

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

<b>MATERIA:</b>	<b>Presentación de Proyectos</b>				
<b>CENTRO ACADÉMICO:</b>	Ciencias Sociales y Humanidades				
<b>DEPARTAMENTO ACADÉMICO:</b>	Comunicación				
<b>PROGRAMA EDUCATIVO:</b>	Lic. Comunicación Organizacional				
<b>AÑO DEL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	2003	<b>SEMESTRE:</b>	10	<b>CLAVE DE LA MATERIA:</b>	60
<b>ÁREA ACADÉMICA:</b>	Competencias Comunicativas		<b>PERIODO EN QUE SE IMPARTE:</b>	Enero - Agosto	
<b>HORAS SEMANA T/P:</b>	2/2		<b>CRÉDITOS:</b>	6	
<b>MODALIDAD EDUCATIVA EN LA QUE SE IMPARTE:</b>	Presencial		<b>NATURALEZA DE LA MATERIA:</b>	Obligatoria	
<b>ELABORADO POR:</b>	M.C.E. Nacim Abraham Seoane Villagran				
<b>REVISADO Y APROBADO POR LA ACADEMIA DE:</b>	Competencias Comunicativas		<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN:</b>	Enero 2016	

## DESCRIPCIÓN GENERAL

Presentación de proyectos es una materia dirigida a los alumnos que cursan el último semestre de la licenciatura en Comunicación Organizacional con la finalidad de abrir un espacio de reflexión y práctica sobre la importancia de elaborar y presentar proyectos que contribuyan al desarrollo de las organizaciones. El curso, además, dará la posibilidad de aplicar los conocimientos construidos en materias anteriores, especialmente aquellas relacionadas con el análisis del contexto de las organizaciones, investigación de mercados y técnicas de intervención y seguimiento.

Asimismo, en esta asignatura, el alumno conocerá las diferentes innovaciones tecnológicas que puede usar al momento de vender o presentar un proyecto de comunicación estratégica, sea una campaña de publicidad, de imagen o un plan de relaciones públicas. Se le proporcionarán elementos y herramientas verbales, escritos, gráficos, técnicos, computacionales y multimedia, a fin de que les puedan dar la orientación necesaria a la presentación de su trabajo y les ayude no sólo a comunicar la idea, sino también a venderla.

## OBJETIVO (S) GENERAL (ES)

Al término de este curso, el alumno identificará y aplicará aspectos básicos para el diseño de proyectos que le permitan planear y desarrollar adecuadamente la presentación de un proyecto dirigido a una determinada organización, aprovechando los recursos tecnológicos y comunicativos necesarios.

## CONTENIDOS DE APRENDIZAJE



UNIDAD TEMÁTICA I: EL PROYECTO ( horas aprox.)		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
El alumno afinará su comprensión sobre lo que es un proyecto, las características del mismo y los aspectos que deberá tener en cuenta previamente al diseño definitivo de un proyecto.	1.1 Significados alrededor del término <i>proyecto</i> . 1.2 Conceptos relacionados: programa, plan, estrategia, plan de acción. 1.3 Clasificación o tipos de proyectos. 1.4 Consideraciones para la selección del proyecto: detección e identificación de necesidades, análisis de situación actual y deseable, árbol de problemas y soluciones, viabilidad. 1.5 Escenarios probables: factores que influyen, determinación de escenario actual, ruta de trabajo para escenario ideal.	
UNIDAD TEMÁTICA II: MULTIMEDIA INTERACTIVA ( horas aprox.)		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
El alumno considerará los elementos que se requieren para elaborar un proyecto, de tal forma que los transfiera en el diseño de uno propio, con el apoyo de un equipo de trabajo.	2.1 Fases del proyecto: Producción y Post producción. 2.2 Implementación de diferentes formatos para distintas plataformas: TV, Alta Definición, web y dispositivos móviles. 2.3 Desarrollo de un proyecto. 2.4 Beneficios, impacto y riesgos del proyecto. Análisis costo-beneficio. 2.5 Generación de información a través de diferentes métodos audiovisuales. 2.6 Aplicaciones gráficas y fotográficas para transmisión del mensaje adecuado.	
UNIDAD TEMÁTICA III: IMPLEMENTACIÓN FINAL ( horas aprox.)		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
El alumno identificará formas adecuadas de presentar proyectos a través de medios disponibles que apoyen la decisión de las organizaciones para su implementación.	3.1 Formatos de presentación de proyectos. 3.2 Estrategias de presentación de proyectos. 3.3 Diseño básico: formas, estilos, significados. 3.4 Recursos de apoyo para presentar proyectos. 3.5 Habilidades de comunicación para presentar proyectos.	



## METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

El curso se desarrollará a partir de la reflexión y la discusión en clases sobre los contenidos revisados y en particular, sobre los proyectos que diseñen y presenten los alumnos en equipo con la asesoría del profesor.

A través de ejercicios prácticos y demostraciones de variados recursos tecnológicos, se pretende acercar al alumno a la metodología de elaboración de proyectos como antecedente de su presentación.

Se combinarán asesorías personales y virtuales en la orientación y retroalimentación a los alumnos para que integren un proyecto viable de una organización específica.

## RECURSOS DIDÁCTICOS

Se impartirá de manera práctica aprovechando los espacios que nos brinda el Departamento de Comunicación dentro de la Universidad como lo son el Aula Computacional Mac y Estudio para Producción de TV, utilizando Softwares de apoyo como Final Cut Pro, Adobe After Effects, y uso de Pantalla LED para presentaciones.

## EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

- Calidad del Proyecto en cuanto a las Producciones (Video, Foto y Diseño) al final de cada parcial.....30%
- Construcción de Proyecto.....20%
- Exposición ante un cliente potencial.....20%
- Entrega de Materiales Impresos con excelente presentación.....20%
- Trabajo desarrollado por área.....10%

## FUENTES DE CONSULTA

### BÁSICAS:

- Álvarez, I. (2004). *Planificación y desarrollo de proyectos sociales y educativos*. México: Editorial Limusa, Grupo Noriega Editores.
- Domingo, A. (2005). *Dirección y gestión de proyectos: un enfoque práctico*. México: Alfaomega.
- Charles Finance / Susan Zwerman. *The Visual Effects Producer*. Understanding the Art and Business of VFX.
- Klaudija Cermak. *How to get into and survive film, advertising and TV post production*. The alternative guide.
- Gido, J. y Clements, J. (1999). *Administración exitosa de proyectos*. México: Internacional Thomson Editores, S.A. de C.V.



- Klastorin, T. (2005). *Administración de proyectos*. México: Alfaomega.
- Farhan Qureshi. *VFX & CG. Survival Guide for producers & Filmmakers*.
  
- Orihuela, J. L. y Santos, M. L. (2004). *Guía para el diseño y evaluación de proyectos de comunicación digital*.

### **COMPLEMENTARIAS:**

- Baca, G. (1995). *Evaluación de Proyectos*. México: Mc. Graw Hill.
- Davidson, J. (2000). *La nueva dirección de proyectos. Herramientas para una era de cambios rápidos*. Barcelona: Granica.
- Hernández Hernández, A., Hernández Villalobos A. y Hernández Suárez, A. (2005). *Formulación y evaluación de proyectos de inversión*. México: Thomson.
- Graham., R. y Randall, E. *Administración de proyectos exitosos*. México: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.