

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de TALLER DE PRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PROYECTO

ESPECIALIDAD DISEÑO DE INTERIORES

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

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 Interiores		
Mail del departamento	interiores@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	TALLER DE PRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PROYECTO		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Teórico-práctico (presencial, con 60% de presencialidad y 40% de trabajo autónomo)		
Tipo de asignatura	TIPO OE (Obligatoria de especialidad)		
Lengua en que se imparte	Castellano/ Valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

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.

Esta asignatura se coordinará (siempre que la estructura de horarios lo permita) con **Tecnología Digital Aplicada a Diseño de Interiores** para desarrollar la presentación de los proyectos desarrollados en las asignaturas de **Proyectos Habitat y Local Comercial**.

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.

CG20 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

CE10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

CE11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

CE12 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.	CT4; CG20
R2_ Selecciona los elementos gráficos, teniendo en cuenta aspectos de composición, jerarquía, legibilidad, lecturabilidad, y estética tipográfica.	CG11; CE10
R3_ Utiliza los formatos adecuados en relación a la tipología de proyecto.	CT1; CE11
R4_ Argumenta un proyecto concreto apoyándose en imágenes.	CG11; CT7
R5_ Identifica el alcance de los medios informáticos actuales (redes sociales, páginas web, blogs...) en la difusión del diseño y la arquitectura.	CE12

6. Contenidos

Fundamentos de la comunicación gráfica

- 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. Retículas. Composición de textos e imágenes.
- Herramientas informáticas básicas necesarias para la composición de texto e imagen.

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.

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 de comunicación del proyecto

- Requisitos funcionales y estéticos. Estructura y organización de la información.
- Adecuación al soporte. Tipos de soportes o medios de presentación: la memoria, la presentación digital, el panel expositivo, el portafolio personal y otros.
- Formatos y materiales. Soportes materiales. Formatos de impresión estándar. Grandes formatos. Tipos de soportes para exposiciones exteriores e interiores. Montajes.
- 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.

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)
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.	R1, R2, R3, R4, R5	25
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.	R1, R2, R3	50
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R4	6
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.	R1, R2, R3, R4, R5	9
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.		
SUBTOTAL			90

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 exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5	38
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.	R1, R2, R4	16
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R5	6
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

8. Recursos

- Pizarra
- Ordenador y cañón de proyección
- Equipos audiovisuales de grabación webcam o videocámara
- Equipos informáticos dotados con programas actualizados de diseño CAD, diseño creativo y tratamiento de imagen
- Conexión a Internet (consulta de páginas web, blogs, redes sociales...)
- Material audiovisual (películas, documentales...)
- Biblioteca de diseño y arquitectura

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos, portafolio, elaboración de póster: se valorará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de síntesis y coherencia con el concepto expresado tanto en paneles como en memorias o portafolio. • Creatividad y adecuación de la maquetación, recursos gráficos, y de tratamiento de imagen. • Uso de las herramientas informáticas, y los formatos de archivo. • Claridad y originalidad de la presentación. Adecuación de los recursos visuales y de sonido. <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>
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

<p>Trabajos, portafolio, elaboración de póster prácticos: se valorará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de síntesis y coherencia con el concepto expresado tanto en paneles como en memorias o portafolio. • Creatividad y adecuación de la maquetación, recursos gráficos, y de tratamiento de imagen. • Uso de las herramientas informáticas, y los formatos de archivo. • Claridad y originalidad de la presentación. Adecuación de los recursos visuales y de sonido. <p>Trabajos y memorias. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Examen práctico proyectual. Supone el 40% de la calificación total.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del docente.</p>	<p>R1, R2, R3, R5</p> <p>R4</p>
---	---------------------------------

<p>9.2 Convocatoria extraordinaria</p>	
<p>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Trabajos, portafolio, elaboración de póster: se valorará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de síntesis y coherencia con el concepto expresado tanto en paneles como en memorias o portafolio. • Creatividad y adecuación de la maquetación, recursos gráficos, y de tratamiento de imagen. • Uso de las herramientas informáticas, y los formatos de archivo. • Claridad y originalidad de la presentación. Adecuación de los recursos visuales y de sonido. <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</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p>

concretos) según sea su tipología.	
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos, portafolio, elaboración de póster prácticos: se valorará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de síntesis y coherencia con el concepto expresado tanto en paneles como en memorias o portafolio. • Creatividad y adecuación de la maquetación, recursos gráficos, y de tratamiento de imagen. • Uso de las herramientas informáticas, y los formatos de archivo. • Claridad y originalidad de la presentación. Adecuación de los recursos visuales y de sonido. <p>Trabajos y memorias. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Examen práctico proyectual. Supone el 40% de la calificación total.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del docente.</p>	<p>R1, R2, R3, R5</p> <p>R4</p>

10. Bibliografía

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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.

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

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

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.