

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Taller IV: Diseño de eventos
Titulación	Grado en Diseño
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Judith Urriaga de Vivar

2. PRESENTACIÓN

Taller transversal a las tres menciones que, a modo taller de branding efímero, intenta construir un evento con impacto en las áreas de conocimiento de las tres menciones y desarrollar un concepto e imagen coordinada y sólida.

A partir de fundamentos de composición espacial y arquitectónica se desarrollan modelos de escénicos aplicables a la planificación de eventos. La imaginación y la representación confluyen en un entorno espacial inmediato. Encontrar el marco espacial adecuado para desarrollar representar (tanto escenográfica como narrativamente) contenidos imaginativos es el objetivo.

El proceso proyectual como mecanismo creativo fundamenta en el diseño de eventos. El acto creativo se convierte así en vehículo de transformación entre la configuración de una idea y su materialización espacial. Un hilo conductor entre la imaginación espacial y la representación.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 transversales:

- CT4: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT5: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.

Competencias específicas:

- CE6: Capacidad para comprender las diversas aplicaciones de los procesos de simbolización, semiótica, funciones prácticas, uso y la ergonomía en el diseño.
- CE11: Capacidad para aplicar las tecnologías y herramientas de diseño gráfico, de producto e interiores en las diferentes fases de creación y producción de diseños.
- CE14: Capacidad para crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.
- CE17: Capacidad para crear y desarrollar proyectos de diseño que incorporen los principios de accesibilidad universal y supresión de barreras arquitectónicas.
- CE18: Conocimiento de los principios de sostenibilidad, conservación de recursos energéticos, materiales y medioambientales para aplicarlos en la creación y desarrollo de proyectos de diseño de producto e interiores.

Resultados de aprendizaje:

- RA5: Conocer la interacción entre las distintas disciplinas del diseño de manera que su gestión conjunta termine en un evento o exposición. Conocer la dinámica proyectual y creativa de los espacios
- RA6: Desarrollar modelos de espacios escénicos aplicables a la planificación de eventos culturales.
- RA12: Desarrollar proyectos avanzados en el ámbito del ejercicio PBS en grupos de estudiantes de las diversas menciones y en colaboración coordinada con estudiantes de los grados en Arquitectura e Ingeniería.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB4, CB5 CT4, CT5, CT14, CT17 CE6, CE11, CE14, CE17, CE18	<ul style="list-style-type: none"> • RA5: Conocer la interacción entre las distintas disciplinas del diseño de manera que su gestión conjunta termine en un evento o exposición. Conocer la dinámica proyectual y creativa de los espacios • RA6: Desarrollar modelos de espacios escénicos aplicables a la planificación de eventos culturales. • RA12: Desarrollar proyectos avanzados en el ámbito del ejercicio PBS en grupos de estudiantes de las diversas menciones y en

colaboración coordinada con estudiantes de los grados en Arquitectura e Ingeniería.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en CUATRO Unidades de Aprendizaje (U.A.).

- Unidad 1: Marca personal
- Unidad 2: Diseño de eventos proyecto 1
- Unidad 3: Análisis de eventos proyecto 2
- Unidad 4: Diseño de eventos proyecto 3

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.
- Aprendizaje basado en proyectos.

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
Asistencia y participación activa en las actividades	6,25h (presenciales)
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	25h (20% presenciales)
Exposición de trabajos	12,5h (presenciales)
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5h (40% presenciales)
Investigaciones y proyectos	62,5h (40% presenciales)
Trabajo autónomo	12,5h (no presenciales)
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	18,75h (presenciales)
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

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

Sistema de evaluación	Peso
Proyectos	90-100%

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.

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 las actividades.

No se admitirán las entregas fuera de plazo. Si esto sucediera por una causa justificada, la nota tendrá una penalización de 2 puntos/sobre 10.

La falta de asistencia superior a un 20% implica el suspenso automático en la convocatoria ordinaria.

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.

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 las 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: Marca personal	Semanas 1-3
proyecto 1	Semanas 1 a 5
Proyecto 2	Semanas 6 a 9
Proyecto 3	Semanas 10 a 15

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

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- CUADRADO ESCLAPEZ, C. / RODRIGUEZ CUADRADO, "EL ABC EN LA ORGANIZACION DE EVENTOS". FC. Editorial, 2015

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- A.A.V.V. "MANUAL ORGANIZACIÓN DE EVENTOS DE MARKETING Y COMUNICACIÓN". Editorial CEP, 2015.
- CABERO SOTO, Luisa Cristina. "ORGANIZACION DEREUNIONES Y EVENTOS". Paraninfo, 2012.
- FUENTE LAFUENTE, Carlos, "MANUAL PRÁCTICO PARA LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS. TÉCNICAS DE ORGANIZACIÓN DE ACTOS I y II". Ediciones Protocolo, 2012.

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

¡Tú 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.