

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Diseño de Eventos
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura, ingeniería y Diseño
<b>Curso</b>	Tercero
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	Primer semestre
<b>Curso académico</b>	2019/2020
<b>Docente coordinador</b>	Alberto Galindo Muñoz

## 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 concepto e imagen coordinada y sólida.

A partir de fundamentos escenográficos y arquitectónicos desarrollar modelos de espacios escénicos aplicables a la planificación de eventos culturales. La imaginación y la representación confluyen en un entorno espacial inmediato. Encontrar el marco espacial adecuado para desarrollar representar escenográficamente 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

4. BÁSICAS: 1, 2, 3, 4, 5
5. TRANSVERSALES: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 13, 14, 17
6. ESPECÍFICAS: 5, 6, 7, 11, - 14, - 17, 18

**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:**

- CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT2: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- 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.
- CT6: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- 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:**

- CE5. Aptitud para aplicar los conocimientos sobre principios de física, dimensionado, cálculo numérico, geometría analítica y métodos algebraicos básicos en los proyectos de diseño.
- CE6. Capacidad para comprender las diversas aplicaciones de los procesos de simbolización, semiótica, funciones prácticas, uso y la ergonomía en el diseño.
- CE7. Conocimiento de las teorías de la forma y la composición para crear diseños acorde a las necesidades y requerimientos de los usuarios, y que sean coherentes con la relación entre forma, función y el contexto en que puedan ser utilizados.
- CE 11. 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:**

- RA1. El estudiante aprenderá a: Utilizar las distintas técnicas manuales de perfil artístico, artesanal y técnico.
- RA2. Establecer estrategias de acondicionamiento pasivo y diseño sostenible. Conocimiento de las determinaciones emocionales y físicas de las familias de materiales, para prescribir armónica y responsablemente.
- RA3. Utilizar las técnicas de fabricación digital aplicadas al diseño, utilizando los distintos métodos de prototipado rápido y producción digital. Preparación de modelos 3D para producción. Posibilidades, límites y aplicación de cada tecnología: 3D printing, corte laser, CNC, etc.
- RA4. Reconocer las características físicas y químicas, los procedimientos de producción y el uso de los materiales en los proyectos de diseño.
- 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 expositivos.
- RA6. Desarrollar modelos de espacios escénicos aplicables a la planificación de eventos culturales.
- RA7. Conocer las herramientas, los procesos y los sistemas para el diseño de proyectos expositivos.
- RA8. Conocer los conceptos del diseño interactivo físico aplicado al proyecto espacial. Conocer la domótica, así como el uso de la programación con código como herramienta para el proyecto espacial automático.
- RA9. Aplicar los criterios de diseño y de las relaciones entre la forma, los materiales y los procesos necesarios para definir un proyecto de diseño desde la unidad conceptual.
- RA10. Integrar la producción industrial del proyecto de diseño con otras disciplinas del diseño, la ingeniería o la arquitectura.
- RA11. Conocer adecuadamente la ecología, la sostenibilidad y los principios de conservación de recursos energéticos y medioambientales.
- 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
<p>BÁSICAS: 1, 2, 3, 4, 5</p> <p>TRANSVERSALES: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 13, 14, 17</p> <p>ESPECÍFICAS: 5, 6, 7, 11, 14, 17, 18</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RA1. El estudiante aprenderá a: Utilizar las distintas técnicas manuales de perfil artístico, artesanal y técnico.</li> <li>• RA2. Establecer estrategias de acondicionamiento pasivo y diseño sostenible. Conocimiento de las determinaciones emocionales y físicas de las familias de materiales, para prescribir armónica y responsablemente.</li> <li>• RA3. Utilizar las técnicas de fabricación digital aplicadas al diseño, utilizando los distintos métodos de prototipado rápido y producción digital. Preparación de modelos 3D para producción. Posibilidades, límites y aplicación de cada tecnología: 3D printing, corte laser, CNC, etc.</li> <li>• RA4. Reconocer las características físicas y químicas, los procedimientos de producción y el uso de los materiales en los proyectos de diseño.</li> <li>• 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 expositivos.</li> <li>• RA6. Desarrollar modelos de espacios escénicos aplicables a la planificación de eventos culturales.</li> <li>• RA7. Conocer las herramientas, los procesos y los sistemas para el diseño de proyectos expositivos.</li> <li>• RA8. Conocer los conceptos del diseño interactivo físico aplicado al proyecto espacial. Conocer la domótica, así como el uso de la programación con código como herramienta para el proyecto espacial automático.</li> </ul>
<p>BÁSICAS: 1, 2, 3, 4, 5</p> <p>TRANSVERSALES: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 13, 14, 17</p> <p>ESPECÍFICAS: 5, 6, 7, 11, 14, 17, 18</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RA8. Conocer los conceptos del diseño interactivo físico aplicado al proyecto espacial. Conocer la domótica, así como el uso de la programación con código como herramienta para el proyecto espacial automático.</li> <li>• RA9. Aplicar los criterios de diseño y de las relaciones entre la forma, los materiales y los procesos necesarios para definir un proyecto de diseño desde la unidad conceptual.</li> <li>• RA10. Integrar la producción industrial del proyecto de diseño con otras disciplinas del diseño, la ingeniería o la arquitectura.</li> <li>• RA11. Conocer adecuadamente la ecología, la sostenibilidad y los principios de conservación de recursos energéticos y medioambientales.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<p>BÁSICAS: 1, 2, 3, 4, 5</p> <p>TRANSVERSALES: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 13, 14, 17</p> <p>ESPECÍFICAS: 5, 6, 7, 11, 14, 17, 18</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RA4. Reconocer las características físicas y químicas, los procedimientos de producción y el uso de los materiales en los proyectos de diseño.</li> <li>• 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 expositivos.</li> <li>• RA6. Desarrollar modelos de espacios escénicos aplicables a la planificación de eventos culturales.</li> <li>• RA7. Conocer las herramientas, los procesos y los sistemas para el diseño de proyectos expositivos.</li> <li>• RA8. Conocer los conceptos del diseño interactivo físico aplicado al proyecto espacial. Conocer la domótica, así como el uso de la programación con código como herramienta para el proyecto espacial automático.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>RA9. Aplicar los criterios de diseño y de las relaciones entre la forma, los materiales y los procesos necesarios para definir un proyecto de diseño desde la unidad conceptual.</li> </ul>
<p>BÁSICAS: 1, 2, 3, 4, 5</p> <p>TRANSVERSALES: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 13, 14, 17</p> <p>ESPECÍFICAS: 5, 6, 7, 11, 14, 17, 18</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>RA1. El estudiante aprenderá a: Utilizar las distintas técnicas manuales de perfil artístico, artesanal y técnico.</li> <li>RA2. Establecer estrategias de acondicionamiento pasivo y diseño sostenible. Conocimiento de las determinaciones emocionales y físicas de las familias de materiales, para prescribir armónica y responsablemente.</li> <li>RA3. Utilizar las técnicas de fabricación digital aplicadas al diseño, utilizando los distintos métodos de prototipado rápido y producción digital. Preparación de modelos 3D para producción. Posibilidades, límites y aplicación de cada tecnología: 3D printing, corte laser, CNC, etc.</li> <li>RA10. Integrar la producción industrial del proyecto de diseño con otras disciplinas del diseño, la ingeniería o la arquitectura.</li> <li>RA11. Conocer adecuadamente la ecología, la sostenibilidad y los principios de conservación de recursos energéticos y medioambientales.</li> <li>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.</li> </ul>

