Título Superior de Diseño

*Nivel 2, (GRADO) del MECES**

Guía docente de EL PROYECTO HABLA

ESPECIALIDAD TODAS

Curso 2021/2022

Esquema de la guía

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 Superior de Diseño	Diseño		
Departamento	Diseño de Producto		
Mail del departamento	producto@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	El Proyecto Habla		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		**Horas semanales**	5
Código		**Créditos ECTS**	6
Ciclo		**Curso**	4º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Optativa		
Tipo de asignatura	40% Presencialidad / 60 % Autónomo		

Lengua en que se imparte	
DATOS DE LOS PROFESORES	
Profesor/es responsable/s	Consultar web
Correo electrónico	
Horario de tutorías	
Lugar de tutorías	

* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO,** se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño.**

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

La comunicación del proyecto es fundamental para que el producto se entienda, sea comprensible, llegue al mayor número posible de usuarios y resulte atractivo.
La comunicación se realiza a través de uno mismo, de la adquisición de habilidades personales (el pitching...), de paneles explicativos, de vídeos audiovisuales...

"Lo que mueve a la gente no es lo que dices, es la forma en que lo dices".

Asignatura Teórico-práctica que apoya y completa las asignaturas de Proyectos. 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 y audiovisuales para comunicar el proyecto. Se trata, por tanto, de avanzar un paso más y profundizar en la presentación de proyectos en 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. Se incide por un lado, en la adquisición de habilidades personales para comunicar correctamente el proyecto a través de uno mismo con apoyo de imágenes y por otro lado, el conocimiento del lenguaje narrativo del cine que permita realizar un audiovisual sobre el proyecto realizado.
Cada vez más, las empresas de Diseño publican en sus páginas web audiovisuales cuyo protagonista es el propio diseño realizado. Es una manera rápida y eficaz de llegar al público y de transmitir no solamente los valores de marca del producto diseñado, sino de incidir en su modo de uso y en sus aspectos funcionales y estéticos.

Pitching. El término inglés pitch 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 se basa en esa experiencia profesional y la adapta al lenguaje del proyecto de Diseño.

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

3. Conocimientos previos recomendados

Se recomienda haber cursado satisfactoriamente las siguientes asignaturas:
Diseño básico
Fotografía y Medios Audiovisuales
Tecnología del diseño
Taller de Presentación y Comunicación del Proyecto
PROYECTOS (de 1º a 3º)

Esta asignatura recoge el testigo de la asignatura de tercero: Taller de Presentación y Comunicación del Proyecto, y acaba de formar al alumno en el aprendizaje de la comunicación del proyecto incidiendo en las habilidades personales y la comunicación audiovisual. Pero no es una asignatura en la que se imparta tecnología.

4. Competencias de la asignatura

CT 1_ Organizar y valorar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT 4_ Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT 8_ Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT 13_ Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CG 2_ Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG 11_ Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG 20_ 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.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	*COMPETENCIAS RELACIONADAS*
RA 1_ Desarrolla habilidades personales para estructurar, comunicar y defender con eficacia el proyecto diseñado: **RA 1.1_** Adquiere confianza, seguridad y tranquilidad aprendiendo a exponer las ideas de forma clara, ordenada y coherente. **RA 1.2_** Comunica oralmente con un ritmo tranquilo, firme, decidido, marcando bien las pausas para enfatizar las frases importantes. **RA 1.3_** Comunica corporalmente con rigor y emoción.	CT 1, CG 11
RA 2_ Pierde el miedo a hablar en público y aprende a controlar la forma en que puede hacerlo con la máxima eficacia dominando la escena y enfrentándose a la audiencia.	CT 8
RA 3_ Estructura en tiempo y forma la comunicación del proyecto y diseña la comunicación gráfica trabajando la composición del plano.	CG 2, CT 4
RA 4_ 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 de un proyecto.	CT 13
RA 5_ Expresa las ideas correctamente a través de la comunicación verbal, el lenguaje corporal y la narrativa audiovisual, que demostrará en una presentación final.	CG 20

6. Contenidos

Esta asignatura optativa no tiene unos descriptores concretos expresados en el DOCV y por tanto, se articula mediante las siguientes unidades didácticas:

UD 1. TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN

Contenido Teórico: adquisión de habilidades personales, preparación de la presentación, adquirir conciencia de los errores, control del espacio, conocimiento del público. Comunicación oral. El miedo a las presentaciones. Lenguaje corporal.

