



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

Guía Docente

Diseño y Tecnologías Aplicadas

Máster Universitario en Dirección de Eventos
y Protocolo

MODALIDAD VIRTUAL

Curso Académico 2025-2026

Índice

RESUMEN

DATOS DEL PROFESORADO

REQUISITOS PREVIOS

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

ACTIVIDADES FORMATIVAS

EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Dirección de Eventos y Protocolo
Materia	Diseño y Tecnologías Aplicadas
Carácter	Formación Obligatoria
Curso	1º
Semestre	1
Créditos ECTS	3
Lengua de impartición	Castellano
Curso académico	2025-2026

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Rubén Rodríguez Elizalde
Correo Electrónico	ruben.rodriguezelizalde@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	El alumnado deberá solicitar la tutoría previamente a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias:

COM02

Coordinar los equipos multidisciplinares integrados en cualquier tipo de proyecto de producción y organización de eventos.

COM04

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

COM05

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

Habilidades:

HAB01

Manejar los programas informáticos necesarios para la consecución efectiva del trabajo a desarrollar dentro de los equipos que componen los recursos humanos en los eventos y en los departamentos de empresas, organizaciones e instituciones.

HAB02

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.

HAB03

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.

HAB04

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

HAB05

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

HAB06

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

HAB08

Usar herramientas de medición de impacto y retorno de inversión en los eventos para analizar e interpretar los resultados cuantitativos y cualitativos obtenidos.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- El diseño multimedia en la organización de eventos.
- Programas informáticos para el diseño de los eventos
- Realización de rénders e infografías
- Página Web para eventos

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

- **Tema 1:** El diseño multimedia en la organización de eventos.
- **Tema 2:** Programas informáticos para el diseño de los eventos
- **Tema 3:** Realización de rénders e infografías
- **Tema 4:** Página Web para eventos

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Unidad 1

Semana 1

Unidad 2

Semanas 2-3

Unidad 3

Semana 4

Unidad 4

Semanas 5-6

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

METODOLOGÍA

- Clase magistral
- Aprendizaje basado en la realización de actividades prácticas
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje on line

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Lección magistral virtual	10
Actividades prácticas virtuales	9
Tutorías virtuales	2.5
Foros de debate	5
Trabajo autónomo	48.5

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL
Participación en foros de debate	10%
Pruebas teórico-prácticas en las diversas modalidades posibles (escritas u orales, de desarrollo o tipo test), individual o colaborativo a través de TICS.	40%
Prueba de Evaluación Final Virtual. La superación de cualquier materia está supeditada a la aprobación de la evaluación final presencial correspondiente.	50%

Sistemas de evaluación

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 alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

Criterios de Calificación

El sistema de evaluación en convocatoria ordinaria consistirá en realizar **pruebas teórico-prácticas, una prueba de evaluación final y participar en los foros.**

Para poder superar la asignatura cada uno de los bloques anteriores deben estar aprobados como mínimo con un 5, para poder hacer media. Se entenderá superada cada parte cuando se obtenga una puntuación mínima de 5 puntos sobre 10.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria realizando aquel bloque que tenga suspendido o no se haya presentado.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

- ÁLVAREZ MARAÑÓN, G (2017). El arte de presentar. Cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones. Gestión 2000.
- BARRIGA HIDALGO, A (2010). La creatividad en los eventos. Oviedo: Ediciones Protocolo.
- CULLEN, Kristin y DEZA GUIL Gemma (2019) Composición y creatividad: La guía del diseño gráfico. Ed Espacio De Diseño.
- HELLER, Eva (2010): Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili
- LANDA, Robin(2011). Diseño gráfico y publicidad. Fundamentos y soluciones. Madrid: Anaya Multimedia
- LUPTON, Ellen (2019): El diseño como storytelling. Barcelona: Gustavo Gili.
- TASCÓN, M y PRODIGIOSO VOLCAN (2021). Presentaciones de impacto: Cómo hacer fácil lo difícil. Madrid: Larousse.

Complementaria

- APOLONIO, LAURA (2022). Illustrator 2022. Anaya multimedia
- BAÑOS PEÑA, Abel (2022). Premiere Pro 2022. Anaya multimedia.
- BERLANGA FERNÁNDEZ, I., & MERINO ARRIBAS, M. A. (2014). Investigación 2.0. Un modelo de congreso en la sociedad post-digital. Historia y comunicación social. Vol. 19 (1), p. 15-26. Disponible en línea: <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/44937/42315> (último acceso 10/11/2023).
- BERNAD MONFERRER, E. (2012). Eventos y ciudad: los eventos como elementos clave para la proyección territorial. Icono 14. Disponible en línea: <https://www.icono14.es/images/documents/editorial/coleccion/actas/coc2-v3-2011.pdf> (último acceso 10/11/2023).
- BURKHARDT, Ralph (2019) El ABC del diseñador. Barcelona: Ed Promopress.
- Manual de adobe Illustrator CC. Disponible en línea 09/09/2019 (https://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf)
- Manual de adobe InDesign CC. Disponible en línea 09/09/2019 (https://helpx.adobe.com/es/pdf/indesign_reference.pdf).
- Manual de adobe Photoshop CC. Disponible en línea 09/09/2019 (https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf).
- Manual de adobe LightRoom CC. Disponible en línea 09/09/2019 (https://helpx.adobe.com/es/pdf/lightroom_reference.pdf)