



**UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO**

**GUÍA DOCENTE**

**PRODUCCIÓN, LOGÍSTICA Y DISEÑO DE  
ESPACIOS**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE EVENTOS Y  
PROTOCOLO**

**MODALIDAD A DISTANCIA**

**CURSO ACADÉMICO 2023-2024**

# ÍNDICE

RESUMEN.....	3
DATOS DEL PROFESORADO.....	3
REQUISITOS PREVIOS .....	3
COMPETENCIAS .....	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE.....	6
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	6
METODOLOGÍA.....	7
ACTIVIDADES FORMATIVAS .....	7
PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS .....	8
EVALUACIÓN.....	8
BIBLIOGRAFÍA.....	10

## RESUMEN

<b>Centro</b>	Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas		
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Dirección de Eventos y Protocolo		
<b>Asignatura</b>	Producción, logística y diseño de espacios	<b>Código</b>	F2C1M01002
<b>Materia</b>	Producción, logística y diseño de espacios Oficial		
<b>Carácter</b>	Obligatoria		
<b>Curso</b>	1º		
<b>Semestre</b>	1		
<b>Créditos ECTS</b>	6		
<b>Lengua de impartición</b>	Castellano		
<b>Curso académico</b>	2023-2024		

## DATOS DEL PROFESORADO

<b>Responsable de Asignatura</b>	Daniel García Fuente
<b>Correo electrónico</b>	daniel.gracia@pdi.atlanticomedio.es
<b>Teléfono</b>	828.019.019
<b>Tutorías</b>	<p>Consultar horario de tutorías en el campus virtual.</p> <p>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.</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:

#### CB6

Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

#### CB7

Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

#### CB8

Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

#### CB9

Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

#### CB10

Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### Competencias generales:

#### CG01

Organizar y planificar los trabajos a través del análisis de los datos y de las metodologías organizativas propias de la industria de eventos, industria MICE (Meetings, Incentives, Conventions and Exhibitions) y empresas y organizaciones e instituciones a nivel nacional e internacional.

#### CG03

Capacidad para coordinar los equipos multidisciplinares integrados en cualquier tipo de proyecto de producción y organización de eventos.

**CG04**

Establecer y debatir temas de la realidad social, económica y medioambiental dentro del ámbito de la industria de eventos, y de la realidad empresarial e institucional que les afecta.

**Competencias específicas:**

**CE01**

Utilizar las diferentes técnicas de organización y planificación de eventos para su aplicación en el proceso de organización de los distintos tipos de eventos a realizar.

**CE02**

Diseñar y planificar los proyectos de puesta en escena en un evento.

**CE08**

Desarrollar las habilidades directivas adecuadas para la coordinación de equipos, la toma de decisiones en el ámbito interno de la organización, y en las relaciones institucionales, en empresas, instituciones y otras organizaciones que afectan al desarrollo de cada evento.

**CE09**

Elaborar mediante las herramientas informáticas adecuadas, el presupuesto de un evento y llevar a cabo su gestión financiera.

**CE10**

Seleccionar y utilizar herramientas informáticas y soportes tecnológicos específicos en el proceso que conlleva la dirección y puesta en marcha de un evento.

**CE11**

Evaluar las tipologías de los eventos corporativos para diseñar el evento conforme a sus características.

**CE12**

Comparar diferentes tipos de grandes eventos (congresos, convenciones, ferias...) para saber planificar y gestionar su organización.

**CE13**

Determinar las características y necesidades de los eventos culturales para la planificación y diseño.

**CE16**

Conformar y coordinar el equipo humano necesario en cada evento e implementar el plan de prevención y riesgos laborales que les afecta en el desarrollo de su trabajo.

**CE17**

Elaborar la documentación técnica necesaria de protocolo, producción y organización de eventos que deben contemplar todos los proyectos organizativos en el ámbito de los eventos y de las relaciones institucionales.

**CE21**

Diferenciar los distintos modelos de financiación y las formas de obtención de ingresos para saber implementar y discriminar los planes de financiación y de captación de patrocinios más adecuados a cada evento.

**Competencias transversales:**

**CT01**

Argumentar y debatir oral y por escrito en lengua nativa sobre temas de interés actuales generalistas y especializados, en el entorno de la producción y organización de eventos en todos sus ámbitos.

