



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

### El Proyecto Habla 2023-2024

Especialidad: Todas

Curso 2023/2024

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

#### → 1. Datos de identificación

##### DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Diseño de Producto		
Mail del departamento	<a href="mailto:producto@easdvalencia.com">producto@easdvalencia.com</a>		
Asignatura	El Proyecto Habla		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Maria Navarro Diego
Correo electrónico	<a href="mailto:mnavarro@easdvalencia.com">mnavarro@easdvalencia.com</a>
Horario tutorías	se indicará en aplicacion
Lugar de tutorías	Departamento de Producto



---

## → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

---

### Objetivos Generales

- Adquirir habilidades de comunicación.
- Superar miedos a la presentación de un proyecto en público.
- Aprender estrategias de comunicación oral, gestual y narrativo.

La comunicación del proyecto es fundamental para que el producto diseñado se entienda, sea comprensible y llegue al mayor número posible de usuarios y, además, resulte atractivo. La comunicación se realiza a través de uno mismo adquiriendo habilidades personales de expresión oral y corporal, trabajando la imagen y el audiovisual.

**“la que mueve a la gente no es lo que dices, sino la forma en que lo dices”**

Asignatura teórico-práctica que apoya y prepara la presentación del Trabajo Final de Grado. No es una asignatura en la que se enseñe tecnología aplicada a la comunicación gráfica del proyecto, sino que se basa en la adquisición de habilidades personales que, junto a soportes gráficos y audiovisuales, mejoren la presentación del proyecto diseñado. Se trata, por tanto, de avanzar un paso más y profundizar en la comunicación de proyectos desde estas dos nuevas perspectivas: el pitching, que no solo tiene que ver con saber hablar y actuar, sino saber sintetizar y transmitir con la palabra y con el gesto los valores del proyecto, ante, por ejemplo, un cliente; y la narratividad audiovisual, en la que se trata también de sintetizar y transmitir una breve historia que esté al servicio de la presentación y comunicación de un proyecto.

Pitching\_ término en inglés que hace referencia a la presentación verbal y visual en el que se transmite la idea de una película o serie de televisión para conseguir financiación. Esta asignatura surge a partir de la experiencia profesional adquirida en este ámbito adaptándolo al lenguaje del proyecto de diseño.

Dirigida a estudiantes de las diversas especialidades de Diseño que se imparten en la EASDValència.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

Se recomienda haber cursado satisfactoriamente las siguientes asignaturas:

Proyectos de 1º a 3º curso  
Fotografía y Medios Audiovisuales  
tecnología del Diseño  
Taller de Presentación y Comunicación del Proyecto

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura optativa **El Proyecto Habla**.

---

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1

Organizar y valorar el trabajo de forma eficiente y motivadora.



CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

## COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>R1 - Desarrolla habilidades personales para estructurar, comunicar y defender con eficacia el proyecto diseñado:</p> <p>R1.1 - Adquiere confianza, seguridad y tranquilidad aprendiendo a exponer las ideas de forma clara, ordenada y coherente.</p> <p>R1.2 - Comunica oralmente con un ritmo tranquilo, firme, decidido, marcando bien las pausas para enfatizar las frases importantes.</p> <p>R1.3 - Comunica corporalmente con rigor y emoción.</p>	CT1, CT8, CG2, CG11
R2 - Pierde el miedo a hablar en público y aprende a controlar la forma en la que puede hacerlo con la máxima eficacia, dominando la escena y enfrentándose a la audiencia.	CT8, CG2, CG11
R3 - Estructura en tiempo y forma la comunicación del proyecto y diseña la comunicación gráfica trabajando la composición del plano.	CT1, CT4, CG2, CG11
R4 - Comprende el lenguaje cinematográfico y el análisis de la narrativa audiovisual a través de la cinematografía de diversas especialidades. Adquiere los conocimientos adecuados para la planificación audiovisual del proyecto.	CT4, CT13
R5 - Expresa las ideas correctamente a través de la comunicación verbal, el lenguaje corporal y la narrativa audiovisual, que demostrará en una presentación final.	CT8, CT13, CG2, CG11, CG20
R6 - Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de trabajos y/o proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad..etc	CG14



