

GUÍA DOCENTE TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN DE PROYECTO: PRESENTACIONES

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º Anual/semestral: Semestral

Tipo de asignatura: Optativa Materia: Optativa

Horas de docencia semanales: 2 Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Fundamentos Científicos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura Técnicas de Comunicación del Proyecto tiene como objetivos genéricos comprender los fundamentos teóricos de las herramientas de representación tridimensional, conocer su uso correcto, asimilar las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen, integrar la herramienta digital en los procesos de comunicación y gestión habituales del alumno y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG10 Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial, CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo, CG21 Dominar la metodología de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Representación gráfica mediante tecnología digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Aplicaciones informáticas de presentación. Composición visual de los elementos del cuadro. Desarrollo de animaciones y transiciones.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
2	Información digital	4
10	Software de presentación de documentos.	10
10	Técnicas para la presentación de proyectos.	12
2	Comunicación y difusión del proyecto. Internet.	4
12	Realización y exposición de presentación final.	18

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	10
Asistencia a clases prácticas lectivas	24
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	32
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	16
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

Asistencia presencial de todo el alumnado. Las clases se asistirán de la plataforma Google Classroom para la difusión del material empleado, para la realización de pruebas objetivas o la entrega de ejercicios. Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo; esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de prácticas y trabajos de desarrollo. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

La dinámica de la clase se compondrá pues de las siguientes actividades: Información y apuntes, prácticas, trabajos de desarrollo, participación y aprendizaje colaborativo. Otras herramientas de enseñanza-aprendizaje son: Recursos online y Bibliografía.

Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

Información al alumno

El alumno será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje a través del blog de la materia. Otro mecanismo de información serán las Listas de Correo. A tal efecto, al comienzo del curso el alumno facilitará un correo de contacto que posibilite la recepción de avisos, mensajes, archivos, etc. Por otra parte, para cualquier consulta individualizada deberá dirigirse al correo del profesor.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Asistencia a clases teóricas Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc... Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)

→ Actividades de trabajo autónomo

Preparación de trabajos o proyectos Realización autónoma de proyectos y trabajos Recopilación de documentación para trabajos
--

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

La evaluación se basará en la revisión de las actividades planteadas en clase:

Prácticas.

Proyectos.

Cuestionarios/Pruebas Objetivas/Trabajos de Investigación.

Otros instrumentos de evaluación serán la actitud y participación y las aportaciones al grupo.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crear presentaciones coherentes y unitarias.

Seleccionar contenidos y guionizar una presentación de manera adecuada.

Conocer las características que ofrece el software de presentación

Diseñar y componer los elementos visuales de una presentación: imágenes, tipografía, elementos de estilo, etc.

Introducir animaciones y transiciones que contribuyan al estilo/concepto de la presentación.

Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática.

Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En la convocatoria ordinaria se realizará una evaluación continua-sumativa, para lo que se aplicarán los siguientes criterios de calificación:

Para poder presentarse al examen teórico-práctico de la evaluación extraordinaria, es requisito imprescindible, el haber entregado todos los ejercicios que se han realizado en el curso.

La prueba consistirá en resolver varios ejercicios similares a los realizados en los proyectos del curso y en el que habrá que demostrar los conocimientos teóricos y prácticos que se han impartido a lo largo de la asignatura.

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente, se ponga en contacto con el profesor de la asignatura con la antelación suficiente, para poder recibir la información sobre el trabajo a desarrollar y poderlo llevar a cabo adecuadamente.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE**→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Crear presentaciones coherentes y unitarias. Seleccionar contenidos y guionizar una presentación de manera adecuada. Conocer las características que ofrece el software de presentación. Diseñar y componer los elementos visuales de una presentación: imágenes, tipografía, elementos de estilo, etc. Introducir animaciones y transiciones que contribuyan al estilo/concepto de la presentación. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Crear presentaciones coherentes y unitarias. Seleccionar contenidos y guionizar una presentación de manera adecuada. Conocer las características que ofrece el software de presentación. Diseñar y componer los elementos visuales de una presentación: imágenes, tipografía, elementos de estilo, etc. Introducir animaciones y transiciones que contribuyan al estilo/concepto de la presentación. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática.	50%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Crear presentaciones coherentes y unitarias. Seleccionar contenidos y guionizar una presentación de manera adecuada. Conocer las características que ofrece el software de presentación. Diseñar y componer los elementos visuales de una presentación: imágenes, tipografía, elementos de estilo, etc. Introducir animaciones y transiciones que contribuyan al estilo/concepto de la presentación. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Crear presentaciones coherentes y unitarias. Seleccionar contenidos y guionizar una presentación de manera adecuada. Conocer las características que ofrece el software de presentación. Diseñar y componer los elementos visuales de una presentación: imágenes, tipografía, elementos de estilo, etc. Introducir animaciones y transiciones que contribuyan al estilo/concepto de la presentación. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	60%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Crear presentaciones coherentes y unitarias. Seleccionar contenidos y guionizar una presentación de manera adecuada. Conocer las características que ofrece el software de presentación. Diseñar y componer los elementos visuales de una presentación: imágenes, tipografía, elementos de estilo, etc. Introducir animaciones y transiciones que contribuyan al estilo/concepto de la presentación. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Crear presentaciones coherentes y unitarias. Seleccionar contenidos y guionizar una presentación de manera adecuada. Conocer las características que ofrece el software de presentación. Diseñar y componer los elementos visuales de una presentación: imágenes, tipografía, elementos de estilo, etc. Introducir animaciones y transiciones que contribuyan al estilo/concepto de la presentación. Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	60%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Material audiovisual para el desarrollo de los contenidos teóricos-prácticos: Ordenador (para el profesor), cañón de proyección y pantalla.
Material audiovisual para el desarrollo de las actividades:
Material informático: Ordenadores (uno por alumno) y programas de presentaciones.

→ Recursos de la/el estudiante

Portátiles y programas de presentaciones

10. BIBLIOGRAFÍA

- Adobe. (s. f.). Manual de usuario de Adobe Acrobat Professional.

- Adobe. (2025). Manual de usuario de Adobe InDesign 2025.
- Microsoft. (s. f.). Manual de usuario de Microsoft PowerPoint 365.