**CT02**

Saber trabajar en equipo para acometer proyectos innovadores que sirvan para generar y compartir conocimiento y experiencia en la organización de eventos.

**CT03**

Resolver problemas o emitir juicios de valor de manera razonada, prudente, empática y eficaz, en un entorno cambiante y complejo en la organización de eventos y en el protocolo a seguir en todos sus ámbitos.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

---

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Conocer las fases de producción de cualquier tipo de evento.
- Elaborar el proyecto integral de un evento y su propuesta creativa.
- Identificar las necesidades técnicas y materiales de los eventos y las localizaciones.
- Elaborar el libro y plan de producción, así como los presupuestos.
- Planificar la logística de un evento.

- Gestionar el equipo de producción necesario para cualquier evento.
- Ser capaz de realizar presentaciones comerciales para la captación de eventos.
- Conocer la normativa que afecta a la organización de eventos.
- Conocer los planes de emergencia, los planes de prevención de riesgos y las medidas de seguridad de un evento.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

---

- Las fases de la producción de un evento.
- La localización y el diseño de espacios.
- La propuesta creativa.
- Elaboración y presentación del proyecto técnico: elementos técnicos, materiales y recursos humanos.
- Recursos de dinamización.
- Las tecnologías en los eventos.
- Plan de producción.
- Logística.
- El plan de prevención: Plan de emergencias, autoprotección y seguridad en los eventos.

## METODOLOGÍA

---

- Clase magistral.
- Aprendizaje basado en la realización de actividades prácticas.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje online.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

---

Lección magistral	20 horas
Actividades prácticas	18 horas
Tutorías virtuales	5 horas
Foros debate	10 horas
Trabajo autónomo	97 horas

## PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

Tema	Periodo Temporal
• Las fases de la producción de un evento	Semana 1 A 5
• La localización y el diseño de espacios.	Semana 5 a 8
• La propuesta creativa.	Semana 8 a 10
• Elaboración y presentación del proyecto técnico: elementos técnicos, materiales y recursos humanos.	Semana 10 a 12
• Recursos de dinamización.	Semana 1 A 12
• Las tecnologías en los eventos.	Semana 1 A 12
• Plan de producción.	Semana 1 A 12
• Logística.	Semana 1 A 12
• El plan de prevención: Plan de emergencias, autoprotección y seguridad en los eventos.	Semana 1 A 12

## EVALUACIÓN

### Criterios de evaluación

	% CALIFICACIÓN FINAL
Pruebas teórico-prácticas en las diversas modalidades posibles (escritas u orales, de desarrollo o tipo test) individuales o colaborativas a través de TICS	40%
Pruebas de evaluación final presencial	50%
Participación en foros debate	10%

El sistema de evaluación en convocatoria ordinaria consistirá en actividades y trabajo/s prácticos, en las que se incluirá al menos una actividad en medios colaborativos, y una prueba de evaluación teórico-práctico.

**Importante:** Para aprobar la asignatura es necesario superar cada uno del bloque. Si en el bloque de ejercicios parciales hubiera varios se establecerá la media de todos ellos y si se obtiene como mínimo un 5 se entenderá como aprobado el bloque. De no ser así, el alumno



**deberá realizar en segunda convocatoria un nuevo ejercicio que el profesor señalará, pasada la convocatoria ordinaria.**

Atendiendo a las características específicas de cada grupo el profesor podrá, en las primeras semanas de curso, introducir cambios que considere oportunos comunicándolo al Decanato.

**Todas las pruebas teóricas prácticas serán presenciales.**

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.

#### **Sistema de evaluación extraordinaria**

En el caso de no superar la asignatura, la prueba extraordinaria de julio consistirá en el mismo tipo de evaluación, es decir, el alumno tendrá que realizar las pruebas que tenga pendiente de aprobación, mediante un nuevo bloque de ejercicios o examen.

#### **Plagio**

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 las convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

## BIBLIOGRAFÍA

---

- **Básica:**
  - Campos, G. (2008), Producción de Eventos. La puesta en Escena del protocolo. Ediciones Protocolo, Madrid.