## 7. CONTENIDOS

La materia está organizada en TRES unidades de aprendizaje:

### Unidad 1. Diseño de Eventos; Conceptos previos

- 1.1. Teoría y conceptos previos
- 1.2. Práctica 1

### Unidad 2. Diseño de Eventos 1

- 2.1. Teoría y conceptos previos
- 2.2. Práctica 2

### Unidad 3. Diseño de Eventos 2

- 3.1. Teoría y conceptos previos
- 3.2. Práctica 2

### Unidad 4. Práctica Final

## 8. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

	• ECTS	• Nº de horas	• % presencia
• Lecciones Magistrales	1,75	43,75	100
• Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	7	175	20
• Exposición de trabajos	3,5	87,5	100

• Trabajo en grupo de carácter integrador	3,5	87,5	40
• Investigaciones y Proyectos	17,5	437,5	40
• Trabajo autónomo	3,5	87,5	0
• Tutoría, seguimiento académico y evaluación	5,25	131,25	100
• Total	42	1050	

## 9. 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
Lecciones magistrales	43,75
Trabajos dirigidos	175
Exposición de Trabajos	87,5
Trabajos en grupo de carácter integrador	87,5
Investigaciones y Proyectos	437,5
Trabajo Autónomo	87,5
Tutoría, seguimiento y evaluación	131,25
<b>TOTAL</b>	<b>1050</b>

## 10. EVALUACIÓN

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

Sistema de evaluación	Peso
Proyecto 1	10%
Proyecto 2	15%
Proyecto 3	20%
Trabajo Final	55%

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 todas las actividades del curso, para tener un mínimo conocimiento en cada una de las áreas de trabajo de la asignatura.

### 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.

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, según los casos.

## 11. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Proyecto 1	Semana 1-3
Actividad 2. Proyecto 2	Semana 4-8
Actividad 3. Proyecto 3	Semana 9-15

Actividad 4. Trabajo Final

Semana 15-19

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



## 12. 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.A.V.V. “MANUAL ORGANIZACIÓN DE EVENTOS DE MARKETING Y COMUNICACIÓN”. Editorial CEP, 2015.

CABERO SOTO, Luisa Cristina. “ORGANIZACION DE REUNIONES 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.

## 13. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.