

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

| Datos de la asignatura | |
|----------------------------|---|
| Nombre completo | Identidad Visual y Diseño Gráfico |
| Código | E000004412 |
| Título | Grado en Periodismo por la Universidad Pontificia Comillas |
| Impartido en | Grado en Periodismo [Segundo Curso] Grado en Periodismo [Segundo Curso] |
| Nivel | Reglada Grado Europeo |
| Cuatrimestre | Semestral |
| Créditos | 6,0 ECTS |
| Carácter | Obligatoria (Grado) |
| Departamento / Área | Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG) |
| Responsable | Jerónimo Salleras Campo |
| Horario | Consultar en cesag.org/horarios |
| Horario de tutorías | Miércoles 12h. |
| Descriptor | Estudio de aspectos relacionados con el diseño aplicados a medios (portadas, distribución de la información, maquetación, infografía, etc.) y a otras herramientas de comunicación (carteles, folletos, catálogos, etc.). El manual de identidad visual corporativa. El color, la tipografía. El análisis de la marca. Logotipos, isotipos, símbolos y logosímbolos. Motion graphics. Procesos y terminología de pre-impresión e impresión. |

| Datos del profesorado | |
|----------------------------|--|
| Profesor | |
| Nombre | Jerónimo Salleras Campo |
| Departamento / Área | Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG) |
| Correo electrónico | jsalleras@cesag.comillas.edu |

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

| Contextualización de la asignatura | |
|--|--|
| Aportación al perfil profesional de la titulación | |
| <p>Partiendo de los perfiles profesionales que marca la ANECA determinamos el interés de la asignatura de Identidad Visual y Diseño Gráfico en el desarrollo profesional de esta titulación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Redactor/a de información periodística en cualquier tipo de soporte. La figura multidisciplinar del periodista que al tiempo de redactar sea capaz de maquetar adquiere cada vez más importancia. En el caso de revistas y soportes digitales aún se valora más la capacidad para diseñar y maquetar. Redactor/a o responsable de prensa o comunicación institucional. La estrategia de comunicación de una entidad incluye el control de la imagen visual corporativa. Para poder responder a esta función es impensable no tener conocimientos de diseño gráfico que habiliten al profesional para planificarla, gestionarla y supervisarla. | |

- Investigador/a, docente y consultor/a de comunicación. El diseño gráfico aplicado al mundo de la información puede ser objeto de estudio desde su vertiente comunicativa.
- Gestor/a de portales y editor/a de contenidos: En esta salida profesional el diseño gráfico vuelve a completar la formación del periodista que será capaz de supervisar en unos casos y desarrollar en otros el diseño gráfico de los contenidos

Prerrequisitos

Se recomienda tener conocimientos básicos del uso de programas específicos como Illustrator, InDesign o Photoshop

Competencias - Objetivos

Competencias

GENERALES

| | |
|-------------|---|
| CG03 | Conocer y utilizar con eficacia comunicativa los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas |
| CG10 | Gestionar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diversos productos escritos o audiovisuales |

TRANSVERSALES

| | |
|-------------|---|
| CT02 | Ser capaz de analizar y construir mensajes utilizando medios de expresión iconográficos, informáticos y gráficos para llevar a cabo la función propia del comunicador |
| CT03 | Usar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en su desarrollo profesional. |
| CT07 | Aplicar los conocimientos adquiridos a la práctica. |

ESPECÍFICAS

| | |
|-------------|---|
| CE06 | Ser perspicaz, ingenioso y creativo a la hora de hallar soluciones eficientes a las distintas problemáticas de los procesos de la comunicación. |
|-------------|---|

Resultados de Aprendizaje

| | |
|------------|--|
| RA1 | Conocer los procesos de ideación y de la narrativa audiovisual, así como las herramientas específicas para la elaboración de guiones audiovisuales y multimedia. |
| RA2 | Ejecutar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diferentes productos audiovisuales. |

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

1 Introducción al diseño gráfico

Elementos de diseño: tipografía, color, imagen

Composición

Diferentes medios: características medio impreso, medio digital.

Recursos

2 Teorización del diseño

Historia y movimientos.

Tendencias

3 Disciplinas de diseño gráfico

Publicitario, editorial, identidad corporativa, diseño web, packaging, tipográfico, motion graphics, diseño de información...

4 Identidad visual

Componentes visuales, Proyecto. Desarrollo de aplicaciones

IVC, Branding, MIC

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

Metodología Presencial: Actividades

Centradas en el profesor:

- Clases teóricas
- Clases prácticas

Centradas en el estudiante:

- Seminarios-Talleres
- Exposición de trabajos
- Actividad Evaluativa

CG03, CG10, CT02, CT03,
CT07, CE06

Metodología No presencial: Actividades

Estudio y trabajo individual:

- Estudio de Teoría
- Preparación de trabajos
- Preparación actividad de evaluación

Estudio y trabajo en grupo:

- Estudio de Teoría
- Preparación de trabajos
- Preparación actividad de evaluación

CG03, CG10, CT02, CT03,
CT07, CE06

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

| HORAS PRESENCIALES | |
|--|---|
| Clases teóricas y clases prácticas | Seminarios, talleres y exposición de trabajos |
| 30.00 | 30.00 |
| HORAS NO PRESENCIALES | |
| Estudio de teoría, preparación de trabajos, preparación de actividad de evaluación | |
| 90.00 | |
| CRÉDITOS ECTS: 6,0 (150,00 horas) | |