---

## → 6. Contenidos

---

### Unidad 1. Técnicas de Presentación

#### Adquisición de habilidades personales

- El miedo a la presentación
- Control del espacio

#### Preparación de la presentación

- Adquirir conciencia de errores
- Conocimiento del público

#### Introducción a:

- Comunicación oral
- Lenguaje corporal

### Unidad 2. Estructura del contenido

#### El tiempo

- Control del tiempo
- Síntesis de la comunicación

#### Preparación del discurso

- Guión de la presentación

#### Concepto, Mensaje, Tema

- Transmisión del concepto
- Diferencia entre mensaje y tema

### Unidad 3. Comunicación oral

#### La voz

- Volumen
- Articulación

#### El ritmo

- Cadencia de las frases
- Entonación

#### Corrección de muletillas orales

- Aprender a evitarlas
- Las pausas

### Unidad 4. Comunicación gestual

#### La mirada

- Barridos completos, no huidiza



## Las manos

- Actitud
- Uso expresivo

## Corrección de muletillas gestuales

- Recorrido espacial
- La utilización de los gestos para el enriquecimiento del discurso

## Unidad 5. Diseño visual

- Principios de diseño aplicados a la composición de pantallas

## Unidad 6. Lenguaje cinematográfico y narrativa audiovisual

### El tratamiento del diseño en el cine

#### Planificación audiovisual

- tipos de planos y su uso (narrativo, dramático, psicológico, simbólico..)
- El plano: duración, composición, combinación..

## Unidad 7. Realización Audiovisual

- Ritmo de la imagen, narración, fases del proyecto (preproducción, realización, postproducción). Entorno de trabajo, herramientas edición.

## → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

### 7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	10
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	30



<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	40
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	40
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

Aula GRANDE con proyector que permita utilizar al máximo el espacio para practicar presentaciones.

## → 9. Evaluación



## 9.1 Convocatoria ordinaria

### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Distribución porcentual de los aspectos a evaluar: Estructura, mensaje y contenido del discurso: 30% Presentación visual + Audiovisual: 30% Comunicación oral + Comunicación gestual: 30% Cumplimiento 10%</p> <p>El alumno realizará diversas actividades en clase para adquirir los resultados de aprendizaje y poder enfrentarse a la prueba final con seguridad. La nota final será el 90 % la presentación final de 15 minutos de un proyecto propio diseñado por el alumno + 10% cumplimiento y asistencia <b>Cada muletilla oral o gestual resta 0'1 en la prueba final.</b></p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</p>

### 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumno/a expondrá un sólo proyecto que supondrá el 100% de la calificación final obtenida por el alumno. El proyecto debe alcanzar un mínimo de 5 para poder superar dicha convocatoria.</p> <p>Distribución porcentual de los aspectos a evaluar: Estructura, mensaje y contenido del discurso: 33'3% Presentación visual + Audiovisual: 33'3% Comunicación oral + Comunicación gestual: 33'3%</p> <p><b>Cada muletilla oral o gestual resta 0'1 en la prueba.</b></p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</p>

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados



El alumno/a expondrá un sólo proyecto que supondrá el 100% de la calificación final obtenida por el alumno. El proyecto debe alcanzar un mínimo de 5 para poder superar dicha convocatoria.

Distribución porcentual de los aspectos a evaluar:  
Estructura, mensaje y contenido del discurso: 33'3%  
Presentación visual + Audiovisual: 33'3%  
Comunicación oral + Comunicación gestual: 33'3%

**Cada muletilla oral o gestual resta 0'1 en la prueba.**

RA1, RA2, RA3,  
RA4, RA5, RA6

### 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

#### Resultados de Aprendizaje evaluados

El alumno/a expondrá un sólo proyecto que supondrá el 100% de la calificación final obtenida por el alumno. El proyecto debe alcanzar un mínimo de 5 para poder superar dicha convocatoria.

Distribución porcentual de los aspectos a evaluar:  
Estructura, mensaje y contenido del discurso: 33'3%  
Presentación visual + Audiovisual: 33'3%  
Comunicación oral + Comunicación gestual: 33'3%

**Cada muletilla oral o gestual resta 0'1 en la prueba.**

RA1, RA2, RA3,  
RA4, RA5, RA6



---

→ 10. Bibliografia

---

Álvarez Marañón, Gonzalo (2000). *El arte de presentar: cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones*. Madrid: Gestión

**Bibliografía complementaria:**

**Libro**

García-Milà, Pau. (2014) *Eres un gran comunicador (pero aún no lo sabes)*. Barcelona: Amat editorial

Segar, Linda. (2000) *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós

Hart, John.(2001) *La técnica del storyboard. Guión gráfico para cine, TV y animación*. Madrid: IORTV

**Vídeo**

Vídeos de TedEX