



GUIA DOCENTE

# TALLER DE PRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN 2022-2023

Especialidad: **Diseño Gráfico**

Curso **2022/2023**

→ 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	Diseño Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	<a href="mailto:interiores@easdvalencia.com">interiores@easdvalencia.com</a>		
Asignatura	Señalética		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Tipo OE	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	<a href="mailto:cadria@easdvalencia.com">cadria@easdvalencia.com</a>
Horario tutorías	10.30h – 11.30h
Lugar de tutorías	Departamento de gráfico



---

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

---

En todo trabajo de interiorismo existe, en cada una de las fases del proyecto, una tarea de gran importancia para el posible desarrollo del mismo, se trata de su presentación y comunicación tanto al cliente como en ocasiones, al público en general. Un interiorista debe convertirse no solo en diseñador sino también en hábil comunicador, capaz de transmitir ideas, motivar e interactuar con la parte contraria. Y es precisamente de esos medios gráficos, verbales y no verbales, que utiliza el interiorista para comunicar, transmitir, motivar e interactuar, de lo que trata la presente asignatura.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

El alumno de la asignatura Taller de presentación y comunicación del proyecto precisa conocimientos previos de CAD, sistemas de representación, haber superado la asignatura de Lenguajes y Técnicas Digitales, y Fotografía y Medios Audiovisuales. Además, precisa los conocimientos científicos e históricos, que le proporcionan las asignaturas de Fundamentos Científicos del Diseño y Fundamentos Históricos del Diseño, para poder defender y justificar cada una de las decisiones que haya tomado durante el proceso de proyecto, apoyadas en referentes históricos tanto del diseño como de la arquitectura. Por último, conocerá cada una de las fases del proceso de proyecto desde la ideación, que habrá experimentado en la asignatura de Proyectos Básicos.

Es recomendable haber cursado asignaturas de proyectos específicos como Proyecto de arquitectura efímera, Proyecto de espacios para el habitat o Proyectos de espacios comerciales, junto con el conocimiento de la asignatura Tecnología digital aplicada al diseño de interiores. Todo ello reforzará lo aprendido en el primer curso y completará las técnicas de que dispondrá el alumno para transmitir sus ideas.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Taller de Presentación y Comunicación del Proyecto**:

---

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

---

### COMPETENCIAS GENERALES

CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
------	--



<b>CG20</b>	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
-------------	--

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

<b>CE10</b>	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.
<b>CE11</b>	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.
<b>CE12</b>	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla la actividad profesional de interiorismo.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Diseña correctamente un proyecto teniendo en cuenta conceptos básicos de comunicación visual a través de paneles, memoria, y presentaciones.	<b>CT4 - CG20</b>
R2 -Selecciona los elementos gráficos, teniendo en cuenta aspectos de composición, jerarquía, legibilidad, lecturabilidad, y estética tipográfica.	<b>CG11 - CE10</b>
R3 - Utiliza los formatos adecuados en relación a la tipología de proyecto.	<b>CT1 - CE11</b>
R4 - Argumenta un proyecto concreto apoyándose en imágenes.	<b>CG11 - CT7</b>
R5 - Identifica el alcance de los medios informáticos actuales (redes sociales, páginas web, blogs...) en la difusión del diseño y la arquitectura.	<b>CE12</b>



---

## → 6. Contenidos

---

### Unidad 1. Fundamentos de la comunicación gráfica

#### Conceptos fundamentales

- Fundamentos tipográficos: tipografía de edición y tipografía creativa. Elección de la tipografía: criterios funcionales, formales, socio-culturales, técnicos y de calidad. Diferencias entre legibilidad y lecturabilidad. Composición del texto. Formas y ajustes tipográficos básicos
- Tipología de imagen: Imagen fotográfica, ilustración, collage, etc. Composición y jerarquía. La estructura de página: tipologías y elementos. Reticulas. Composición de textos e imágenes
- Herramientas informáticas básicas necesarias para la composición de texto e imagen.

### Unidad 2. Análisis de la comunicación gráfica en el diseño de interiores

- El Concurso público por obras y el concurso por premio. Tipología, características de las bases, normativas y desarrollo. Concursos periódicos más relevantes relacionados con el diseño de interiores.
- Análisis de estilos y recursos gráficos empleados en la comunicación en las diferentes tipologías de proyectos de interiores. Requisitos técnicos, estéticos y funcionales a tener en cuenta en la presentación de un proyecto. Creación y empleo de recursos gráficos para la presentación de proyectos de interiores.

### Unidad 3. Gráficos e ilustraciones para diseño de Interiores

- Postproducción de bocetos, planos, gráficos didácticos y renders. Edición de bocetos y planos, tanto en formatos de pixel como de vectores.
- Intercambio de formatos de archivo. Control de escala de la planimetría. Técnicas de edición y ajuste del renderizado por capas.
- Soportes digitales. Software para presentaciones de proyectos. Realización de maquetas virtuales para aportar comprensión a las fases de un proyecto y favorecer al desarrollo de los mismos consiguiendo transmitir visualmente los aspectos más destacados. Creación de catálogos digitales.
- Cómo preparar los archivos para imprimir: requisitos básicos. Intercambio de archivos entre los programas propios de la especialidad y el software utilizado en la presentación del proyecto. Cómo preparar archivos para la presentación digital.



