calificaciones, estarán supeditadas a lo establecido en la Normativa de Evaluación, la Normativa de Permanencia y la Normativa de Convivencia de la Universidad del Atlántico Medio públicas en la web de la Universidad:

[Normativa | Universidad Atlántico Medio](#)

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en estas normativas. El personal docente tiene a su disposición una herramienta informática antiplagio que puede utilizar según lo estime necesario. El estudiante estará obligado a aceptar los permisos de uso de la herramienta para que esa actividad sea calificada.

Sistema de calificaciones:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

- 0 – 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 – 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 – 8,9 Notable (NT)
- 9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 estudiantes o fracción.

Exámenes:

Al examen solo se podrá acudir con la dotación que indique el docente responsable de la asignatura y el estudiante deberá acudir correctamente identificado. Según la parte del examen se podrá o no contar con dispositivos electrónicos, acceso a internet u otras herramientas o utilidades. El docente tiene la potestad de expulsar al estudiante del examen si se hace uso de cualquier elemento no autorizado en el examen, obteniendo una calificación de suspenso.

En caso de producirse alguna irregularidad durante la celebración del examen o prueba de evaluación, se podrá proceder a la retirada inmediata del examen, expulsión del estudiante, calificación de suspenso y apertura de expediente si se considerase el caso.

El estudiante podrá solicitar la modificación de pruebas de evaluación por escrito a través de correo electrónico dirigido a Coordinación Académica, aportando la documentación justificativa correspondiente, dentro de los plazos indicados en cada caso en la Normativa de evaluación.

[Normativa-de-Evaluacion.pdf](#)

Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales

A fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, los y las estudiantes con discapacidad o con necesidades educativas especiales podrán solicitar adaptaciones curriculares para el seguimiento de sus estudios acorde con el Programa de Atención a la Diversidad de la UNAM:

[Programa_atencion_diversidad.pdf](#)

BIBLIOGRAFÍA:

Toda la bibliografía presentada es orientativa, y se adaptará en función del desarrollo de la asignatura, y de las dinámicas del grupo de estudiantes.

Básica:

- Campillo-Alhama, C. y Herrero-Ruiz, L. (2015). “Experiencia de marca en los eventos para generar imagen y reputación corporativa”. En: *Opción*, vol. 31, núm. 2, pp. 610-631. Maracaibo: Universidad del Zulia.
- Campos García De Quevedo, G. (2016). *Eventos corporativos: puesta en escena, creatividad y espectáculo*. Ed. Síndéresis.
- Chavarría, J. (2020). *Instalaciones artísticas: El espacio significado*. Barcelona: Fundació Universitat Oberta de Catalunya.
- Ching, F. D. K. (2024). *Dibujo y Proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fernández Consuegra, C.B. et al. (2019). *Composición, percepción visual y color para las artes escénicas*. Madrid: Ommpress.
- Galmés Cerezo, M. (2010). *La Organización de Eventos como herramienta de Comunicación de Marketing. Modelo integrado y experiencial*. Tesis Doctoral. Universidad de Málaga.
- Guilera Agüera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Sabadell, Fundit Escola Superior de Disseny ESDi.
- Madrid Destino (2014). Documento de Especificaciones Técnicas, Administrativas y Contractuales.
- Madrid Destino (s/d). Manual de Normas para el montaje de eventos.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2012). *Museología, curaduría, gestión y museografía. Manual de producción y montaje para las Artes Visuales*. Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Sánchez González, O. (2018). *Protocolo, comunicación y seguridad en la organización de eventos*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.

Complementaria:

- Ching, F. D. K. (2002). *Arquitectura. Forma, espacio y Orden*. México: Gustavo Gili.
- González Urbaneja, P.M. (2019). *La matemática en el arte. Geometría, armonía y proporción en el taller del artista*. Eslovenia: EMSE EDAPP.
- Lamarre, G. (2018). *La vía del creativo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Silva, A. (2006). *Imaginario urbanos*. Bogotá: Arango Editores.

Recursos web:

- Comparativa de programas para imágenes vectorizadas: <https://grupoticc.com/2021/07/13/software-para-imagenes-vectorizadas/>
- Directrices y recomendaciones para la celebración de Eventos y Espectáculos en contexto COVID-19. Federación de la Música de España: <https://aecatering.es/directrices-y-recomendaciones-para-la-celebracion-de-eventos-y-espectaculos-en-contexto-covid-19-por-parte-de-la-federacion-de-la-musica-de-espana/>
- Eventos magazine. Guía de Espacios: <https://issuu.com/grupoeventoplus/docs/guiadeespacios2018>
- Guía de participación sostenible en ferias. IFEMA (Feria de Madrid): <https://www.ifema.es/general/doc/guia-participacion-sostenible-ferias-expositores/guia-participacion-sostenible-expositores.pdf>
- Historia del CAD: <https://formacad.es/historia-del-cad-y-sus-origenes/?srsltid=AfmBOorigUBqN8OXZnBSOHaRVKa3DOYOLZoHza3seqpheHvDa9p2A0eA>
- Ingeniería para el espectáculo <http://www.guil.es/home.php>
- Introducción a TinkerCad para impresión 3D: <https://www.cyldigital.es/system/files/selflearning/files/Presentaci%C3%B3n%20Webinar%20Introducci%C3%B3n%20a%20TinkerCad%20para%20impresi%C3%B3n%203D.pdf>
- Introducción al diseño 3D: <https://formacion.intef.es/aulaabierto/mod/book/view.php?id=5129&chapterid=6708&lang=en>
- Mapping 360: <https://www.heavym.net/es/mapping-360/>
- Narrativa visual contemporánea – Foto y vídeo 360º: <https://albedomedia.com/narrativas-visuales-contemporaneas-foto-video-360/>
- Producción y recursos escénicos Innomedia Eventos <http://innomediaeventos.es/produccion---y---recursos---escenicos/>
- ¿Qué es SketchUp?: <https://i.workana.com/glosario/sketchup/>
- Sweet home 3d qué es para qué se usa: <https://sweet-home-3d.softonic.com/descargar>
- Sweet home 3d qué es para qué se usa: https://www.linkedin.com/posts/jvferradal_sweet-home-3d-es-una-herramienta-gratuita-activity-7312790683965136896-aXxt/?originalSubdomain=es
- Tour Virtual 360º: Una experiencia inmersiva para visualizar tus proyectos: <https://www.habdesign.es/servicios/visualizacion-3d/tour-virtual-360>