

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Producción Gráfica y Multimedia Aplicada al Diseño de Eventos
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura. Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	3º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Virtual
Semestre	S2
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Cristina de Propios

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. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTOS

CON03: Identificar los procesos creativos adecuados a la creación de proyectos de diseño gráfico y multimedia online y offline.

- CON04: Identificar las herramientas digitales y analógicas disponibles para la elaboración de proyectos de diseño gráfico y multimedia online y offline. Identificar la dinámica proyectual y creativa gráfica y multimedia en la realización de un evento.
- Identificar las estrategias del diseño multimedia y su aplicación en el ámbito de los eventos.

HABILIDADES

HAB03: Diseñar proyectos de diseño gráfico y multimedia aplicando los conocimientos adquiridos, justificando su viabilidad técnica, económica y temporal.

- Aplicar los criterios de diseño gráfico y sus relaciones con la forma, los materiales y otros procesos necesarios para definir un proyecto de diseño desde la unidad conceptual.

COMPETENCIAS

COMP07: Capacidad para diseñar, desde la génesis a la producción, proyectos de diseño gráfico y multimedia en medios online y offline. .

COMP14: Capacidad para identificar las dinámicas de comunicación, entretenimiento e influencia de los medios y de las redes sociales y su impacto en los entornos digitales.

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

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

- Clase magistral / web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos
- 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 virtual:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido	12,5h
Seminario virtual (actividad síncrona)	5h
Elaboración de informes y escritos	8h
Proyectos	12,5h
Laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas	46,5h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference	12,5h
Trabajo autónomo	25h
Tutoría virtual	25h
Pruebas presenciales de conocimiento	3h

TOTAL	150
--------------	------------

7. EVALUACIÓN

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

Modalidad virtual:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposición oral	5-15%
Proyectos	25-40%

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 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. Además, será necesaria la entrega de al menos el 50 % de las actividades del curso.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria 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 5,0 en la prueba de evaluación 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. En cualquier caso, el número mínimo de actividades a entregar para poder superar la convocatoria extraordinaria será del 50% de las actividades realizadas durante el curso, o en su defecto, otra actividad diferente y equivalente a las anteriores a propuesta del docente.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Análisis crítico de un evento real	Semana 3
Actividad 2. Creación de un plan de comunicación y promoción	Semana 9
Actividad 3. Propuesta de ecodiseño	Semana 11
Actividad 4. Prototipado y simulación de un evento interactivo	Semana 15
Examen final/ Proyecto final	Semana 18

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:

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.