

Asignatura transversal

29985 - Técnicas creativas para la presentación de proyectos

Guía docente para el curso 2015 - 2016

Curso: (Asignatura transversal), **Semestre:** (Asignatura transversal), **Créditos: 4.0**

Información básica

Profesores

- **Carmelo López Gómez** melopez@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Perfil universitario general.

Recomendado a todos los estudiantes de Grado en la EINA.

Actividades y fechas clave de la asignatura

Esta optativa se ha configurado en CUATRO BLOQUES conceptuales

- El primero aborda los conceptos básicos de la exposición y las consideraciones generales para elaborar un GUIÓN EXPOSITIVO convincente o adaptado al receptor y soporte de la información a presentar. Se revisan TENDENCIAS y PLATAFORMAS eficaces para la exposición pública de proyectos de ingeniería o arquitectura.
- El segundo bloque analiza las PRESENTACIONES ELECTRONICAS, su estructura, los métodos de adaptarse a guiones y contenidos. También se estudian sus componentes de diseño gráfico y multimedia para obtener presentaciones óptimas. Se revisan las herramientas de software específicas para trabajar en entornos de conectividad con smartphones.
- El tercero revisa aspectos relacionados con la exposición documental eficiente de datos científicos o técnicos mediante diagramas y composiciones gráficas más complejas. Esta disciplina recibe el nombre de INFOGRAFÍA.
- Finalmente el cuarto trata sobre técnicas relacionadas con maquetas y/o PROTOTIPOS DIGITALES EXPOSITIVOS y su aplicación dentro del proyecto en ingeniería o arquitectura.

Se han establecido SEIS EJERCICIOS propios de cada etapa del ciclo antes referido. La revisión de técnicas y las tareas derivadas están integradas con los bloques teóricos de forma cronológica.(Ver planificación)

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1:

Dominar conceptos esenciales relacionados con el diseño, desarrollo y exposición pública de presentaciones con contenidos proyectuales o académicos.

2:

Conocer diversas técnicas para la selección, manipulación y mejora de los elementos visuales propios de ese tipo de trabajos.

3:

Elaborar presentaciones más eficaces, comprensibles y que favorezcan la difusión o progreso de las ideas expuestas en ellas.

4:

Aprovechar diversos recursos creativos para destacar en un contexto más competitivo y global.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

Esta asignatura revisa diferentes recursos tecnológicos y visuales innovadores que pueden intervenir en la EXPOSICIÓN PÚBLICA de un proyecto de ingeniería o arquitectura.

Se analizan distintas soluciones para la planificación, diseño y confección de PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS COMPATIBLES CON LAS PLATAFORMAS MÓVILES de última generación en entorno de trabajo colaborativos.

La materia incide en las herramientas creativas para la confección de grafías complejas o diagramas, que presentan la información científica o técnica de la forma más conveniente para elaborar publicaciones, pósters o manuales de usuario (INFOGRAFÍA).

Se práctica con diversas aplicaciones que permiten visualizar soluciones o ideas y que reconstruyen o complementan la realidad en 3D sobre diversos soportes

Los contenidos generales de la materia son eminentemente prácticos y se integran en un trabajo sistematizado y coherente que puede ser aplicado a un proyecto real de forma inmediata.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

1. COMPLEMENTAR la formación reglada con una materia de utilidad general, eminentemente transversal.
2. Proporcionar al alumno RECURSOS de aplicación inmediata en su entorno laboral, profesional o investigador ulterior.
3. Fomentar el uso del LENGUAJE/PENSAMIENTO VISUAL en la exposición del proyecto técnico o de la publicación científica.
4. Potenciar la CREATIVIDAD desde la tecnología de los nuevos soportes de exposición y comunicación

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura es una herramienta de formación COMPLEMENTARIA dentro del contexto general de los nuevos Grados.

Ha sido concebida para recibir un alumnado de **PERFIL TÉCNICO O CIENTÍFICO**.

El principal objetivo de la asignatura es **POTENCIAR** las habilidades y capacidad operativa del alumno en esa faceta, mejorando su progresión dentro de la profesión o en los departamentos de I+D+i del sector público o privado gracias al uso de una metodología expositiva óptima.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

- 1:** EXPONER los resultados de su trabajos, de forma más eficiente.
- 2:** Controlar los recursos **VISUALES** de una presentación electrónica aprendiendo a utilizar los más convenientes en función de la audiencia.
- 3:** Utilizar soportes de comunicación emergentes y nuevas metodologías de **TRABAJO COLABORATIVO**.
- 4:** INNOVAR en diversas etapas del proyecto en ingeniería o arquitectura.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Esta asignatura pretende cubrir una laguna existente en la materia dentro de la formación de los alumnos de la EINA. Esta carencia queda en evidencia durante las presentaciones públicas independientemente de otros recursos o habilidades inherentes a la persona.

Se trata de una materia innovadora basada en la necesidad de aplicar tecnologías emergentes y nuevos medios.

Aporta valor añadido, no redundante, a cualquiera de los perfiles académicos que en él se imparten. Actualiza, optimiza y amplía contenidos para la formación en el nuevo modelo académico.