UD 2. ESTRUCTURA DEL CONTENIDO

Contenido Teórico: síntesis de la comunicación. La preparación del discurso. El guión de la presentación. La transmisión del concepto. La diferencia entre el mensaje y el tema.

UD 3. COMUNICACIÓN ORAL

Contenido Teórico: La voz: volumen y articulación. El ritmo o cadencia de frases. La entonación, Corrección de muletillas. Las pausas.

UD 4. COMUNICACIÓN GESTUAL

Contenido Teórico: la mirada. La actitud de las manos en el discurso. El recorrido espacial. Corrección de muletillas gestuales. La utilización de los gestos para el enriquecimiento del discurso.

UD 5. DISEÑO VISUAL

Contenido: principios de diseño aplicados a la composición de pantallas. Alineación de elementos. Tipografía. Regla de los tercios. Sistemas de rejilla. Repetición.

UD 6. LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO Y NARRATIVA AUDIOVISUAL. El tratamiento del diseño en el cine.

Contenido: La Planificación Audiovisual en las diferentes especialidades. Tipos de planos y su uso (narrativo, dramático, psicológico, simbólico). Duración de los planos. La combinación de planos. Composición del plano. La narración del diseño.

UD 7. REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

Contenido:El diseño realizado se mueve en la escena con un propósito. Sus acciones deben ser el resultado de un proceso intelectual, no mecánico. El ritmo de la imagen, de la animación y del conjunto de la narración. Fases del proyecto audiovisual: Preproducción, Realización, Postproducción. Entorno de trabajo y herramientas de 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)*
Clase presencial	*Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.*	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10
Clases prácticas	*Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. 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 alumno.*	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	30
Exposición trabajo en grupo	*Aplicación de conocimientos interdisciplinares.*	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	5
Tutoría	*Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a 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	10
Evaluación	*Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.*	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	5
		SUBTOTAL	60

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Trabajo autónomo	*Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,… para expone o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.*	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	40

Estudio práctico	*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	40
Actividades complementarias	*Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,…*	RA2, RA3, RA4	10
		SUBTOTAL	90

TOTAL	150

8. Recursos

Aula GRANDE con ordenadores y programas informáticos de edición de video.

Pizarra, proyector

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Distribución porcentual de los aspectos a evaluar: Estructura, mensaje y contenido del discurso: 30% Presentación visual + Audiovisual: 30% Comunicación oral + Comunicación gestual: 30% Cumplimiento 5% Asistencia 5% El alumno realizará diversas actividades en clase para adquirir los resutados 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 Cada muletilla oral o gestual resta 0'1 en la prueba final.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

9.1.2 Alumnos 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

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos 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
9.2.2 Alumnos 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

10. Bibliografía

Bibliografía básica

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

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

Bibliografía complementaria

Ávalos, Iñaki.(2000) La buena vida. Barcelona: GG

D. Katz, Steven .(2000). Plano a plano. De la idea a la pantalla. Madrid: Plot Ediciones

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

Woolman, Matt. Tipografía en movimiento. Barcelona:GG

Elan, Kimberly. (2014). La geometría del diseño. Barcelona: GG

Arnheim, Rudolf.(2008). Arte y Percepción visual. Madrid: Alianza Forma

Wells, Paul.(2007) Fundamentos de la animación. Barcelona: Parramón

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