Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Technical Artist (Título propio asociado a Creación y Narración de Videojuegos)
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Presentación y Comunicación de Proyectos
Tipo:	Propia Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Curso:	4
Código:	46121
Periodo docente:	Octavo semestre
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	75

Equipo Docente	Correo Electrónico
Bernardo Hernández Rodríguez	bernardo.hernandez@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La finalidad de la asignatura es poder presentar y comunicar correctamente y adaptándose a los distintos interlocutores. Se trabajará sobre los proyectos existentes y proyectos ficticios que permitirán al alumnos poder hablar en distintos comités para presentar su proyecto. Se trabajarán distintas capacidades tanto de presentación, comunicación, presencia, actitud y voz.

El objetivo final es que el alumno sepa adaptarse a cada situación (presentación formal, elevator pitch, comunicación corporativa, etc.) , y consiga comunicar de forma clara, sencilla y organizada proyectos de empresa y principalmente enfocados a los videojuegos.

La finalidad de la asignatura es poder presentar y comunicar correctamente y adaptándose a los distintos interlocutores. Se trabajará sobre los proyectos existentes y proyectos ficticios que permitirán al alumnos poder hablar en distintos comités para presentar su proyecto. Se trabajarán distintas capacidades tanto de presentación, comunicación, presencia, actitud y voz.

El objetivo final es que el alumno sepa adaptarse a cada situación (presentación formal, elevator pitch, comunicación corporativa, etc.) , y consiga comunicar de forma clara, sencilla y organizada proyectos de empresa y principalmente enfocados a los videojuegos.

OBJETIVO

Dotar al alumno del marco referencial de la comunicación que ejercen las organizaciones e introducirle a las bases de la teoría de la comunicación corporativa, para incorporar esta dimensión a su bagage profesional. Realizar distintos ejercicios prácticos y ofrecer una aproximación semi-real para enfrentarse a la complejidad de los contenidos que abarca asignatura, puesto que es en la práctica donde se encuentran dificultades de comprensión y donde el alumno aprende a tomar decisiones a partir del análisis de situaciones concretas de las situaciones.

Consolidar las tareas en trabajo en grupo, donde las distintas opciones de estrategia que sugiere cada estudiante se deben argumentar y defender para realizar un solo trabajo colectivo que defender ante el cliente/profesor en el aula.

Los fines específicos de la asignatura son:
Enseñar a los alumnos los conocimientos básicos para saber presentar y comunicar acerca de un proyecto.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Nociones básicas de comunicación.

CONTENIDOS

1.Introducción a la comunicación
Concepto y definición del comunicación
Conceptos teóricos de la comunicación
Planificación estratégica de comunicación.
Realización de un plan de comunicación.
Análisis de casos prácticos

2.Comunicación Corporativa
Concepto y definición de la comunicación corporativa
La importancia de la identidad corporativa
Definición y diseño de las estrategias de comunicación: el plan de comunicación

3.Introducción a las presentaciones
Distintos tipos de presentaciones
Organización de la presentacion
Herramientas para presentaciones
4.Técnicas Teatrales
Distintos tipos de presentaciones
Preparación de la voz
Preparación del cuerpo y la actitud

5. Notas de prensa

6. Fact Sheet

7. Tiendas Online

8. Comunicación y Kickstarter

Análisis y realización de casos prácticos reales ante distintos tipos de interlocutores

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clases teóricas: exposición del profesor de los contenidos del temario
Clases prácticas: aplicación de la teórica a casos prácticos

Trabajo autónomo individual: cada alumno realiza tareas de aplicación de los conocimientos.
Trabajo autónomo en grupo: en grupos establecidos por el profesor, los alumnos desarrollarán un proyecto en equipo donde se incluirán los conceptos asimilados en la asignatura.

La evolución de cada alumno será revisada por el profesor en el transcurso de la asignatura y de las tutorías obligatorias e individuales.

El profesor indicará en cada tema la forma de seguir la asignatura, bien a través de apuntes de clase y los facilitados por el profesor, o bien mediante los capítulos concretos de la bibliografía básica.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
65 horas	10 horas

COMPETENCIAS

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de un proyecto global, que le permita definir un plan de comunicación y presentarlo a distintos interlocutores.
Dotar al alumno de una amplia visión de la comunicación dentro del sector del videojuego y poder presentar sin problema ante otras personas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aprendizaje de presentar de forma profesional ante inversores y publishers.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación continua:
La asistencia a clase es obligatoria; faltas de asistencia superiores al 20% del total pueden suponer la pérdida del derecho a la evaluación continua y quedará pendiente toda la materia de examen y los trabajos, tanto individuales como de grupo, para el examen de la extraordinaria.

Solo se valorarán los trabajos si el alumno obtiene en el examen final una calificación superior a 5. Cada apartado es obligatorio y si alguno no ha sido superado por el alumno, quedará pendiente para convocatoria extraordinaria, cuando se seguirán los mismos criterios de evaluación. Cualquier modificación de estas condiciones en casos excepcionales deben ser consultados y aprobados por el profesor en el primer mes del cuatrimestre.
Transcurrido ese plazo sólo serán considerados casos de fuerza mayor, debidamente acreditados.

Las calificaciones se obtendrán atendiendo a los siguientes criterios:
- Comprensión de los conceptos básicos de la asignatura.
- Desarrollo práctico de la asignatura.
- Capacidad para realizar trabajos relacionados con la información, de tipo individual y colectivo.
- Capacidad de iniciativa e innovación.
- Asistencia y participación en clase.

Calificación continua:
Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 50%
Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 40%
Participación: 10%

Si el alumno no ha entregado alguno de los trabajos individuales o no ha participado en algún trabajo de grupo siguiendo las pautas del profesor, dichos trabajos quedarán pendientes para la extraordinaria, guardando el profesor el resto de calificaciones parciales hasta completar el conjunto de items evaluables.
En caso de que el alumno no complete su evaluación en la extraordinaria con las partes no aprobadas o no entregadas en la ordinaria, el profesor no guardara ningún trabajo o calificación para el curso siguiente, debiendo el alumno volver a cursar la asignatura completa en todos sus apartados.
Para preparar la asignatura el alumno cuenta, además de con las explicaciones y apuntes de clase, con el programa y la bibliografía básica de la materia y la ayuda personalizada en tutorías que el alumno requiera.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.