Se adapta a la transversalidad de la formación, particularmente en el Campus Rio Ebro.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

- 1:**
OPCIÓN A: Evaluación CONTINUA:
 - **REVISIÓN DE CASO PRACTICO RESUELTO MEDIANTE TAREAS:** El alumno debe realizar **SEIS** tareas integradas un CASO concreto. Esas tareas determinan la comprensión de la materia por parte del alumno y la capacidad para aplicar lo aprendido y a un tema elegido por él y supervisado por los profesores. Suponen el 75% de la calificación total.
 - **EXPOSICIÓN de PROYECTO o CASO RESUELTO:** Recopila y adapta las tareas anteriores para la exposición pública, en soporte digital sobre la plataforma de enseñanza seleccionada (MOODLE). Esta fase permite la puesta en común de la iniciativa individual de cada alumno. Es el 25% de la calificación.

2: OPCIÓN B: Examen

Para aquellos alumnos que deseen esta opción o que no superen la calificación mínima en la forma de evaluación continua, se realizará una PRUEBA ESCRITA que consigne el 100% de la calificación a celebrar dentro del calendario de exámenes establecido por el Centro.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Es una asignatura PRÁCTICA y emplea recursos racionales. Se fomenta el uso de herramientas de análisis accesibles a un estudiante universitario orientadas al estudio de casos reales del profesional, ingeniero o arquitecto. Aumenta su capacidad de INTEGRACIÓN en un sistema productivo y/o de empresa. El trabajo individual es el NÚCLEO de las actividades pero el objetivo es la difusión activa de los resultados con la participación del resto de los compañeros.

1 CLASE MAGISTRAL.(BLOQUES CONCEPTUALES)

Se exponen los contenidos fundamentales de la materia. Esta actividad se realizará en el aula de forma presencial utilizando presentación electrónica, aplicaciones creativas offline y online mediante conexión a Internet.

2 EJERCICIOS RESUELTOS (CASOS PRÁCTICOS EJEMPLO)

Sesiones prácticas en las que se presentan tareas similares a aquellas que debe realizar el alumno para ser evaluado. Se emplean software visual específico multiplataforma instalado en el ordenador personal del alumno (portátil), en aulas condicionadas para ello con conexión WiFi y bajo la guía del profesor.

3 TUTORIAS.

Las tutorías se realizarán a lo largo de todo el curso de forma presencial en el horario establecido o a través de correo electrónico o por coordinación directa a través de MOODLE.

4 BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

1. Reynolds, Garr: "Presentation Zen" Springer, New Riders; 2 edition (December 18, 2011) ISBN-10: 0321811984
2. Krun, Randy: Cool Infographics" Wiley; 1 edition (October 28, 2013) 368 pp. ISBN-13: 978-1118582305
3. Carter, Matt: "Designing Science Presentations: A Visual Guide to Figures, Papers, Slides, Posters, and More" Academic Press; 1 edition (February 27, 2013) 384 pp. ISBN-13: 978-0123859693

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1: BLOQUES CONCEPTUALES: (12 Horas)

BL01, Herramientas de creatividad en soportes móviles. Presentación de proyectos en la Red. Principios para elaborar contenidos atractivos. Guión e historia.

BL02, La presentación electrónica 2.0. Estructura y posibilidades. Diseño gráfico para presentaciones electrónicas. Layouts, maquetación y soportes. Diseño con tipos en entornos móviles. Técnicas creativas para

el tratamiento de imágenes. Técnicas de screencasting.

BL03: Pensamiento visual. Mapas, diagramas y pictogramas. Infografías para la presentación de datos científicos o técnicos.

BL04: Maquetas digitales y prototipos de fabricación en oficina. Visualización de productos, componentes y entornos para presentaciones creativas. Realidad virtual y aumentada en soportes móviles.

2: CASOS PRÁCTICOS: (24 Horas)

PR01: Contar una historia. Utilización de un smartphone para realizar una breve descripción del currículum o la presentación de una idea.

PR02: Elaboración de un layout general de presentación electrónica.

PR03: Aplicación de los mapas mentales ("mindmap") para realizar un análisis SCAMPER de una idea, un producto o un proyecto utilizando diversas herramientas de diseño gráfico sobre smartphone.

PR04: Creación de una infografía de visualización de datos con diversas metáforas visuales.

PR05: Desarrollo de una maqueta digital.

PR06: Desarrollo de un videoclip expositivo general con técnicas de animación 3D para ser visualizado en algún servidor de vídeo en internet. (YouTube, Vimeo, etc)

3: EXPOSICION DEL TRABAJO (04 Horas):

EXPO: Recopilación y montaje de la tareas resueltas en plataforma académica MOODLE o en la Red mediante recursos disponibles.

4: Trabajo no presencial del estudiante

Se estima en 80h.

5: Examen de evaluación

Consistirá en una PRUEBA ESCRITA a celebrar dentro del calendario de exámenes establecido por el Centro.

6: Tutorías

Ver apartado anterior

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Semana:	Bloque Conceptual:	Casos Practicos:	Exposición Trabajo/OTRAS:
01	BL01(02)		PRESENTACION (01)
02	BL01(01)	PR01(02)	
03	BL01(01)	PR01(02)	
04	BL02(01)	PR02(02)	
05	BL02(01)	PR02(02)	
06	BL02(01)	PR03(02)	
07	BL02(01)	PR03(02)	
08	BL03(01)	PR04(02)	
09	BL03(01)	PR04(02)	
10	BL03(01)	PR05(02)	
11	BL03(01)	PR05(02)	
12	BL04(01)	PR06(02)	

13	BL04(01)	PR06(02)	
14	BL04 (01)		EXP01 (02)
15	BL04(01)		EXP02 (02)

(entre paréntesis las horas de clase presencial)

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada