

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

4º - Presentación y
Retórica del Proyecto (I)

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	4º - Presentación y Retórica del Proyecto (I)
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	4º - Presentación y Retórica del Proyecto (I)
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	CUARTO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	3
Horas lectivas semanales	3
Prelación o requisitos previos	Se requiere un nivel de competencia comunicativa medio/alto.
Calendario	Del 23 de septiembre de 2025 al 23 de enero de 2026
Horario de impartición	Miércoles: de 9:00 a 12:00 horas
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Natalia Silva López
Correo electrónico	nataliasl@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Presentación y retórica del proyecto es una asignatura semestral ubicada en el último curso de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (EASD) en la especialidad de Diseño Gráfico.

Esta asignatura trata de preparar al alumno/a de EASD en las artes de la oratoria y presentación de proyectos. El objetivo principal de la materia es capacitarle de herramientas varias que le permitan tener éxito a la hora de defender, presentar y vender un proyecto de diseño gráfico. Para ello, el estudiante tiene que ser capaz de convencer al cliente desde la profesionalidad, el dominio técnico y la calidad argumental del proyecto que presenta. Estas técnicas se convertirán en instrumentos de ayuda para promocionar y vender su propio proyecto, o bien, el de la empresa o equipo de trabajo.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

De este modo, la asignatura trata de aumentar la autoestima y confianza del alumno/a en sí mismo a partir del buen hacer, porque dotarle de técnicas que mejoren su capacidad de presentación oral, visual o audiovisual significa enseñarle a ordenar, clarificar, argumentar y fundamentar el discurso y, por tanto, a ser más efectivo en la comunicación y la apelación del receptor. Su estudio le llevará a conseguir aprendizajes significativos que podrá poner en práctica en cualquier ámbito de la vida cotidiana.

La asignatura se imparte en el último curso del Grado de Diseño Gráfico y prepara al alumno tanto para la realización de su trabajo final de estudios, como para su inserción en el mercado laboral.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

El discurso y los sistemas de presentación de ideas y resultados. Guion y argumentación. La retórica y la presentación de proyectos. Géneros y partes del discurso. Las «soft skills» y su aplicación al Diseño Gráfico. Recursos estilísticos, materiales y tecnológicos (PDF, powerpoint y medios audiovisuales). La presentación en público: actitudes.

3.2 Programa

BLOQUE I:

UD. 0 APROXIMACIÓN A LA RETÓRICA

MES: 1 semana de septiembre y 1 semana de octubre

SESIONES: 2

HORAS: 6

- El discurso persuasivo
- Estructuras discursivas

Actividades de clase:

1) Dinámica realizada en clase en base a la persuasión en la retórica.

UD. 1 PLANIFICA (PARTE I)

Metodología para crear presentaciones

MES: octubre

SESIONES: 1

HORAS: 3

- Errores más comunes. Conoce las limitaciones antes de comenzar
- Análisis de la audiencia
- Motivación
- Método SMART

UD. 2 PLANIFICA (PARTE II)

Comunicación verbal y no verbal

Las «soft skills» y su aplicación al Diseño Gráfico

MES: octubre

SESIONES: 2

HORAS: 6

- Contenidos de la presentación: tipos y orden
- La atención (captatio benevolentiae)
- El diseño de las diapositivas
- La imagen, la voz, los gestos y la postura
- Aplicación de las «soft skills»

Actividades de clase:

1) Dinámica de clase donde se trabajan los parámetros paraverbales y corporales referidos a la oratoria. Visualización y análisis de presentaciones.

UD. 3 ESTRUCTURA

Géneros y partes del discurso

MES: noviembre

SESIONES: 1

HORAS: 3

- El discurso argumentativo
- La creación de un hilo conductor
- Estructura discursiva
- Adecuación comunicativa

Actividades de clase:

- 1) Actividad de investigación y análisis del discurso.

BLOQUE II:

UD. 4 DISEÑA

Sistemas de presentación de ideas y resultados

Anexos

MES: noviembre

SESIONES: 3

HORAS: 9

Actividades de clase:

- 1) Visionados TED
- 2) Análisis de presentaciones

UD. 5 RESPONDE

Improvisación y miedo escénico

MES: DICIEMBRE

SESIONES: 2

HORAS: 6

Actividades de clase:

- 1) Ejercicios de improvisación
- 2) Ejercicios de respiración para controlar el miedo escénico

PROYECTO FINAL SEMESTRE

¿Cómo presentar un portfolio digital?

MES: enero

SESIONES: 3

HORAS: 8

*Posibilidad de ampliación a una sesión más, durante la semana de exámenes, en la que los alumnos expondrían sus proyectos finales en el aula.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
- CG20 - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información
CE06 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
CE10 - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos
CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	27	36,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	14	18,67%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	27	36,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	7	9,33%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	6	8,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	0	0,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	6	8,00%
Total horas presenciales		87	116%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	7	9,33%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	7	9,33%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	7	9,33%
	Total horas de trabajo autónomo	21	28%
	Total volumen de trabajo	108	3 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura serán necesarios los siguientes recursos e infraestructuras:

- Ordenador con cámara y micrófono
- Correo electrónico
- Google Meet y Google Drive
- Plataforma Educ@ para la curación de contenidos

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

ADAM, J.M. Y M. BONHOMME (2000): La argumentación publicitaria. Cátedra.

ÁLVAREZ MARAÑÓN, G. (2015). El Superhéroe de las presentaciones. Grupo Planeta.

ANSCOMBRE, J. C. Y DUCROT, O. (1994): La argumentación en la lengua. Gredos.

ARFUCH, L

CHAVES, N

LEDESMA, M.^a (1997). Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos. Paidós.

CALSAMIGLIA H. Y TUSÓN, A. (1999): Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso. Ariel.

FUENTES, C. Y ALCAIDE, E. (2002): Mecanismos lingüísticos de la persuasión: cómo convencer con palabras. Arco.

MARTÍN JUEZ, F. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. Gedisa.

MONTOLÍO, E. (2020). Cosas que pasan cuando conversamos. Ariel.

PRIETO, G. (2013). Hablar en público: Arte y técnica de la oratoria. Pirámide.

PUCHOL, L. (2006). Hablar en Público. Nuevas Técnica y recursos para influir a una audiencia en cualquier circunstancia. Duaz de Santos.

STUDER, J. (1997). Guía práctica de la oratoria: Hablar, Exponer, Convencer. Ediciones del Drac.

SUDJIC, D. (2009). El lenguaje de las cosas. Turner.

Otras fuentes de interés (direcciones web, etc.)

- Real Academia Española: www.rae.es/
- Centro Virtual Cervantes: www.cvc.cervantes.es/
- Fundación del español urgente: www.fundeu.es/
- Proyecto «Lengua y prensa»: www.lenguayprensa.uma.es/
- Blog de Lengua: <https://blog.lengua-e.com/>

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información
CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos
CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información
CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico.

Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico		%
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Se seguirá un único SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA que ofrecerá al alumnado la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura. Para poder llevarlo a cabo, la asistencia a clase es fundamental y obligatoria. Se perderá el derecho a esta evaluación continua cuando las faltas de asistencia, justificadas o injustificadas superen el 25% de las horas presenciales. El SISTEMA DE EVALUACIÓN que se empleará será el siguiente: - Ejercicios de clase para cada unidad didáctica, que serán de carácter variado: investigación y síntesis, recopilación, aplicación práctica... Se plantearán actividades y dinámicas en clase, donde se valorará la expresión corporal y el control sobre el espacio donde se realice la exposición oral. Se realizarán presentaciones orales, acompañándolas de un diseño de soporte gráfico, contabilizando el tiempo máximo de exposición. - PROYECTO FINAL, consistirá en un trabajo que englobe todos los contenidos impartidos en la asignatura. Para la evaluación de la 2ª convocatoria de la asignatura se utilizará un sistema de evaluación basado en un PROYECTO GLOBAL que permita al alumno demostrar las competencias adquiridas en relación a todos los contenidos abordados durante el semestre. Los alumnos que suspendan el semestre deberán presentarse a la entrega de los trabajos teóricos-prácticos en la convocatoria ordinaria 2ª. Cada alumno será informado individualmente de aquello que debe recuperar. *Recuperación de la asignatura por parte del alumnado pendiente: en el caso de que el alumnado con la asignatura pendiente no pueda asistir a clase, la asignatura se recuperará mediante un examen escrito junto con la entrega	100%

	de todas las prácticas propuestas en clase.	
Actividades Prácticas	Prácticas individuales y grupales aplicables a cada unidad temática (5 en total) en las que el alumno demostrará la adquisición de los contenidos teóricos expuestos y el desarrollo de la destreza comunicativa correspondiente. Los instrumentos de evaluación empleados serán: - Rúbrica de observación directa del alumno y su proceso de trabajo - Ficha del alumno con referencias a su asistencia, progreso y trabajo en el aula - Calificación de los trabajos entregados	50%
Trabajos Individuales o en Grupos	Proyecto final individual «Cómo presentar un portfolio digital» Proyecto global en el que el alumno demuestre sus habilidades para hablar en público junto con la adquisición de destrezas para estructurar su discurso y realizar el diseño de presentación adecuado. Este proyecto se adecuará, en lo posible, a su posterior aplicación en el Trabajo Fin de Estudios.	50%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres		%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

En función del calendario académico y la programación de actividades culturales en el primer cuatrimestre, se realizarán actividades complementarias que entronquen de forma directa con el contenido de la asignatura.

La asistencia a estas actividades será obligatoria.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será participe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro lado, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explique los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio.

Dichos informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	X	X		Introducción: nos proyectamos
2ª	2ª Sesión	X	X		U.0. Aproximación a la lingüística y a la retórica Cómo se estructura la lengua El discurso persuasivo
3ª	3ª Sesión	x	X		U.0. Aproximación a la lingüística y a la retórica La persuasión en la retórica El discurso persuasivo publicitario como modelo
4ª	4ª Sesión	X	x		U.1. Planifica (parte I) Metodología para crear presentaciones
5ª	5ª Sesión	x	X		U.2. Planifica (parte II) La comunicación verbal y no verbal Las <i>soft skills</i> y su aplicación al diseño gráfico
6ª	6ª Sesión	X	X		U.2. Planifica (parte II) Parámetros paraverbales y corporales referidos a la oratoria Cómo ser persuasivo
7ª	7ª Sesión	x	X		U.3. Estructura Géneros y partes del discurso Adecuación comunicativa
8ª	8ª Sesión	X	X		U.3. Estructura Géneros y partes del discurso Adecuación comunicativa
9ª	9ª Sesión	X	X		U.4. Diseña Sistemas de presentación de ideas y resultados
10ª	10ª Sesión	x	X		U.4. Diseña Visionado y análisis de presentaciones

					orales y visuales
11ª	11ª Sesión	X	X		U.4. Diseña Decálogo del buen comunicador
12ª	12ª Sesión	X	X		U.5. Responde Improvisación y miedo escénico
13ª	13ª Sesión	X	X		U.5. Responde Improvisación y miedo escénico La respiración como aliado
14ª	14ª Sesión		x	Rúbrica	Proyecto final: ¿Cómo presentar tu portfolio digital?
15ª	15ª Sesión		X	Rúbrica	Proyecto final: ¿Cómo presentar tu portfolio digital?
16ª	16ª Sesión		X	Rúbrica	Proyecto final: ¿Cómo presentar tu portfolio digital?
17ª	17ª Sesión		x	Rúbrica	Presentaciones del proyecto final
18ª	18ª Sesión		X	Rúbrica	Presentaciones del proyecto final