## Unidad 4. La presentación oral

- Recomendaciones básicas para la presentación oral.
- Comunicamos con todo. Aspecto físico y estética. Lenguaje verbal y no verbal. Esquema de la conferencia. El discurso. Cómo leer en público. Apoyos audiovisuales.

## → 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.	R1, R2, R3, R4,R5,	25
<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.	R1, R2. R3,	50
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R1, R2	6
<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.	R1, R2. R3, R4, R5, R6	9
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2. R3, R4, R5, R6	0
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</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.	R1, R2. R3, R4, R5,	38
<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.	R1, R2. R3, R4,	16
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2.	6
<b>SUBTOTAL</b>			60
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

Pizarra. Ordenadores. Software específico. Acceso online. Biblioteca de diseño y arquitectura. Material audiovisual (películas, documentales...).



## → 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><b>Se valorará:</b></p> <p>La Capacidad de síntesis y coherencia con el concepto expresado tanto en paneles como en memorias o portafolio.</p> <p>La Creatividad y adecuación de la maquetación, recursos gráficos, y de tratamiento de imagen.</p> <p>El uso de las herramientas informáticas, y los formatos de archivo.</p> <p>La claridad y originalidad de la presentación. La adecuación de los recursos visuales y de sonido.</p> <p>Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del docente.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores, (resultados de aprendizaje más concretos), según sea su tipología</p>	<p>R1 - R2 - R3 R4 - R5</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



## Se valorará:

La Capacidad de síntesis y coherencia con el concepto expresado tanto en paneles como en memorias o portafolio.

La Creatividad y adecuación de la maquetación, recursos gráficos, y de tratamiento de imagen.

El uso de las herramientas informáticas, y los formatos de archivo.

La claridad y originalidad de la presentación. La adecuación de los recursos visuales y de sonido.

Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.

Examen práctico proyectual. Supone el 40% de la calificación total.

Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del docente.

R1 - R2 - R3  
R4 - R5

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

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

Resultados de  
Aprendizaje evaluados





## Se valorará:

La Capacidad de síntesis y coherencia con el concepto expresado tanto en paneles como en memorias o portafolio.

La Creatividad y adecuación de la maquetación, recursos gráficos, y de tratamiento de imagen.

El uso de las herramientas informáticas, y los formatos de archivo.

La claridad y originalidad de la presentación. La adecuación de los recursos visuales y de sonido.

Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.

Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del docente.

Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores, (resultados de aprendizaje más concretos), según sea su tipología

R1 - R2 - R3 - R4  
R5 - R6

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

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

Resultados de  
Aprendizaje evaluados



## Se valorará:

La Capacidad de síntesis y coherencia con el concepto expresado tanto en paneles como en memorias o portafolio.

La Creatividad y adecuación de la maquetación, recursos gráficos, y de tratamiento de imagen.

El uso de las herramientas informáticas, y los formatos de archivo.

La claridad y originalidad de la presentación. La adecuación de los recursos visuales y de sonido.

Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.

Examen práctico proyectual. Supone el 40% de la calificación total.

Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del docente.

R1 - R2 - R3 - R4  
R5 - R6

## → 10. Bibliografía

Du, D (2011). *Interior lighting*. Design Media Publishing Limited.

Jardí, E (2007). *Veintidós consejos sobre tipografía: (que algunos diseñadores jamás revelarán); Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras:(que algunos tipógrafos nunca te dirán)*. Actar.

Meshner, L. (2010). *Basics Interior Design 01: Retail Design (Vol. 1)*. Lausanne: AVA Publishing.

Locker, P. (2011). *Basic Interior design 02 Exhibition design*. Lausanne: AVA Publishing.

Plunkett, D. (2009). *Drawing for interior design*. Laurence King Publishing Ltd.

Samara, T., & Tarancón, S. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Gustavo Gili.

Travis, S. (2015). *Sketching for architecture + interior design*. Laurence King Publishing Ltd.



**Bibliografia complementaria:**

**Libro**

Burden, E. E., & Méndez Chamorro, F. (1989). *Técnicas de presentación de proyectos*. Mc. Graw Hill.

Ching, F. D., & Castán, S. (1998). *Arquitectura: forma, espacio y orden*. Gustavo Gili.

Cosme, A. M. (2008). *El proyecto de arquitectura: concepto, proceso y representación (Vol. 16)*. Reverte.

Cuito, A., & Cañizares, A. C. G. (2004). *Ultimate restaurant design*. TeNeues.

Fawcett, A. P., & de Valicourt, C. S. (1999). *Arquitectura: curso básico de proyectos*. Gustavo Gili.

Hechinger, M., & Knoll, W. (1995). *Maquetas de Arquitectura - Técnicas y Construcción*. Anagrama.

Porter, T., Goodman, S., & Greenstreet, B. (1985). *Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas*. Gustavo Gili.

Plunkett, D., & Sanmiguel, D. (2009). *Diseño de interiores: técnicas de ilustración*. Parramón.

Phillips, D., & Yamashita, M. (2012). *Detail in contemporary concrete architecture*. Laurence King Publishing Ltd.

Ronin, G. (2010). *Drawing For Interior Designers*. A & C Black Publishers.