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad.

| Actividades de evaluación | Criterios de evaluación | Peso |
|--|--|------|
| Prueba escrita que evalúa el conocimiento teórico en la materia (presencial) | <p>Conocimiento de los contenidos teóricos, capacidad de reflexión, eficiencia comunicativa.</p> <p>La prueba se desarrolla durante el periodo de exámenes. En el caso de no superarla, la recuperación se realiza en la convocatoria extraordinaria.</p> <p>Para poder superar la asignatura se deberá obtener una puntuación en esta prueba igual o superior a 5</p> | 40 % |

| | | |
|--|---|------|
| | sobre 10. | |
| <p>Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual</p> <p>Práctica 1</p> | <p>Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.</p> <p>El uso de inteligencia artificial estará permitido exclusivamente para la ejecución de elementos y recursos de diseño gráfico previamente presentados en boceto a mano alzada o cualquier otra técnica de diseño no digital. Se deberán especificar las indicaciones proporcionadas a la herramienta, así como la propia herramienta utilizada.</p> <p>Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.</p> | 10 % |
| <p>Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual</p> <p>Práctica 2</p> | <p>Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.</p> <p>El uso de inteligencia artificial estará permitido exclusivamente para la ejecución de elementos y recursos de diseño gráfico previamente presentados en boceto a mano alzada o cualquier otra técnica de diseño no digital. Se deberán especificar las indicaciones proporcionadas a la herramienta, así como la propia herramienta utilizada.</p> <p>Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.</p> | 10 % |
| <p>Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual</p> <p>Práctica 3</p> | <p>Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.</p> <p>El uso de inteligencia artificial estará permitido exclusivamente para la ejecución de elementos y recursos de diseño gráfico previamente presentados en boceto a mano alzada o cualquier otra técnica de diseño no digital. Se deberán especificar las indicaciones proporcionadas a la herramienta, así como la propia herramienta utilizada.</p> <p>Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.</p> | 20 % |
| | Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y | |

| | | |
|--|---|-------------|
| <p>Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual</p> <p>Práctica 4</p> | <p>eficiencia en las resoluciones.</p> <p>El uso de inteligencia artificial estará permitido exclusivamente para la ejecución de elementos y recursos de diseño gráfico previamente presentados en boceto a mano alzada o cualquier otra técnica de diseño no digital. Se deberán especificar las indicaciones proporcionadas a la herramienta, así como la propia herramienta utilizada.</p> <p>Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.</p> | <p>20 %</p> |
|--|---|-------------|

Calificaciones

En el caso que el alumno sólo supere una de las 2 actividades de evaluación, en la convocatoria extraordinaria sólo tendrá que repetir la no superada.

PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

| Actividades | Fecha de realización | Fecha de entrega |
|--|---|------------------------|
| Prueba escrita | En los siguientes días a la finalización del contenido teórico | Período de exámenes |
| Práctica 1 | Al finalizar el bloque temático | Al finalizar el plazo |
| Práctica 2 | Al finalizar el bloque temático | Al finalizar el plazo |
| Práctica 3 | Al finalizar el bloque temático | Al finalizar el plazo |
| Práctica 4 | Al finalizar el bloque temático | Al finalizar el plazo |
| Recuperación de las pruebas de actividades | El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura | Última semana de clase |

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

- Calvera, A. (2003): Arte ¿ ? Diseño. Madrid: GG Diseño
- Castellblanque, M. (2006): Perfiles profesionales de publicidad y ámbitos afines. Barcelona: Editorial UOC
- Flusser, Vilém, (2002): Filosofía del diseño: la forma de las cosas. Madrid: Síntesis
- Jardí E. (2012): Pensar con imágenes. Barcelona: Gustavo Gili
- Landa, R. (2004): El diseño en la publicidad. Anaya Multimedia.
- Landa, R. (2011): Publicidad y diseño. Las claves del éxito. Madrid: Anaya Multimedia
- Mono (2006): Identidad corporativa. Del brief a la solución final. Barcelona: Gustavo Gili

- Montes Vozmediano, M. & Vizacaíno-Laorga, R. (2015): Diseño gráfico publicitario : principios fundamentales para el análisis y la elaboración de mensajes visuales. Madrid: OMMPress
- Navarro, G. (2007). Creatividad publicitaria eficaz. Madrid: ESIC Editorial
- Newark Q. (2002): ¿Qué es el diseño? Manual de diseño. Barcelona: Gustavo Gili
- Pricken, M. (2009): Publicidad creativa. Ideas y técnicas de las mejores campañas internacionales. Barcelona: Gustavo Gili
- Pujagut, J y García, S. (2010): Desarrollo de una proyecto gráfico. Barcelona: Gustavo Gili
- Rom, J. (2014): Las Claves del Diseño Gráfico. Lenguaje, Metodología y Proceso en el Diseño de la Comunicación Visual. Barcelona: Trípodós.

Bibliografía Complementaria

Bibliografía complementaria y webgrafía se facilitará a través de Aula Virtual

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"

<https://servicios.upcomillas.es/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>