



GUÍA DOCENTE

HABILIDADES DE COMUNICACIÓN Y EXPOSICIÓN

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Habilidades de Comunicación y Exposición
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Conocimientos Transversales
Materia:	Habilidades Generales
Curso:	1º
Cuatrimestre:	1º
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Juan Luis Posadas Sánchez/juan.posadas@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas y habilidades comunicativas. En las asignaturas que pertenecen a esta materia, se verán contenidos relacionados con los fundamentos filosóficos, el conocimiento del entorno, la filosofía de la innovación, la Ética de los negocios, el Diseño y la responsabilidad social, la Sociología de la comunicación, etc. en su relación con la orientación humanista y generalista del Grado. Además, se abordará la relación de estos conocimientos con el desarrollo artístico.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura pertenece al módulo Conocimientos Transversales dentro del área de Habilidades generales

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.

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”.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo.

CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG15 - Tener capacidad de organización y planificación.

CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

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.

CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG5 - Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT1 - Desplegar sus conocimientos, actividades y valores en ámbitos culturas, deportivos y sociales

CT2 - Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica

ESPECÍFICAS

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.

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE22 - Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto

CE26 - Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.

CE27 - reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicas.

CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

Resultados de aprendizaje

Comunicar de forma eficaz, tanto formal como informalmente, en el entorno de trabajo

Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Redactar documentos propios de su especialidad.

Liderar un equipo de trabajo motivando a sus componentes

Emplear métodos de resolución de conflictos en los equipos de trabajo

Utilizar técnicas de desarrollo de la creatividad en el entorno profesional

Proponer ideas que puedan ser transformadas en diseños y desarrollos

Analizar críticamente propuestas relacionadas con el diseño de juegos

CONTENIDO

- El proceso de comunicación persuasiva
- Herramientas de comunicación en entornos digitales
- Comunicación verbal y no verbal.
- Técnicas efectivas de comunicación escrita
- Técnicas de presentación
- Fundamentos de Teoría de la Comunicación
- Comunicación, pensamiento y lenguaje.
- Paz y valores democráticos
- Valores culturales del siglo XXI

TEMARIO

Tema 1. Introducción a la comunicación

- 1.1. ¿Qué es la comunicación?
- 1.2. Habilidades y obstáculos para la comunicación.

Tema 2. Aspectos emocionales de la comunicación

- 2.1. Emociones, señales y distancia interpersonal.
- 2.2 La comunicación grupal.

Tema 3. El Plan de comunicación

- 3.1. La comunicación interna y el plan de comunicación.
- 3.2 Fases del Plan de comunicación.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	33,33	33,33
<i>Seminarios y talleres</i>	5,00	5,00
<i>Clases Prácticas</i>	20,00	20,00

<i>Tutorías</i>	3,33	3,33
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,33	3,33
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	16,67	0,83
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	68,33	0,00
TOTAL	150	66

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1. Introducción a la comunicación: 6 semanas

Tema 2. Aspectos emocionales de la comunicación: 6 semanas

Tema 3. El Plan de comunicación: 3 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	40
<i>Prueba Objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- El examen y la Presentación son obligatorios, y deben aprobarse con un 5 como mínimo para aprobar la asignatura.
- La nota media de todos los elementos de evaluación debe ser un 5 como mínimo.
- Los porcentajes de evaluación de Ordinaria se mantendrán en la Convocatoria de Extraordinaria.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de este trabajo con un cero, el reporte al Claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de Smartwatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen. No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Abozzi, P. (1998). Hablar bien en público. Barcelona: Martínez Roca.

Antunes, C A. (2002). El desarrollo de la personalidad y la inteligencia emocional. Barcelona. Gedisa.

Berckhan, B. (2004). Cómo defenderse de los ataques verbales. Barcelona: RBA.

Bibliografía recomendada

Barato, J. (2013). Los Hábitos de un Director de Proyectos Eficaz. Madrid: Díaz de Santos.

Borrell, F. (2001). Comunicar bien para dirigir mejor. La comunicación como forma de ilusionar (2ª edición). Barcelona: Gestión 2000.

Goleman, D. - Boyatzis, R. - McKee, A. (2019). El líder resonante crea más. Barcelona: Biblioteca de Bolsillo.

Losada, J. C. (2015). Comunicación en la gestión de crisis. Lecciones prácticas. Barcelona: UOC.

Sebastián, C. (2000). La comunicación emocional. Madrid: Prentice Hall.

Taylor, J. (2002). La comunicación en el trabajo. Barcelona: Gedisa.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Webcam, ordenador y micrófono

Papel y bolígrafo

Software:

-