Taller de diseño y organización de eventos II / Event planning and organization workshop II

Grado en Comunicación Corporativa, Protocolo y Organización de Eventos 2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Taller de diseño y organización de eventos II / Event planning and organization workshop II

Titulación: Grado en Comunicación Corporativa, Protocolo y Organización de Eventos

Curso Académico. 2026-27

Carácter: Obligatoria

Idioma: español / inglés

Modalidad. presencial / virtual

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Jacobo Ruiz Gil

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito.
- Recopilar, saber discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico, a partir del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad e innovación.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa en la materia de Lenguas modernas y en aquellas asignaturas impartidas en inglés.
- Demostrar la capacidad de adaptación en entornos cambiantes.

- Adquirir y saber aplicar los conocimientos necesarios en el área de la economía para poder elaborar y gestionar un presupuesto así como conocer los conocimientos básicos de la contratación y financiación con el fin de aplicarlo a los diferentes tipos de eventos, congresos, ferias y/o actos.
- Conocer y comprender los conceptos básicos del marketing y de la comunicación publicitaria, su estructura y utilidad en ámbito de las empresas y organizaciones.
- Conocer y saber manejar las técnicas básicas de organización y gestión de eventos para generar experiencia de marca a los públicos de una organización.
- Conocer y saber aplicar las directrices de trabajo necesarias en la gestión de patrocinio y mecenazgo en el ámbito empresarial e institucional.

1.2. Resultados de aprendizaje

Aplicar las metodologías propias a la organización de los actos y eventos Reconocer los diferentes tipos de actos y sus mecánicas de funcionamiento y actuación para la consecución de sus objetivos.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Breve descripción de los contenidos

Continuación de la asignatura anterior en el que a través de un taller práctico se profundiza en la aplicación del diseño y la organización de eventos de todo tipo; empresariales, deportivos, culturales.

Continuation of the previous subject in which, through a practical workshop, it goes deeper in the application of the planning and organization of all kinds of events: business, sports and cultural events.

2.3 Contenido detallado

1. **La conceptualización y planificación del evento**.

   Objetivos, creatividad, diseño y viabilidad de la propuesta.

2. **La producción del evento**.

   Presupuesto, proveedores, señalética y ejecución

3. **La comunicación del evento**.

   El propósito, el alcance y el posicionamiento.

4. **El evento como herramienta de comunicación**.

5. **La adaptación y comprensión del brief y del cliente.**

   Entender las necesidades y objetivos del cliente: que ha hecho hasta ahora, que quiere hacer y cómo ayudarle a hacerlo.

6. **La Financiación del evento.**La propuesta de valor, ventaja competitiva y valor diferencial

2.4. Actividades Dirigidas

Las **actividades académicas dirigidas** suponen un 25% de la evaluación final.

Actividad Dirigida (AD1) (supone el 25% del total de las actividades académicas dirigidas)**:** En equipos, los estudiantes se enfrentarán a la resolución de un briefing (basado en ejemplos reales) para poder elaborar un evento que incluirá todos los módulos vistos en la asignatura de eventos I, en base a unas premisas que se facilitarán a lo largo del semestre. El objetivo de la actividad es aplicar los conceptos aprendidos y vistos a lo largo del curso anterior y fortalecidos durante este. Se buscará que el alumno sea capaz de mostrar un pensamiento estructurado, creativo y resolutivo.

Actividad Dirigida (AD2) (supone el 25% del total de las actividades académicas dirigidas)**:** En equipos diferentes, los estudiantes se enfrentarán a la resolución de un briefing (basado en ejemplos reales) para poder elaborar un evento que incluirá todos los módulos vistos en la asignatura de eventos I, en base a unas premisas que se facilitarán a lo largo del semestre. El objetivo de la actividad es aplicar los conceptos aprendidos y vistos a lo largo del curso anterior y fortalecidos durante este, además de fomentar el trabajo colaborativo. Se buscará que el alumno sea capaz de mostrar un pensamiento estructurado, creativo y resolutivo.

