



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

### El Proyecto Habla 2025-26

Especialidad: Todas las especialidades

Curso 2025/2026

→ 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		
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	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa opcional	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Maria Navarro Diego / Inés Andrés Devesa		
Correo electrónico	<a href="mailto:mnavarro@easdvalencia.com">mnavarro@easdvalencia.com</a> / <a href="mailto:iandres@easdvalencia.com">iandres@easdvalencia.com</a>		
Horario tutorías	se indicará en aplicación		



## → 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**

---

<b>CT1</b>	Organizar y valorar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
<b>CT4</b>	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
<b>CT8</b>	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
<b>CT13</b>	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

---

---

##### **COMPETENCIAS GENERALES**

---

<b>CG2</b>	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
<b>CG11</b>	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
<b>CG1 4</b>	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 apriendiendo 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
<p>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.</p>	CT8, CG2, CG11
<p>R3 - Estructura en tiempo y forma la comunicación del proyecto y diseña la comunicación gráfica trabajando la composición del plano.</p>	CT1, CT4, CG2, CG11
<p>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.</p>	CT4, CT13
<p>R5 - Expresa las ideas correctamente a través de la comunicación verbal, el lenguaje corporal y la narrativa audiovisual, que demostrará en una presentación final.</p>	CT8, CT13, CG2, CG11, CG20
<p>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</p>	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..



GENERALITAT  
VALENCIANA

ISEACV

EASD Escola d'Art  
i Superior de Disseny  
de València

Velluters  
PL. Viriato s/n  
46001 València  
+34 963 156 700

Vivers  
Pintor Genaro Lahuerta 25  
46010 València  
+34 961 922 530

easdvalencia.com  
info@easdvalencia.com



## **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**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Metodología de enseñanza-aprendizaje</b>	<b>Relación con los Resultados de Aprendizaje</b>	<b>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</b>
Clase presencial	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
Clases prácticas	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
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período 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



Evaluación	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>	60

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	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
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, RA6	40
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	10
		<b>SUBTOTAL</b>	90
		<b>TOTAL</b>	150

## → 8. Recursos

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

## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
---	--



Distribución porcentual de los aspectos a evaluar en las 3 pruebas finales:

Estructura, mensaje y contenido del discurso: 33'3%

Presentación visual + Audiovisual: 33'3%

Comunicación oral + Comunicación gestual: 33'3%

En este apartado cada muletilla oral o gestual resta 0'1 en las pruebas finales

El alumno realizará diversas actividades en clase que le permitan adquirir los resultados de aprendizaje y poder enfrentarse a la prueba final con seguridad.

La nota final será:

70 % la presentación final de 15 minutos de un proyecto propio diseñado por el alumno. Una presentación por debajo de 14 minutos y por encima de 16 minutos es causa de suspensión.

20% las pruebas de 12 y 14 minutos

10% cumplimiento y asistencia

RA1, RA2, RA3,  
RA4, RA5, RA6

## 9.1.2 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 y será la presentación final de 15 minutos de un proyecto propio diseñado por el alumno. Una presentación por debajo de 14 minutos y por encima de 16 minutos es causa de suspensión.

RA1, RA2, RA3,  
RA4, RA5, RA6

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%

En este apartado cada muletilla oral o gestual resta 0'1 en la prueba final

## 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 y será la presentación final de 15 minutos de un proyecto propio diseñado por el alumno. Una presentación por debajo de 14 minutos y por encima de 16 minutos es causa de suspenso.

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%  
En este apartado cada muletilla oral o gestual resta 0'1 en la prueba final

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
<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 y será la presentación final de 15 minutos de un proyecto propio diseñado por el alumno. Una presentación por debajo de 14 minutos y por encima de 16 minutos es causa de suspenso.</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% En este apartado cada muletilla oral o gestual resta 0'1 en la prueba final</p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6

## → 10. Bibliografía



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

Segur, 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