

## PROGRAMA DE CURSO

Código	Nombre			
CC5613	Taller de Comunicación Efectiva: Caso Práctico de Lanzamiento de Producto.			
Nombre en Inglés				
Workshop on Effective Communication: A Case of Product Launch.				
SCT	Unidades Docentes	Horas de Cátedra	Horas Docencia Auxiliar	Horas de Trabajo Personal
3	5	1.5	0	3.5
Requisitos			Carácter del Curso	
CC3002 Metodologías de Diseño y Programación			Curso Formación Integral de la Especialidad.	
Resultados de Aprendizaje				
<p>No basta con crear un dispositivo o software de excelente calidad, hay que saber cómo venderlo y lanzarlo.</p> <p>El alumno, al término del taller será capaz de estructurar un plan de lanzamiento de producto; con foco en la historia a contar, diferenciando entre audiencia técnica y audiencia comercial.</p> <p>El alumno deberá realizar el lanzamiento de un producto, donde aplicará todo lo aprendido en el taller: expresión oral, técnicas teatrales, comunicación efectiva y presentaciones efectivas.</p> <p>Adicionalmente, el alumno tendrá nociones básicas de técnicas de uso de voz y nociones básicas de marketing.</p>				

Metodología Docente	Evaluación General
<p>Se realizarán clases/talleres una vez por semana, de asistencia obligatoria.</p> <p>El alumno deberá realizar trabajos personales o grupales que se deberán presentar en las clases siguientes.</p>	<p>Nota Asistencia (NA) según escala: 90 -100% → 7 80 - 89% → 5 70 – 79% → 4 Inferior a 70% → reprobación.</p> <p>Nota presentación final (NP)</p> <p>Notal final del curso: 40% NA + 60%NP</p>

### Unidades Temáticas

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
1	Storytelling	3
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
1.- Test inicial 2.- Técnicas de Story Telling 3.- Técnicas de Voz	El alumno se reconocerá en sus habilidades naturales para contar una historia. El alumno tendrá distinciones básicas de cómo estructurar una historia. El alumno aprenderá un par de técnicas de uso de voz: * Uso de lenguaje formal * Uso de sonidos abiertos y cerrados (modulación).	[2]

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
2	Creando una Historia	6
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
Creando la Historia (Create the story)	Al término de esta unidad, el alumno será capaz de planificar el lanzamiento del producto, identificando el propósito, la línea de historia e identificar los jugadores a usar durante la presentación/lanzamiento.	[1] Capítulos 1 al 7.

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
3	La Experiencia	3
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
Entregando la experiencia (deliver the experience)	Al término de esta unidad, el alumno será capaz de identificar y preparar datos y “momentos mágicos” para lograr la retención del mensaje clave a la audiencia.	[1] Capítulos 8 al 13.

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
4	Proceso de Revisión	3
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
Refinar y revisar (Refine and Rehearse)	A través de un proceso estructurado de revisión y ensayo, el alumno podrá terminar su presentación y lanzamiento de producto.	[1] Capítulos 14 al 18.

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
5	Práctica: Preparando el Lanzamiento	3
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
En esta unidad, el alumno recibirá un producto tecnológico (software o hardware) al cual debe preparar su lanzamiento.	Al final de esta unidad, el alumno tendrá listo su lanzamiento de producto, el que será presentado como su trabajo final.	

Bibliografía
[1] The Presentation Secrets of Steve Jobs: How to Be Insanely Great in Front of Any Audience
[2] <a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Narración_de_historias">http://es.wikipedia.org/wiki/Narración_de_historias</a>

Vigencia desde:	Primavera 2015
Elaborado por:	Eduardo Godoy