

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE  
DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**HABILIDADES DE COMUNICACIÓN Y  
EXPOSICIÓN**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	<b>Grado en Diseño de productos interactivos</b>				
Facultad:	<b>Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)</b>				
Departamento/Instituto:	<b>Conocimientos transversales</b>				
Materia:	<b>Habilidades Generales</b>				
Denominación de la asignatura:	<b>Habilidades de comunicación y exposición</b>				
Código:	<b>52002</b>				
Curso:	<b>Primero</b>				
Semestre:	<b>Primero</b>				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	<b>Básica</b>				
Créditos ECTS:	<b>6</b>				
Modalidad/es de enseñanza:	<b>Presencial</b>				
Lengua vehicular:	<b>Castellano</b>				
Equipo docente:	<b>Dr. María del Carmen Thous Tuset</b>				
Profesor/a:	<b>Dr. María del Carmen Thous Tuset</b>				
Grupos:	<b>1º DPIN</b>				
Despacho:	<b>Sala de profesores</b>				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	Mail	Carmen.thous@live-utad.com
Página web: <a href="http://www.u-tad.com">www.u-tad.com</a>					

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

<b>Esenciales:</b>
No se requieren.
<b>Aconsejables:</b>
No se requieren.

## 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

<b>Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.</b>
Esta asignatura pertenece al módulo Conocimientos Transversales dentro del área de Habilidades generales
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.</b>
La asignatura tiene especial relación con aquellas más focalizadas en la exposición de trabajos en grupo de manera oral como: “Teoría del Juego” o “Diseño de Juegos 2D” y “Diseño de juegos 3D”.
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
Es una asignatura indispensable para poder presentar proyectos y desarrollar habilidades discursivas adecuadamente por lo cual resulta de vital importancia en el plan de estudios.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.</li> <li>• CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.</li> <li>• CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.</li> <li>• CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.</li> <li>• CG5 - Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>• CG6 - Manifestar motivación por la calidad.</li> <li>• CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.</li> <li>• CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.</li> <li>• CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.</li> <li>• CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales</li> <li>• CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas</li> <li>• CG13 - Valorar el sentido ético</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo.</li> <li>• Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.</li> <li>• Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.</li> <li>• Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación.</li> <li>• Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor</li> <li>• Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional</li> <li>• Trabajar en equipo</li> <li>• Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo</li> <li>• Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales</li> <li>• Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales</li> <li>• Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico</li> <li>• Valorar el sentido ético en el trabajo</li> <li>• Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar</li> <li>• Planificar y organizar el trabajo</li> <li>• Expresarse con corrección de forma oral y escrita</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando</li> </ul>

<p>en el trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.</li> <li>• CG15 - Tener capacidad de organización y planificación.</li> <li>• CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita</li> <li>• CG18 - Gestionar adecuadamente la información.</li> <li>• CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.</li> </ul>	<p>y recogiendo información de diversas fuentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.</li> </ul>
<p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b></p>	<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE1. Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.</li> <li>• CE16. Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto</li> <li>• CE22 Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicar de forma eficaz, tanto formal como informalmente, en el entorno de trabajo</li> <li>• Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</li> <li>• Redactar documentos propios de su especialidad.</li> </ul>

## 5. CONTENIDOS

- El proceso de comunicación persuasiva
- Herramientas de comunicación en entornos digitales
- Comunicación verbal y no verbal.
- Sociología de la comunicación: en los medios tradicionales y digitales.
- Técnicas efectivas de comunicación escrita
- Técnicas de presentación
- Los medios de comunicación digitales. Comunicación en media

## 6. CRONOGRAMA

<b>UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS</b>	<b>PERÍODO TEMPORAL</b>
El proceso de comunicación persuasiva	Semanas 1-2
Herramientas de comunicación en entornos digitales	Semanas 3-4
Comunicación verbal y no verbal.	Semanas 5-6
Sociología de la comunicación: en los medios tradicionales y digitales.	Semanas 7-8
Técnicas efectivas de comunicación escrita	Semanas 9-10-11
Técnicas de presentación	Semanas 12-13
Los medios de comunicación digitales. Comunicación en media	Semanas 14-15

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA/	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
	Actividades de evaluación	7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	38	38
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	53	53
Estudio y trabajo autónomo, individual				
		59	91	150

Desarrollo teórico de contenidos. Exposición de conceptos e ideas más significativos mediante ejemplos.

- Clases presenciales mayoritariamente prácticas. Esta asignatura se desarrolla en base a actividades vivenciales y participativas, role playing, clases expositivas y apoyo de material multimedia.
- Propuesta de ejercicios para favorecer la asimilación de conceptos según van siendo explicados.
- Exposiciones de trabajos y ejercicios que el alumno realizará dentro del horario de clase.
- Debate de ejercicios personales realizados en clase y a través de Internet (Red social – Blog y correo electrónico).

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Participación activa	Seguimiento de los procesos didácticos, modelos de presentaciones.	40%
Prueba final	Prueba objetiva sobre los conocimientos adquiridos durante la asignatura	60%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación:

Calificación numérica final de 0 a 10.

Participación activa: A través del seguimiento del trabajo en el aula del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos que demuestren estar capacitado para la participación activa en las exposiciones, reflexiones, discusiones, debates y puestas en común.



## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Abozzi, P. (1998). Hablar bien en público. Martínez Roca. Barcelona
- Antunes, C A. (2002). El desarrollo de la personalidad y la inteligencia emocional. Barcelona. Gedisa.
- Berckhan, B. (2004). Cómo defenderse de los ataques verbales. RBA Nueva empresa, Barcelona.

### Bibliografía recomendada

- Davis, F. (2008). *La comunicación no verbal*. Alianza. Madrid.
- Berne, E. (2007). *Los juegos en los que participamos*. RBA. Barcelona.
- Alcoba, Santiago [coord.] (2000): *La expresión oral*. Ariel Practicum, Barcelona
- Aristóteles. *Retórica* (El arte de convencer) (1953) Trad. Antonio Tovar, Instituto de Estudios Políticos. Madrid.
- Ballenato Prieto, G. (2006). *Hablar en público*. Ediciones Pirámide, Madrid.
- Collett, P. (2008). *El lenguaje sin palabras*. Cómo interpretar los gestos. Robinbook.
- Fine, D. (2008). *Saber qué decir*. Temas de hoy, Madrid.
- Hergueta Garnica, S. (1996). *Aprender a hablar en público*. Ediciones La Palma, Madrid.
- Hernández Guerrero, J. A. y García Tejera M.C. (2004). *El arte de hablar*. Manual de Retórica práctica y de Oratoria moderna, Ariel, Barcelona.
- Instituto Cervantes (2008). *Saber hablar*. Madrid, Aguilar.

## 10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### TIPOLOGÍA DEL AULA:

Normal

### MATERIALES:

Ordenador, proyector, pantalla y pizarra.

### SOFTWARE:

Power Point y word