

62944 - Comunicación y presentación de producto

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

Asignatura: 62944 - Comunicación y presentación de producto

Centro académico: 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

Titulación: 562 - Máster Universitario en Ingeniería de Diseño de Producto

Créditos: 6.0

Curso: 1

Periodo de impartición: Primer semestre

Clase de asignatura: Obligatoria

Materia:

1. Información básica de la asignatura

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

Complementar la formación de los graduados con el aprendizaje de técnicas visuales especializadas e innovadoras, no contempladas en su formación previa.

Proporcionar al alumno recursos digitales actualizados e innovadores y de aplicación en su entorno laboral, profesional o investigador.

Reforzar su capacidad para usar un lenguaje visual en la exposición de las características de un producto.

Potenciar el uso creativo de los nuevos soportes de exposición asociados a la presentación de productos y servicios.

Los mismos están alineados con algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, ODS, de la Agenda 2030

Objetivo 9: Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible, y fomentar la innovación. Meta9.4

Objetivo 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles. Meta 12.5

Asignatura vinculada con la asignatura con código 62241

2. Resultados de aprendizaje

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

- Reconocer la estructura y los métodos que intervienen en la presentación de un producto y poner en marcha los recursos óptimos para que sea convincente en función del receptor de la información.
- Usar técnicas digitales que recrean la realidad en tres dimensiones de forma fidedigna y realista bajo condiciones físicas establecidas (ópticas, ambientales,...).
- Construir maquetas digitales o prototipos virtuales que permitan la visualización de datos usando diversos entornos de presentación no convencionales y multiplataforma.
- Utilizar las diferentes herramientas para el soporte documental fuera de línea y aprovechar los recursos de colectivización y difusión de productos en la Red.
- Aprovechar tecnologías digitales sinérgicas y sostenibles. que amplían su capacidad para el desarrollo de productos de lanzamiento o mantenimiento complejo.

El estudiante, superando esta asignatura, habrá alcanzado los siguientes resultados...

1. Conoce las técnicas para manipular recursos gráficos digitales heterogéneos y crear composiciones visuales complejas y diagramas de información o presentación de resultados. Que diseña gráficos de información y visualización de resultados (infografías) óptimos para comprender cualquiera de las características de un producto o sus funciones y uso.
2. Sabe confeccionar maquetas digitales o prototipos virtuales que se integran en escenarios reales y/o virtuales recreando determinados parámetros de contorno, condiciones de uso o estado de los materiales.
3. Elabora presentaciones electrónicas, eficaces, innovadoras y acordes a la audiencia.5- Sabe adaptar una exposición visual a varias plataformas comunicativas o elegir la óptima.
4. Es capaz de realizar y gestionar presentaciones en entornos virtuales de producto y/o servicio
5. Es capaz de dirigir proyectos que integren de forma más compleja los anteriores resultados.

3. Programa de la asignatura

Se establecen los siguientes bloques temáticos:

- BLOQUE-01:Maquetas digitales. Digitalización de la realidad. Optimización de objetos digitalizados. Virtualización de escenarios.
- BLOQUE- 02: Performances y planificación de escenarios físicos.Hiper-visualización. Fotorrealismo y producto virtual.

Realidad aumentada para presentaciones.

- BLOQUE-03: Realidad virtual y aumentada como mecanismo de comunicación y presentación de producto.

- BLOQUE-04: Claves en la comunicación de producto. Gestión de comunicación efectiva. Comunicación y marketing. Desarrollo de comunicación comercial aplicada.

4. Actividades académicas

1. Clases teoría participativas. En ellas se exponen los conceptos teóricos de la asignatura, ilustrados con ejemplos que ayuden a entenderlos.

2. Clases de problemas. En estas clases se afianzan los contenidos mediante la realización de problemas para abarcar todos los aspectos relevantes.

3. Prácticas de ordenador. Están organizadas para que el alumno aprenda a manejar diversas herramientas para la presentación de productos.

4. Tutorías.

Actividades presenciales:

- 20 Horas de clase magistral.

- 24 horas de prácticas de ordenador

- 16 horas de clases de problemas y revisión de alternativas.

- 10 horas de tutorías , presentación y evaluación de trabajos.

- 80 horas de trabajo personal.

5. Sistema de evaluación

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

1 OPCION A: Evaluación CONTINUA

Revisión de un caso practico resuelto mediante tareas: El alumno debe realizar tareas que se integran en un CASO concreto. Esas tareas determinan la comprensión de la materia y la capacidad para aplicar lo aprendido y a un tema elegido por él y supervisado por los profesores. Son individuales. Suponen el 95% de la calificación total.

Prueba global: Realización de una prueba teórico practica sobre los conceptos explicados durante el curso. Supone una calificación del 5% de la calificación total.

La calificación total se evaluará sobre 10 puntos. Para aprobar se deberá obtener una nota superior a un 5 en cada una de las partes.

2 OPCION B: Prueba global

Para aquellos alumnos que deseen esta opción o que no superen la calificación mínima en la forma de evaluación continua (5/10), se realizará una prueba global que consigne el 100% de la calificación a celebrar dentro del calendario de exámenes establecido por el Centro.