

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	PRODUCCIÓN GRÁFICA Y MULTIMEDIA APLICADA AL DISEÑO DE EVENTOS
Titulación	Grado en Diseño Gráfico Digital y Doble Grado en Publicidad y Diseño Gráfico Digital
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	3º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	1er
Curso académico	2025 - 2026
Docente coordinador	Francisco Trujillo García-Ramos
Docente	Estefanía Cano López estefania.cano@universidadeuropea.es

2. PRESENTACIÓN

Diseño y gestión integral de eventos como integradores con carácter efímero de todas las especialidades del diseño gráfico y afines. Se hará especial énfasis en la imagen gráfica y multimedia de los eventos, coordinando en todos los canales el control de su producción y resultado final.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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
- CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.
- CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
- CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desempeño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversidad.

Competencias específicas:

- CE12 - Crear y desarrollar proyectos de diseño gráfico que incorporen los principios de accesibilidad universal.
- CE14 - Aplicar la ilustración en el diseño gráfico desde sus diferentes técnicas.
- CE15 - Aplicar la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.

Resultados de aprendizaje:

- Reconocer las estrategias del diseño multimedia y su aplicación en el ámbito de los eventos.
- Identificar los sistemas de comunicación visual disponibles en eventos.
- Describir la historia de los eventos y ferias mundiales
- Planificar la dinámica proyectual en la realización de un evento.
- Proyectar el branding gráfico de un evento.
- Diseñar los elementos y plataformas multimedia para el evento.

4. CONTENIDOS

- Diseño y gestión integral de eventos como integradores con carácter efímero de todas las especialidades del diseño gráfico y afines. Se hará especial énfasis en la imagen gráfica y multimedia de los eventos, coordinando en todos los canales el control de su producción y resultado final.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

MODALIDAD PRESENCIAL

- Clase magistral / web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
- Aprendizaje inverso
- Entornos de simulación

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	10
Seminarios de aplicación práctica	20
Resolución de problemas	12
Elaboración de informes y escritos	10
Investigaciones y proyectos	12
Actividades en talleres y/o laboratorios	8
Trabajo autónomo	56
Debates y coloquios	8
Tutoría académica	12
Pruebas de evaluación presenciales	2
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	40%
Informes y escritos	10%
Caso/problema	10%
Investigaciones y proyectos	20%
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura. Cada parte (el examen teórico y los trabajos prácticos) deben ser aprobados independientemente con más de un 5,0 para hacer media).

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura. Cada parte (el examen teórico y los trabajos prácticos) deben ser aprobados independientemente con más de un 5,0 para hacer media).

En todo caso, será necesario que **obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final**, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1.	Semana 2-5
Actividad 2.	Semana 5-8
Actividad 3.	Semana 9-18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Berridge, G. (2007). Event design and experience. Butterworth-Heinemann.
- Galmés Cerezo, M. (2010). La organización de eventos como herramienta de comunicación de márketing: Modelo integrado y experiencial. Universidad de Málaga.

- Goldblatt, J. (2005). Special event: Event leadership for a new world (4ª ed.). Hoboken: John Wiley & Sons.
- Masterman, G. (2004). Strategic sports event management: An international approach. Oxford: Elsevier Butterworth-Heinemann.
- Masterman, G., & Wood, E. H. (2006). Innovative marketing communications: Strategies for the events industry. Butterworth-Heinemann.
- Masterman, G., & Wood, E. (2008). Event marketing: Measuring an experience. Venice: 7th International Marketing Trends Congress – January 17–19.
- Pickton, D., & Broderick, A. (2001). Integrated marketing communications. Pearson Education.
- Salem, G., Jones, E., & Morgan, N. (2004). An overview of event management. En Yeoman, I., et al. (Eds.), Festival and events management (pp. xx-xx). Oxford: Elsevier Butterworth-Heinemann.
- Shimp, T. A. (1997). Advertising, promotion, and supplemental aspects of integrated marketing communications. Dryden Press.
- Silvers, J. R. (2004). Professional event coordination. Wiley.
- Smith, P. R., & Taylor, J. (2004). Marketing communications: An integrated approach. Kogan Page.
- Torrents, C. (2005). El evento como herramienta de comunicación. Editorial UOC.
- Torrents, O. (2005). La comunicación en eventos empresariales. Editorial XYZ.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:
orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.