Actividad Dirigida (AD3) (supone el 50% del total de las actividades académicas dirigidas)**:** equipos nuevamente diferentes, los estudiantes se enfrentarán a la resolución de un briefing (basado en ejemplos reales) para poder elaborar un evento que incluirá todos los módulos vistos en la asignatura de eventos I, en base a unas premisas que se facilitarán a lo largo del semestre. El objetivo de la actividad es aplicar los conceptos aprendidos y vistos a lo largo del curso anterior y fortalecidos durante este, además de fomentar el trabajo colaborativo y profundizando en la argumentación de las decisiones tomadas. Se buscará que el alumno sea capaz de mostrar un pensamiento estructurado, creativo y resolutivo.

2.5. Actividades formativas

Modalidad presencial:

- Clases de teoría y práctica: 30% (45h)
- Trabajo personal del alumno: 50% (75h)
- Tutorías: 10% (15h)
- Evaluación: 10% (15h)

Modalidad virtual:

- Estudio, comprensión y evaluación de la materia: 40% (60h)
- Trabajos/proyectos/prácticas a desarrollar y presentar por el alumno: 50% (75h)
- Tutorías: 10% (15h)

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

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.

3.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación en clase	10%
SE2	Prueba parcial	15%
SE3	Actividades académicas dirigidas	25%
SE4	Prueba final presencial	50%

Modalidad: virtual

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE9	Participación en foros y otras actividades tutorizadas	15%
SE3	Actividades académicas dirigidas	45%
SE4	Prueba final presencial	40%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final presencial	70%

Modalidad: virtual

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE3	Actividades académicas dirigidas	40%
SE4	Prueba final presencial	60%

3.3 Restricciones

Calificación mínima
Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros…), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscreminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.
En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

3.5. Uso de la IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.

- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Fuente, C. (2009). *Manual práctico para la organización de eventos. Técnicas de organización de actos II*. Madrid, Ediciones Protocolo.
Jiménez-Morales, M. y Panizo, J. (2017). *Eventos y protocolo. La gestión estratégica de actos corporativos e institucionales*. Barcelona, Editorial UOC.
Sabater, F. y Ato, O. (2020). *Planificación de la comunicación de eventos. Estrategia e innovación en tiempos de inmediatez*. Barcelona, Editorial UOC.

Bibliografía recomendada

Fuente, C. (2007). *Protocolo para eventos. Técnicas de organización de actos I*. Madrid, Ediciones *Protocolo.*
Roca, J.L. (2015). Planificación, organización y control de eventos. Madrid, Paraninfo.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Jacobo Ruiz Gil
Departamento	Publicidad
Titulación académica	Licenciado en Economía. Licenciado en Investigación y Técnicas de Mercado (ITM). Máster en Organización de Eventos, Protocolo y Turismo de Negocios
Correo electrónico	jruizgi@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Es un profesional con más de 25 años de experiencia en el sector de los Eventos, tanto corporativos como deportivos y públicos. Licenciado en Economía. Licenciado en Investigación y Técnicas de Mercado (ITM). Máster en Organización de Eventos, Protocolo y Turismo de Negocios por el AEA Business School. Ha sido el responsable de producción de varias agencias de Eventos en España y actualmente es el Responsable de Eventos Híbridos y Virtuales de CWT Meetings & Events en EMEA y APAC. Es miembro de la Junta Directiva de AEVEA (Agencias de Eventos Españolas Asociadas). Ha sido jurado en varias ocasiones de los premios FIP, un festival internacional de marketing, nuevas técnicas de comunicación, innovación y eventos. Ha ganado varios premios Eventoplus en España al Mejor Evento de Presentación de Producto, de Escenografía y de Decoración, así como al Mejor Evento Conferencia y Espectáculo. Ha colaborado con el Ministerio de Educación a través del INCUAL para el desarrollo del grado de formación profesional en Eventos corporativos.